



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES



DANILO CUSTÓDIO BENITES

**PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* - CINEMA EM MÍDIAS:  
A ARTE CINEMATOGRAFICA NAS MÍDIAS AUDIOVISUAIS**

CURITIBA

2024

DANILO CUSTÓDIO BENITES

**PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* - CINEMA EM MÍDIAS:  
A ARTE CINEMATOGRAFICA NAS MÍDIAS AUDIOVISUAIS**

Proposta Pedagógica apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes, junto a linha de pesquisa Modos de Conhecimento e Processos Criativos em Artes, Mestrado Profissional da Universidade Estadual do Paraná, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Zeloí Aparecida Martins

CURITIBA

2024

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Custódio Benites, Danilo

Pós Graduação Lato sensu - Cinema em Mídias: A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais / Danilo Custódio Benites. -- Curitiba-PR, 2024.  
101 f.: il.

Orientador: Zeloi Aparecida Martins.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em Artes) -- Universidade Estadual do Paraná, 2024.

1. Cinema e educação. 2. Audiovisual. 3. Ensino/Aprendizagem. 4. Teoria e Prática como Política Pedagógica. 5. Curso de pós-graduação Lato sensu. I - Aparecida Martins, Zeloi (orient). II - Título.

DANILO CUSTÓDIO BENITES

## TERMO DE APROVAÇÃO

PÓS GRADUAÇÃO LATO SENSU - CINEMA EM MÍDIAS:  
A ARTE CINEMATOGRAFICA NAS MÍDIAS AUDIOVISUAIS

Proposta Pedagógica apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes, junto a linha de pesquisa Modos de Conhecimento e Processos Criativos em Artes, Mestrado Profissional da Universidade Estadual do Paraná, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Curitiba, 27 de setembro de 2024.

### BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente  
 ZELOI APARECIDA MARTINS  
Data: 18/02/2025 23:16:59-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra ZeloI Aparecida Martins (UNESPAR)  
orientadora/Presidente da Banca

Documento assinado digitalmente  
 STELA MARIS DA SILVA  
Data: 19/02/2025 23:41:51-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra. Stela Maris da Silva (UNESPAR)

Documento assinado digitalmente  
 ELSON FAXINA  
Data: 20/02/2025 16:40:53-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Elson Faxina (UFPR)

*Ao meu amor, Eduarda.  
Pela companhia, principalmente nessa caminhada.  
E por sempre me incentivar, seja qual for a jornada.*

## **AGRADECIMENTOS**

Nessa trajetória enquanto ser humano, enquanto indivíduo social e político, cineasta e professor de cinema, continuo perseguindo as oportunidades de compartilhar cada fagulha de pensamento dentro de mim, por acreditar que através do ensino e do aprendizado nós podemos universalizar o exercício da humanidade. A conclusão deste trabalho é apenas mais uma etapa nessa caminhada, que não seria possível de ser percorrida sem o apoio emocional e financeiro de muita gente, para as quais eu deixo aqui os meus mais sinceros e profundos agradecimentos:

### **MUITO OBRIGADO!**

À toda minha família. Minha mãe Élia, meu pai Márcio, minha filha Jhullia, meu irmão Zé e minhas irmãs Marcela, Letícia e Larissa. Obrigado por serem o alicerce da minha existência, sempre me incentivando a perseguir os meus sonhos.

À Eduarda e Luciana, junto com toda a família Bregola, por dividirem a vida comigo, trazendo conforto nos momentos de dificuldade e compartilhando os momentos de alegria.

À minha orientadora, Zeloí Aparecida Martins, não apenas pela confiança que depositou em mim, mas principalmente por ter pego minha mão e me conduzido por toda essa vivência na conclusão do mestrado, caminhando ao meu lado de maneira cuidadosa para trazer contribuições indispensáveis, sem as quais esse trabalho jamais teria tomado o rumo que tomou.

Aos demais professores e professoras do mestrado, pelas reflexões, conversas, textos e ensinamentos, que influenciaram significativamente os caminhos da pesquisa. Existe um pouquinho de cada um de vocês neste trabalho.

Aos colegas de sala das turmas do mestrado, não apenas da turma da qual faço parte, com ingresso em 2022, mas também às turmas de 2021 e 2023, com as quais eu compartilhei aulas inesquecíveis e conversas inspiradoras.

À Cássia Hauari e Thaíse Hauari, pelos ensinamentos do dia a dia e por me acolherem como um membro da família, transformando de maneira muito positiva essa minha busca por aprender, ensinar e fazer cinema.

Aos amigos Alessandro dos Santos Souza, Caio Fioravante Ferreira, Igor Fioravante Ferreira, Helton Queiroz, Régis Lisboa, Takeshi Yagiu Mariano e Victor Barone, por todo amparo e por não me deixarem desistir jamais.

Ao Thiago Costa e toda equipe da Dircom da UTFPR, pela oportunidade de fazer parte do programa de bolsas para alunos de outras instituições, garantindo uma estabilidade financeira ao longo do desenvolvimento desse projeto.

Ao Ive Machado e Téia Werner, por terem sido o estopim que resultou nesse projeto, principalmente quando me incentivaram a ir em frente na inscrição para concorrer à vaga e quando me ajudaram a vencer as burocracias compartilhando seus próprios caminhos e experiências. Vocês abriram as portas definitivas que possibilitaram meu ingresso e a conclusão deste mestrado.

*Que o cinema, a mais avançada das artes, indique o caminho da solidariedade.*

Sergei Eisenstein (2002)

## RESUMO

A presente pesquisa apresenta uma proposta pedagógica de um curso de especialização *lato sensu* para discutir o ensino do cinema no contexto das mídias audiovisuais contemporâneas. O objeto é proporcionar uma formação que integre teoria e prática, explorando o cinema como linguagem, arte e ferramenta de reflexão. Partimos de uma inquietação sobre o ensinar e aprender cinema nesse contexto onde a linguagem audiovisual se tornou onipresente e acessível, transformando as redes sociais em uma extensão da própria vida através de compartilhamentos de conteúdos audiovisuais de maneira excessiva. O cinema, tradicionalmente associado a uma experiência em sala escura, hoje coexiste com múltiplas telas, formatos e narrativas que desafiam suas convenções clássicas. Como pensar não apenas a educação do cinema, mas a do audiovisual como um todo, de forma que dialogue com as especificidades e demandas das novas mídias? Como garantir que esses processos de ensino e aprendizagem valorizem a potência artística e expressiva nas obras, sem ignorar as transformações do mercado e da sociedade? Para isso, propomos reposicionar o ensino do audiovisual ao destacar sua força enquanto arte, propondo nele um espaço filosófico, de dramaturgia, de documentação e problematização do real. O referencial teórico e metodológico voltou-se para a leitura e análise das obras dos seguintes autores e autoras: Ana Mae Barbosa, Adriana Fresquet, Alain Bergala, Alan Bowness, Arlindo Machado, Artur Freitas, Evaldo Mocarzel, Gérard Gennet, Jacques Aumont, Jean-Claude Carriere, Lev Manovich, Lúcia Santaella, Marcel Martin, Paulo Freire, Philippe Dubois, Stuart Hall, Zelo Aparecida Martins, entre outros.

**Palavras-chave:** cinema e educação; audiovisual; ensino/aprendizagem.

## SUMMARY

This research presents a pedagogical proposal for a *lato sensu* specialization course to discuss the teaching of cinema in the context of contemporary audiovisual media. The aim is to provide training that integrates theory and practice, exploring cinema as a language, art and tool for reflection. We start from a concern about teaching and learning cinema in this context where audiovisual language has become ubiquitous and accessible, transforming social networks into an extension of life itself through excessive sharing of audiovisual content. Cinema, traditionally associated with a dark room experience, today coexists with multiple screens, formats and narratives that challenge its classic conventions. How to think not only about cinema education, but about audiovisual education as a whole, in a way that dialogues with the specificities and demands of new media? How can we ensure that these teaching and learning processes value the artistic and expressive power of works, without ignoring the transformations in the market and society? To this end, we propose to reposition audiovisual teaching by highlighting its strength as art, proposing in it a philosophical space, dramaturgy, documentation and problematization of reality. The theoretical and methodological framework focused on reading and analyzing the works of the following authors: Ana Mae Barbosa, Adriana Fresquet, Alain Bergala, Alan Bowness, Arlindo Machado, Artur Freitas, Evaldo Mocarzel, Gérard Gennet, Jacques Aumont, Jean-Claude Carriere, Lev Manovich, Lúcia Santaella, Marcel Martin, Paulo Freire, Philippe Dubois, Stuart Hall, Zeloí Aparecida Martins, among others.

**Keywords:** cinema and education; audiovisual; teaching/learning.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Danilo Custódio ministrando aula presencial durante o estágio de docência.....	17
FIGURA 2 - Bastidores do filme A trilha sonora de um bairro.....	18
FIGURA 3 - Capa de DVD do filme Complexo Cinema.....	20
FIGURA 4 - Entrevista com Evaldo Mocarzel no filme Complexo Cinema.....	21
FIGURA 5 - Estudantes, professores, monitores e realizadores do FocoLab.....	26
FIGURA 6 - Bastidores do filme O dia que José ganhou o jogo.....	28
FIGURA 7 - Bastidores do filme O dia que José ganhou o jogo.....	29
FIGURA 8 - Danilo Custódio ministrando aula à distância, por videochamada, durante o estágio de docência.....	40
FIGURA 9 - Cartaz do filme Complexo Cinema.....	98

## LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular  
CEDH - Centro de Educação em Direitos Humanos  
CEE - Conselho Estadual de Educação  
CES - Câmara de Educação Superior  
CLEA - Casa da Livre Expressão Artística  
CME - Conselho Municipal de Educação  
CNE - Conselho Nacional da Educação  
Covid-19 - Coronavírus 2019  
CPT - Centro de Pesquisa Teatral  
DVD - Disco Original Versátil  
EAD - Ensino à Distância  
ECA - Escola de Comunicações e Artes  
FAP - Faculdade de Artes do Paraná  
FocoLab - Foco Laboratório Audiovisual  
IA - Inteligência Artificial  
IES - Instituições de Educação Superior  
LDB - Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional  
LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais  
MEC - Ministério da Educação  
NDE - Núcleo Docente Estruturante  
NERA - Núcleo de Educação Étnico-Raciais  
NERGs - Núcleo de Educação para Questões de Gênero  
NESPI - Núcleo de Educação Especial Inclusiva  
NPD - Núcleo de Produção Digital  
NDE - Núcleo Docente Estruturante  
PAIC - Programa de Apoio e Incentivo à Cultura de Curitiba  
PCD - Pessoas com Deficiência  
PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais  
PDI - Plano de Desenvolvimento Institucional  
PEC - Plano Estadual de Cultura  
PME - Plano Municipal de Educação  
PNAES - Programa Nacional de Assistência Estudantil

PNC - Plano Nacional de Cultura

PPC - Projeto Pedagógico do Curso

PPP - Projeto Político-Pedagógico

PROFICE - Programa Estadual de Fomento e Incentivo à Cultura

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

TV - Televisão

UNESPAR - Universidade Estadual do Paraná

UNIVILLE - Universidade da Região de Joinville

UFF - Universidade Federal Fluminense

USP - Universidade de São Paulo

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
TEORIA E PRÁTICA COMO POLÍTICA PEDAGÓGICA.....	16
SOBRE ENSINAR E APRENDER CINEMA.....	19
A EXPANSÃO DO UNIVERSO.....	30
ARTES AUDIOVISUAIS.....	41
CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA.....	47
<b>CINEMA EM MÍDIAS: A ARTE CINEMATOGRAFICA NAS MÍDIAS AUDIOVISUAIS - PROPOSTA PEDAGÓGICA</b> .....	<b>48</b>
APRESENTAÇÃO DO CURSO .....	54
Identificação.....	57
Objetivos.....	58
Justificativa.....	59
Metodologia.....	61
Avaliações.....	66
Formação.....	68
Processo Seletivo.....	69
Apoio às atividades acadêmicas.....	70
LEGISLAÇÃO.....	71
Bases legais gerais da educação.....	71
Bases legais para educação em comunicação e tecnologia.....	72
Bases legais para educação em arte e cultura.....	73
Normas complementares e diretrizes curriculares.....	74
COMPONENTES CURRICULARES.....	75
Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual.....	76
Possibilidades Audiovisuais.....	80
Resumo dos componentes curriculares obrigatórios.....	84
Grade curricular dos componentes obrigatórios.....	90
Grade curricular de componentes optativos (sugestão).....	92
CONSIDERAÇÕES SOBRE O CURSO.....	94
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>93</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>99</b>

## INTRODUÇÃO

Vivemos em um momento da história da humanidade onde o audiovisual não apenas reflete o mundo ao nosso redor, mas também se torna um agente ativo na construção de novas formas de percepção e interação. Com a popularização das redes sociais e das plataformas de *streaming*, o consumo e a produção de conteúdos audiovisuais se enraizaram no cotidiano da vida contemporânea. Nesse contexto, o cinema enquanto arte, com sua linguagem, expande seus limites e se funde a novas mídias, tornando-se um campo de experimentação e ressignificação constante.

Este trabalho parte da inquietação sobre como ensinar e aprender cinema, em um mundo onde a linguagem audiovisual se tornou tão onipresente e acessível. Tradicionalmente associado a uma experiência em sala escura, o cinema hoje coexiste com múltiplas telas, formatos e narrativas, realidade essa que vem desafiando suas convenções clássicas. Diante desse panorama, questiono: como pensar a educação cinematográfica de forma que dialogue com as especificidades e demandas das novas mídias? Como garantir que o ensino do cinema continue a valorizar sua potência artística e expressiva, sem ignorar as transformações do mercado e da sociedade?

Para responder a essas questões, desenvolvo uma proposta pedagógica de curso de especialização *lato sensu* sugerindo um reposicionamento do ensino do cinema no contexto das mídias audiovisuais contemporâneas. Ancorado em referenciais teóricos de estudiosos como Alain Bergala, Arlindo Machado, Ana Mae Barbosa, Lev Manovich, Paulo Freire, entre outros, o curso propõe uma formação que integra teoria e prática, explorando o cinema como linguagem, arte e ferramenta de reflexão sobre a realidade.

Ao longo desta pesquisa, examino o impacto das novas tecnologias sobre a produção audiovisual, as mudanças na forma como o cinema é consumido e as implicações desses fenômenos para o ensino e a aprendizagem da arte cinematográfica. Mais do que adaptar o ensino às novas plataformas, o objetivo é oferecer um espaço crítico e criativo para pensar o cinema em diálogo com seu tempo, resgatando sua dimensão estética e política, sem deixar de reconhecer sua importância como meio de expressão e construção de conhecimento e humanidade.

## TEORIA E PRÁTICA COMO POLÍTICA PEDAGÓGICA

Apresentando minha trajetória como cineasta e professor de cinema, trago algumas reflexões sobre o encontro entre teoria e prática na formação audiovisual. Esses anos de experiência no ensino e na produção cinematográfica resultaram na pesquisa e na proposta pedagógica aqui apresentada, onde proponho um olhar crítico sobre o ensino do cinema no Brasil, considerando suas potencialidades e desafios no contexto contemporâneo. Nessa caminhada, continuo perseguindo as oportunidades de compartilhar cada fagulha de pensamento acumulados nesses anos de experiência, nessa arte fabulosa que é o cinema.

Uma dessas vivências, talvez a mais significativa, foi o percurso ao longo desse Mestrado. As discussões nas disciplinas<sup>1</sup>, nos seminários<sup>2</sup>, a participação em eventos e oficinas ministradas<sup>3</sup>, as leituras e os textos escritos<sup>4</sup>, além do Estágio de Docência<sup>5</sup> ampliaram meu horizonte acerca das reflexões sobre o tema da arte e do cinema. Esse último, o Estágio de Docência, é uma experiência que vale destacar.

A ideia era acompanhar os projetos que seriam produzidos pelos estudantes, onde foram realizadas as seguintes atividades: consultoria junto aos grupos de trabalho formados pelos estudantes; assistência junto ao professor nas atividades realizadas na disciplina; aulas teóricas expositivas abordando o tema da produção de documentário e possibilidades audiovisuais; e por fim a análise dos trabalhos finais em versões não finalizadas com posterior avaliação.

---

<sup>1</sup> Disciplinas obrigatórias e optativas, tais como: teoria das artes, abordagens e lógicas de criação e de ensino nas artes, cognição estética, dentre outras; frequentadas de março de 2022 à novembro de 2023, de maneira semi-presencial. Link: <https://ppgartes.unespar.edu.br/o-progrma/>

<sup>2</sup> Como a 11º Seminário Internacional Cinema em Perspectiva, realizado entre 16 e 18 de outubro de 2023, onde pude apresentar essa mesma pesquisa durante o Simpósio 7 - Cinema Brasileiro e Educação. Link: <https://www.cinemaemperspectiva.com/programacao>.

<sup>3</sup> Como a primeira edição do Educação - Festival Internacional de Cinema Educação e Preservação, que aconteceu na Cinemateca de Curitiba em setembro de 2023, onde ministrei a oficina Possibilidades Audiovisuais e fui convidado para exibir meu curta-metragem Complexo Cinema em uma sessão especial, seguida de debate sobre a formação em cinema. Link: <https://www.festivaleducacao.com.br/1%C2%BA-educa%C3%A7%C3%A3o2023>.

<sup>4</sup> A exemplo do artigo "Cinema em Mídias - A arte cinematográfica nas mídias audiovisuais", publicado no Anais de Artigos Completos (p. 666) do 11º Seminário Internacional Cinema em Perspectiva e XII Semana Acadêmica de Cinema. Ano: 2023. ISSN: 2317-8930. Link: <https://www.cinemaemperspectiva.com/>

<sup>5</sup> Realizado para estudantes do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE, na disciplina de Documentário e Mídias Cidadãs, ministrada pelo Prof. Me. Iveraldo Machado Júnior, totalizando 30hs de prática de docência em nível superior.

FIGURA 1 - DANILO CUSTÓDIO MINISTRANDO AULA PRESENCIAL DURANTE O ESTÁGIO DE DOCÊNCIA.



FONTE: Autor (2023).

No total, foram produzidos 3 documentários de curta-metragem, entregues para avaliação em versões *Work in Progress* (não finalizadas). Através da análises de algumas produções<sup>6</sup> que realizei, com estudo de caso no filme *A trilha sonora de um bairro*<sup>7</sup> (2023), orientei a turma na condução dos processos de realização de maneira bastante didática, através de conversas individuais e aulas expositivas, trazendo exemplos práticos e referências nacionais e internacionais, colaborando de forma significativa no amadurecimento profissional e pessoal daqueles estudantes.

Por manter uma carreira profissional em paralelo à vida acadêmica, fui capaz de trazer para as aulas as etapas de processos criativos e práticos, permitindo uma conexão entre os debates teóricos e a realização de documentários, expandindo as fronteiras da universidade para demonstrar as possibilidades profissionais no campo do cinema. Nesse processo, estabeleci conexões promovendo entendimentos acerca do conteúdo que administrei, ajudando a planejar as atividades teóricas e práticas da disciplina, atraindo inclusive estudantes

---

<sup>6</sup> Conteúdos da produtora multiartes Na Real Cultural, da qual sou sócio e onde desenvolvo ideias e realizo projetos para cinema, TV e internet, atuando profissionalmente em webséries, videoclipes e filmes de curtas e longas metragens, nas áreas de roteiro, produção, direção, fotografia, edição e som. Link: <https://www.narealcultural.com.br/>.

<sup>7</sup> O mais recente lançamento da minha carreira enquanto artista audiovisual. O curta recebeu Menção Honrosa do *Prêmio Solange Stecz* (Avec-PR) durante sua estreia no 12<sup>a</sup> Olhar de Cinema (2023), recebeu os prêmios de *Melhor Filme Documentário*, *Melhor Filme do Júri Popular* e *Melhor Curta do Júri Oficial* no 18<sup>o</sup> Encontro Nacional de Cinema e Vídeo dos Sertões (2024), e mais recentemente os prêmios de *Melhor Curta do Júri Popular* e *Melhor Curta do Júri Oficial* no 3<sup>o</sup> Festival Fala São Chico (2024). Link: <https://www.narealcultural.com.br/portfolio-item/a-trilha-sonora-de-um-bairro/>.

de outras turmas para acompanhar minhas exposições. A experiência de trabalhar com cinema em sala de aula e a prática da produção em cinema se tornaram, para mim, um campo de pesquisa para pensar e fazer audiovisual. Por isso, como trabalho de conclusão de curso do mestrado, optamos pela proposição de uma proposta pedagógica para o desenvolvimento de um curso de especialização *lato sensu*, com possibilidade interdisciplinar entre as áreas de arte, tecnologia e mídias audiovisuais.

O curso tem como pretensão a formação especializada de pessoas para atender a demanda do mercado da produção audiovisual multimídia, propondo a reflexão de pensar o conteúdo audiovisual para além de um simples meio de comunicação, podendo ser compreendido também como uma obra de arte, como um campo de discussões filosóficas, como um espaço de dramaturgia, como uma proposta de documentação e problematização do real, para assim poder vislumbrar novas percepções do ver e do ouvir através do audiovisual. A trajetória do aprendizado ao longo das aulas se dará através da imersão no estudo do cinema e de novas tecnologias, como os dispositivos de Inteligência Artificial (IA) voltados a criação de conteúdo.

Na pesquisa para desenvolver o curso, para dar embasamento pedagógico à proposta, estabeleço diálogo com Ana Mae Barbosa, Adriana Fresquet, Alain Bergala, Alan Bowness, Arlindo Machado, Artur Freitas, Evaldo Mocarzel, Gérard Gennet, Jacques Aumont, Jean-Claude Carriere, Lev Manovich, Lúcia Santaella, Marcel Martin, Paulo Freire, Philippe Dubois, Stuart Hall, Zelo Aparecida Martins, entre outros. Foram leituras que, reunidas, influenciaram e deram sustentação para o desenvolvimento da proposta pedagógica do curso, tendo em vista a importância do embasamento teórico, metodológico e prático na construção do trabalho de conclusão do Mestrado Profissional em Artes.

FIGURA 2 - BASTIDORES DO DOCUMENTÁRIO A TRILHA SONORA DE UM BAIRRO.



FONTE: Autor (2023).

## SOBRE ENSINAR E APRENDER CINEMA

Para investigar os processos de ensino e aprendizagem do cinema, passei a questionar metodologias tradicionais, trazendo reflexões sobre o papel da prática no desenvolvimento do conhecimento cinematográfico. A partir de experiências pessoais e referenciais teóricos, faço uma análise de diferentes abordagens pedagógicas e discuto como o aprendizado do cinema pode ir além da técnica, incorporando elementos sensoriais, filosóficos e históricos.

O embrião para pensar o curso nasceu em agosto de 2010, durante reunião do NPD - Núcleo de Produção Digital da Cinemateca de Curitiba, do qual fazia parte. Ali, muito se falou a respeito da falta de qualidade técnica e artística de muitos filmes realizados através dos editais municipais de fomento à produção audiovisual, com questionamentos acerca da formação teórica e prática na área do cinema, abrangendo aspectos técnicos e artísticos.

Desde então, as relações entre ensino e aprendizagem na arte cinematográfica se tornaram uma inquietação dentro de mim. Sobre essa questão, durante uma entrevista, Pedro Almodóvar colocou em xeque a função das escolas de cinema, em depoimento publicado por Laurent Tirard, onde afirmou que:

O cinema se aprende, mas não se ensina. É uma arte que repousa menos numa técnica que num modo de fazer. É uma forma de expressão inteiramente pessoal. [...] é o seu ponto de vista, seu modo de expressar. [...] cada um deve descobrir a linguagem do cinema por si mesmo, e deve descobrir a si mesmo através dessa linguagem. Se você quer aprender cinema, um psicólogo talvez seja mais útil do que um professor!  
(Tirard, 2006, p. 33; 37-38)

Tal posicionamento com relação a como ensinar e aprender cinema, vindo de um dos mais importantes cineastas do nosso tempo, traz alguns questionamentos: como que o cinema não poderia ser ensinado se eu estava fazendo cursos para aprender? Se existiam pessoas me dando aulas de uma coisa que não poderia ser ensinada, então o quê elas estavam ensinando? Mas se é possível aprender, onde e como estudar? Quais eram os requisitos?

Essas inquietações fizeram nascer em mim a vontade de realizar um filme para discutir sobre o assunto. Então, como encaminhamento da reunião do NPD Curitiba, propus a realização de um documentário de entrevistas, onde conversaria com realizadores, estudantes e professores de cinema. Com esse filme, pretendia

investigar e mapear como se aprende e se ensina sobre o cinema. Mas diante de tantos projetos interessantes que foram apresentados nas rodadas de Pitchings do NPD, minha proposta acabou não sendo produzida.

Um ano mais tarde, quando ingressei no ensino superior, a ideia saiu da gaveta para evoluir e ser transformada no meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da graduação em Cinema e Audiovisual na FAP/UNESPAR<sup>8</sup>. Na intenção de financiar a realização do filme, passei a inscrevê-lo em editais de leis de incentivo. O financiamento da obra foi aprovado através do Edital 019/15 do Programa de Apoio e Incentivo à Cultura (PAIC)<sup>9</sup> de Curitiba. Nos anos seguintes, trabalhamos na captação dos recursos, que nos possibilitou gravar e finalizar o documentário entre 2016 e 2017.

FIGURA 3 - CAPA DE DVD DO FILME: COMPLEXO CINEMA.



FONTE: Autor (2018).

<sup>8</sup> A Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR foi criada em 2013 (Criada pela Lei Estadual nº 13.283, de 25/10/2001, alterada pela Lei Estadual nº 13.385, de 21/12/2001, Lei Estadual nº 15.300, de 28/09/2006 e pela Lei Estadual nº 17.590, de 12/06/2013. Credenciada pelo Decreto nº 9.538 de 05/12/2013 e recredenciada pelo Decreto nº 2374 de 14/08/2019), incorporando sete faculdades de diferentes regiões do Estado do Paraná, incluindo a Faculdade de Artes do Paraná - FAP.

<sup>9</sup> A Lei Complementar n.º 57, com as alterações introduzidas pela Lei Complementar n.º 59, cria o Programa de Apoio e Incentivo à Cultura/PAIC, que foi regulamentado pelo Decreto n.º 1.549/06 e é composto pelo Fundo Municipal de Cultura/FMC e Mecenato Subsidiado/MS. Mais informações em: <http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br/pub/file/multimidia/pdf/441-3167-apresentacao.pdf>

Intitulado *Complexo Cinema*<sup>10</sup>, o filme fez sua estreia nacional em 2018 durante a 2ª Mostra Sesc de Cinema, onde recebeu o Prêmio de Melhor Curta Metragem na etapa paranaense. Para a produção, desenvolvi uma proposta de Documentário Participativo, onde o cineasta assume uma postura mais ativa na construção da narrativa, por meio de entrevistas para dialogar diretamente sobre o tema proposto, além de se tornar um dos personagens do filme para interferir nas ações das cenas. O curta traz reflexões acerca do fazer e aprender cinema, através das relações que se estabelecem em seus processos. Na construção dessa "realidade-fílmica", que é o resultado do meu encontro com o mundo que buscava representar, muita coisa interessante foi dita ao longo das entrevistas que foram produzidas, das quais destaco aqui a conversa com Evaldo Mocarzel<sup>11</sup>.

FIGURA 4 - ENTREVISTA COM EVALDO MOCARZEL NO FILME COMPLEXO CINEMA.



FONTE: Autor (2017).

Mocarzel (2018) defende a ideia de que para se ensinar e aprender cinema, é necessário um processo de ensino muito interessante, de sensibilizar para ensinar através de uma experiência prática, como método para “imprimir” no seu corpo um determinado conhecimento, deixando uma marca. Nas palavras dele:

É preciso ensinar o aluno a ver e a ouvir, mas ensinar sensibilizando-o. Alguém precisa te guiar pra você ver a beleza numa construção de montagem. E a outra parte é a realização. Porque arte é processo, é fazer. Existe uma experiência, uma sabedoria, que decanta no teu corpo, que é o fazer. (*Complexo Cinema*, 2018, nos trechos: 6'25", 7'33", 9'50" e 17'35")

---

<sup>10</sup> *Complexo Cinema*: <https://www.narealcultural.com.br/portfolio-item/complexo-cinema/>  
Link para assistir o filme: <https://youtu.be/i0six6tSp3s>.

<sup>11</sup> Evaldo Mocarzel é comunicador, pesquisador, cineasta, dramaturgo e professor. Jornalista pela UFF - Universidade Federal Fluminense, foi editor do Caderno 2, do jornal O Estado de São Paulo. Cursou Cinema na New York Film Academy e fez parte do Círculo de Dramaturgia do encenador Antunes Filho, no CPT, em São Paulo. É Doutor em Artes na Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP). <https://evaldomocarzel.com.br/>

Adquirir um saber através das nossas sensibilidades é um fenômeno que inclusive é abordado pela neurociência, que possibilitou uma nova perspectiva sobre a estética na arte contemporânea. Michael Polanyi, no livro *Conhecimento Pessoal: Por Uma Filosofia Pós-Crítica*, traz um entendimento bastante generoso sobre as diferenças entre o conhecimento explícito e o conhecimento tácito, teorizando que o explícito é aquele que pode ser explicitado/ensinado aos outros por meio das linguagens, enquanto o tácito só pode ser aprendido através da experiência dos sentidos.

Nas minhas reflexões a respeito do ensino e aprendizado do cinema, assumo a perspectiva de ensinar e aprender sobre a arte, onde existem duas questões centrais: linguagem e estética. Sobre linguagem, aprofundaremos mais adiante, mas de maneira geral ela pode ser entendida como tudo aquilo que é sistematicamente elaborado através de códigos e regras por meio da lógica, para que os indivíduos possam comunicar uns aos outros fatos, ideias ou sentimentos. Mas antes de entender melhor essa questão, vamos falar da estética.

Durante o mestrado, frequentando as disciplinas de “Teoria das Artes Visuais” com Artur Freitas<sup>12</sup> e “Cognição Estética: Arte como Conhecimento” com Marcos Camargo<sup>13</sup>, vivenciei leituras e discussões acerca de textos como “*The definition of art*” de Thomas Dajian, “Da estética à crítica de arte” de Arthur Danto e “Arte & Pensamento Estético” de Marcos Camargo. A partir de percepções que fui desenvolvendo em sala de aula (presencial e virtual), somando saberes de outros colegas através de rodas de debates, passei a compreender que foi a filosofia clássica da arte que propôs uma lógica para enquadrar a estética em uma linguagem, para que assim pudesse ser explicada, ensinada.

Mas a estética não tem lógica. Portanto, não diz respeito às linguagens. Estética é a comunicação pelos sentidos, através dos sentimentos. É ela quem concede ao indivíduo a capacidade de adquirir um saber por meio da experiência vivenciada. É através dela que adquirimos o conhecimento tácito, não o explícito. Cabe ao pensamento estético, ou cognição estética, nos proporcionar percepções

---

<sup>12</sup> Prof. Dr. Artur Freitas é coordenador do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Estadual do Paraná (PPGAV/UNESPAR) e professor de Pós-Graduação em Artes da mesma instituição (PPGARTES/UNESPAR). <http://lattes.cnpq.br/7705592106667807>

<sup>13</sup> Prof. Dr. Marcos Camargo é professor de Pós-graduação stricto sensu do Mestrado Profissional em Artes (Campus de Curitiba II, UNESPAR, desde 2018). Pesquisador nas áreas de Filosofia, Estética e Semiótica. <http://lattes.cnpq.br/7288362539238367>

de mundo, ou de existência, através dos sentimentos. E quando há sentimento, há desejo. Uma vontade que reside na estética, que acaba provocando uma verdadeira revolução das normas, das regras, ou seja, das linguagens.

Esse conhecimento estético é particular, singular. É o conhecimento do corpo, que presta atenção nas coisas. Já o conhecimento das linguagens é coletivo, um combinado social. É o conhecimento da lógica, que presta atenção nas causas das coisas, nas leis da natureza que provocam os fenômenos. O pensamento linguístico, que compreendo como o pensamento lógico, científico, filosófico - incide sobre fenômenos que se repetem, que são regulares. Tem relação com aquilo que é universal, produz conhecimento através da verdade. Já o pensamento estético incide sobre fenômenos únicos, que são singulares. Tem relação com aquilo que é particular, produz conhecimento através da realidade.

A comunicação do conhecimento lógico acontece quando o emissor usa alguma linguagem para transmitir um conceito ao receptor. Nesse caso, é o próprio conceito quem faz a mediação entre os dois intérpretes. Já na comunicação do conhecimento estético, tudo acontece quando o esteta/artista usa uma obra de arte para transmitir estímulos e/ou sintomas aos afetos do fruidor/espectador. Observa-se que “arte” e “conceito” são coisas diferentes e que, portanto, podem andar juntas. Conceito é aquilo que se interpreta de uma linguagem, enquanto arte é aquilo que estimula as sensibilidades.

Destaco também que, tanto na comunicação do conhecimento lógico através da linguagem, quanto na comunicação do conhecimento estético através da arte, é necessário que se estabeleçam relações entre os indivíduos que querem se comunicar, entre receptor e emissor, convergindo na relação que se estabelece entre público e artista. Nos processos educacionais não é diferente, sendo igualmente necessário estabelecer relações entre quem ensina e quem aprende, para que só então qualquer conhecimento seja transmitido e adquirido.

Outra disciplina que, ao longo do mestrado, me fez desenvolver uma percepção mais objetiva a respeito da estética e da linguagem na arte, em específico na arte do cinema, foi “Experiências e mediações: relação interdisciplinar entre cinema, história e educação” com Zelo Aparecida Martins<sup>14</sup>. Durante uma das

---

<sup>14</sup> Profa. Dra. Zelo Aparecida Martins é Professora Associada de História do Colegiado do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES - Mestrado Profissional em Artes) da Universidade Estadual do Paraná UNESPAR (Campus Curitiba II Faculdade de Artes do Paraná - FAP). <http://lattes.cnpq.br/4062798556830780>

aulas, discutimos se o filme poderia ser visto como um momento histórico genérico, que afirma a sua verdade ao fazer uma representação da história. Nesse caso, seria o cineasta um cine-historiador?

Através da leitura de Rosenstone (2010), debatemos sobre essa ideia de que os cineastas historiadores produzem filmes que tratam do passado, apenas para entender como essas questões estão evidenciadas no presente. O autor defende que a compreensão da palavra “historiador(a)” precisa ser expandida, para se referir a alguém que dedica parte da sua carreira para criar significados a partir do passado em qualquer mídia, além de trazer um entendimento de que um diretor de cinema torna o passado significativo a partir de três formas: Visualizando, as experiências e as emoções do passado; Contestando, em oposição a história oficial/institucional; e Revisando, de maneira inesperada, por uma estética que viola os modos realistas tradicionais.

Citando Gilles Deleuze e Félix Guattari, Martins (2022) afirma que a obra de arte é, em parte, composta por um “bloco de sensações” que contém perceptos e afectos, entendendo que perceptos não são apenas percepções, uma vez que extrapolam o estado daqueles que os experimentam; e que afectos não são apenas sentimentos, uma vez que transbordam para além daqueles que são atravessados por eles.

Nessa perspectiva, a arte deve ser entendida também enquanto uma forma de pensamento, uma vez que pode criar conceitos e enfrentamentos tal qual a ciência e a filosofia por exemplo. Nesse caso, a estética residiria no emaranhado bloco de sensações, onde os “perfectos e afectos conservam a dor, o amor, o cheiro, constituídos através da música, da fotografia, das imagens, entre outros.” (Martins, 2022, p. 86).

No meu ofício de professor de cinema e audiovisual, sempre procuro fazer orientação de trabalhos práticos, com objetivo de estreitar as relações com aqueles que estão ali para aprender, ao mesmo tempo para aproximar a experiência educacional teórica das especificidades da atuação prática. E de todas essas experiências de ensino na prática, a mais marcante delas aconteceu em 2016 durante o Foco Laboratório Audiovisual - FocoLab<sup>15</sup>. Foi um formato de curso

---

<sup>15</sup> Uma iniciativa da LAZ Audiovisual, produtora curitibana que sediou as aulas e produziu os curtas. Processo de seleção: [gazedopovo](http://gazedopovo.com.br) / Instagram: [@focolaboratorio](https://www.instagram.com/focolaboratorio)

inovador, que construiu uma ponte sólida nas relações entre teoria e prática, transformando para sempre minha visão sobre processos criativos e educacionais.

O objetivo do projeto era produzir dois filmes de curta metragem e promover aprendizado prático ao longo do processo. Para a realização do trabalho, foram selecionadas pessoas que passaram por um processo de avaliação em formato de questionário, onde o único requisito era ter mais de 18 anos. No total, foram ofertadas 116 vagas, distribuídas entre 12 departamentos que fazem parte da cadeia produtiva audiovisual, sendo: roteiro (10), produção (10), direção (10), arte e cenografia (10), maquiagem e cabelo (4), figurino (4), direção de fotografia e operação de câmera (10), elétrica e maquinária (8), som direto (4), edição e *colorgrading* (10), desenho de som (6) e interpretação (30).

Os selecionados<sup>16</sup> foram divididos em duas equipes que realizaram, cada uma, um dos curtas produzidos pelo projeto. Nessas produções, em cada departamento, havia um profissional de sua respectiva área, que eram monitores responsáveis por ministrar aulas, além de administrar a equipe formada pelos estudantes, liderando a execução das demandas do seu departamento durante o exercício prático de produção. Para complementar as aulas teóricas, o projeto promoveu ainda três grandes palestras gratuitas (e abertas ao público geral), com nomes importantes do cinema nacional: Edição com Daniel Rezende<sup>17</sup>, Direção de Arte com Vera Hamburger<sup>18</sup> e Produção com os Irmãos Caio e Fabiano Gullane<sup>19</sup>.

Fui convidado para dirigir um dos curtas, portanto iria assumir o departamento de direção ao mesmo tempo que estavam sob minha tutela cinco estudantes, pessoas que estavam ali para aprender comigo. Nesse processo, vivi o desafio de experimentar, provocado por uma questão fundamental: priorizar meu

---

<sup>16</sup> Foram selecionados candidatos diversos. Havia, entre os participantes, estudantes de comunicação que faziam cursos de pós-graduação, vestibulandos de diversas áreas, pessoas de baixa renda, jovens, idosas, de diferentes etnias e gêneros.

<sup>17</sup> Daniel Rezende é cineasta, montador e diretor brasileiro que concorreu ao Oscar de Melhor Edição pelo filme Cidade de Deus (2002), pelo qual venceu o BAFTA na mesma categoria.  
Link: <https://academiabrasileiradecinema.com.br/socios-acad/daniel-rezende-2/>

<sup>18</sup> Vera Hamburger é arquiteta e atua nas áreas da direção de arte e cenografia não apenas para cinema, mas também para teatro, dança, ópera e exposições.  
Link: <https://abcine.org.br/socios/vera-hamburger-abc-ampas/>

<sup>19</sup> Caio e Fabiano são fundadores da Gullane Entretenimento S.A., uma das mais importantes produtoras brasileiras, com mais de 80 projetos no catálogo, que renderam mais de 500 seleções em mostras e festivais nacionais e internacionais. Link: <https://www.gullane.com.br/>

próximo curta enquanto realizador, cineasta, artista; ou minha turma de estudantes enquanto professor de cinema e pesquisador de artes? Essa dualidade entre “ensinar para fazer” ou “fazer para ensinar” marcou minha existência de muitas maneiras. E tudo se resume em um dos mais profundos pensamentos freireanos, de que nós aprendemos ao mesmo tempo que ensinamos e ensinamos ao mesmo tempo que aprendemos.

Em sua Pedagogia da Autonomia, Paulo Freire afirma que “nas condições verdadeiras de aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo” (Freire, 2018, p. 28). O resultado dessa vivência prática durante o FocoLab, que foi uma imersão no ensino e aprendizado do cinema, é o curta metragem Sonata<sup>20</sup>, produzido em 2016.

FIGURA 5 - ESTUDANTES, PROFESSORES, MONITORES E REALIZADORES DO FOCOLAB.



FONTE: Autor (2016).

De maneira resumida, foram as demandas da direção do filme que guiaram a programação do conteúdo do curso de direção. Por exemplo, na sala de aula com aqueles estudantes que compunham a minha equipe de direção, através de rodas de conversas, fazia a decupagem do roteiro enquanto diretor, ao mesmo tempo que, enquanto professor, ministrava uma aula expositiva sobre linguagem audiovisual.

<sup>20</sup> Link para assistir o filme Sonata: <https://youtu.be/yFSXxHhDw58>

As escolhas da Direção foram debatidas coletivamente e as decisões tomadas de maneira democrática, com votação para definir as questões que não eram unânimes. Esse processo criativo foi uma escolha minha enquanto realizador, enquanto artista. E sempre esteve imbricada - e de certa forma, amparada - pelo processo de ensino e aprendizagem que adotei enquanto educador, nessa proposta inovadora de curso de cinema na qual estava envolvido.

Assim, vencemos as etapas de pré-produção e produção, elaborando plano de filmagem, ordem do dia, reuniões com as demais equipes, ensaios, até chegar no *set* de filmagem. Nessa oportunidade, durante as gravações, alternamos entre nós - eu e as pessoas do curso de direção - o controle da direção de algumas cenas para que todos tivessem a oportunidade de experimentar a profissão na prática, promovendo a experiência estética para transmitir o conhecimento tácito, que é esse tipo de conhecimento adquirido através de uma vivência, através de uma experiência que deixa uma marca fisiológica em nosso corpo.

Por fim, na pós-produção, as escolhas de montagem, desenho de som e *colorgrading* também foram feitas de maneira coletiva. Nesse processo, todas essas conversas promoveram uma aproximação das relações interpessoais, proporcionando momentos especiais de trocas de saberes, imprimindo uma memória em nossas mentes e corpos que jamais irá se perder.

Outra vivência valiosa e semelhante aconteceu através do CLEA - Casa da Livre Expressão Artística<sup>21</sup>. Era um coletivo de cinema que criamos em Curitiba no ano de 2012, formado inicialmente por colegas do curso de cinema da Faculdade de Artes do Paraná - FAP, mas que depois recebeu pessoas diversas, que vieram motivadas pela vontade de aprender fazendo.

Existia uma aposta no ato de experimentar, propondo assim novas possibilidades de linguagem em conteúdos que pudessem interessar aos Festivais Nacionais e Internacionais. Porém, mesmo com todo esse foco na proposta de produzir conteúdo, o CLEA deixou marcas inesquecíveis por ter se tornando a principal escola de cinema para todos nós. Do coletivo que reuniu pessoas com o objetivo de fazer filmes, nasceu uma escola sem professores, onde os próprios estudantes aprendiam e ensinavam.

---

<sup>21</sup> Coletivo Audiovisual que existiu entre 2012 e 2015, que somava saberes e experiências através do trabalho colaborativo, para produzir novas ideias nas áreas do Cinema, Publicidade, Videoclipe, Vídeo Dança e Vídeo Arte. [@cleacoletivo](#)

Essa possibilidade, dos próprios aluno(a)s ensinarem e aprenderem entre si, não é novidade. Aliás, acontece muito, principalmente nas turmas onde se permite muito diálogo, como por exemplo em salas de aulas de mestrados que trabalham com práticas artísticas, estabelecem rodadas de debates, além de promoverem encontros em congressos e eventos. No CLEA, tudo se discutia. Os projetos que seriam produzidos eram escolhidos através de rodadas de pitching e as pessoas já se manifestavam durante as apresentações dizendo onde gostariam de atuar nas propostas mais votadas. Nessas propostas, era obrigatório conter roteiro finalizado, justificativa, viabilidade financeira, plano de distribuição e proposta de direção.

Nesse coletivo, somando forças com pessoas que queiram aprender na prática, realizei meus primeiros filmes, vivenciando o *set* de filmagem de maneira intensa. Dentre eles, destaco o curta metragem *O dia que José ganhou o jogo*<sup>22</sup>, minha primeira grande experiência na direção de um filme, onde tive a oportunidade de conduzir uma equipe robusta com mais de 30 profissionais. Proposto também enquanto trabalho final apresentado à disciplina de Direção Audiovisual 3, da graduação em Cinema e Audiovisual pela FAP/UNESPAR<sup>23</sup>, somei forças também com aluno(a)s de outras turmas da graduação que buscavam oportunidades para exercitar na prática. Para gravar o curta, utilizamos boa parte da estrutura do campus, incluindo equipamentos de câmera, luz e movimento, além dos técnicos dos departamentos de elétrica e cenografia.

FIGURA 6 - BASTIDORES DA PRODUÇÃO DO FILME: O DIA QUE JOSÉ GANHOU O JOGO.



FONTE: Autor (2016).

<sup>22</sup> Link para assistir o filme *O dia que José ganhou o jogo*: <https://youtu.be/q1Xp05rhbs>

<sup>23</sup> Minha graduação aconteceu durante o período de integração da Faculdade de Artes do Paraná (FAP) à Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), que foi criada pela Lei Estadual nº 13.283, de 25/10/2001, e que depois de sofrer alterações foi credenciada pelo Decreto nº 9.538 de 05/12/2013 e posteriormente recredenciada pelo Decreto nº 2374 de 14/08/2019.

De maneira geral, a iniciativa do CLEA era parecida com a do NPD da Cinemateca de Curitiba, porém o coletivo trabalhava sem nenhum recurso público e nenhuma estrutura. Em sua proposta de aprender na prática, também não havia alguém fazendo orientação ou dando aulas, éramos todos aluno(a)s. E a cada novo set de filmagem, onde foram produzidas mais de dez obras (apesar de que algumas nunca foram finalizadas), crescia em mim a vontade de dar continuidade ao enfrentamento das minhas inquietações sobre ensinar, aprender e fazer cinema. De me tornar uma espécie de construtor de obras pedagógicas, sejam elas cursos ou filmes, no sentido de serem capazes de ensinar alguma coisa, qualquer coisa, através da experiência de vivenciá-las.

FIGURA 7 - BASTIDORES DA PRODUÇÃO DO FILME: O DIA QUE JOSÉ GANHOU O JOGO.



FONTE: Autor (2016).

## A EXPANSÃO DO UNIVERSO

Traçando um panorama da evolução das mídias audiovisuais e do impacto das novas tecnologias sobre o cinema, busco questionar como a democratização dos meios de produção e distribuição alterou a forma como consumimos e produzimos imagens em movimento. Além disso, aproveito para refletir sobre os limites não apenas entre o cinema e o vídeo, mas também entre as outras manifestações audiovisuais, destacando a hibridez das linguagens e suas implicações para o ensino da arte cinematográfica.

Dando seguimento na busca por aprender e ensinar sobre cinema, ingressei no Mestrado Profissional em Artes<sup>24</sup> da UNESPAR, turma-2022, na linha de pesquisa: modos de conhecimento e processos criativos em artes, propondo este projeto de pesquisa, na intenção de elaborar uma Proposta Pedagógica para um curso de cinema e audiovisual intitulado: Cinema em Mídias - A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais.

Nesse universo acadêmico, descobri que muito se discute sobre cinema e educação, mas sempre partindo da perspectiva de usar o cinema como instrumento no campo da educação. Existe um repertório vasto nesse sentido, de como o cinema pode - e deve - interferir nos processos de ensino e aprendizagem de crianças, jovens e adultos. Mas minha inquietação permaneceu e eu continuava me perguntando: e a educação do próprio cinema?

É importante destacar a função social do cinema como ferramenta transformadora do indivíduo, através da busca pelo essencial, de conhecer o mundo e de se descobrir. Para além dos muros da universidade, não podemos ignorar o fato de que nas últimas décadas, a internet tem impulsionado o produto audiovisual de forma a transformar significativamente a maneira como o conhecimento é transmitido. Hoje, é possível acessar um conhecimento sobre praticamente qualquer assunto dando play em algum vídeo através de um *smartphone*.

Em um contexto onde as redes sociais passaram a ser uma extensão da própria vida, com compartilhamentos de diversos conteúdos audiovisuais, amadores

---

<sup>24</sup> O Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Estadual do Paraná/Campus de Curitiba II - PPGARTES, iniciou sua primeira turma em março de 2019 e oferece Curso de Mestrado na área de concentração Processos Criativos e Educacionais em Artes.

Link: <https://ppgartes.unespar.edu.br/o-programa/>

e profissionais, de maneira excessiva, ainda convivemos com um turbilhão de novas tecnologias de exibição, que surgem a cada novo dia e ocupam seu lugar no mercado para possibilitar realidades aumentadas, virtuais e mistas. Possibilidades essas que muitas vezes transgridem conceitos clássicos da produção audiovisual, como por exemplo o conceito do enquadramento que deixou de existir em produtos audiovisuais fabricados para serem exibidos em óculos de Realidade Virtual.

Conceitualmente, fabricar um produto audiovisual envolve a criação de conteúdo que combina elementos sonoros e visuais, tais como vídeos, filmes, programas de TV, animações, documentários, comerciais, videoclipes, videoaulas, transmissão ao vivo de eventos variados, dentre outros. É um produto que abrange todo um processo técnico e criativo, desde a concepção da ideia até a pós-produção e a distribuição do conteúdo.

Os principais estágios da produção audiovisual podem ser organizadas em quatro etapas: 1 - Pré-produção, onde ocorre todo o planejamento e preparação, incluindo a assinatura de contratos, o desenvolvimento do roteiro, escolha de enquadramentos, criação do *storyboard*, seleção de elenco, ensaios, escolha de locações, elaboração de cronogramas e testes de equipamentos; 2 - Produção, etapa em que as filmagens ocorrem, com atuação de profissionais na direção, atuação, captação de som e imagem, montagem de cenografia, iluminação e outros aspectos técnicos; 3 - Pós-produção, onde são feitas as edições e tratamentos da imagem e do som, além das adições de efeitos especiais sonoros, visuais e gráficos; 4 - Distribuição, etapa final onde o conteúdo é lançado, distribuído e exibido ao público, seja por meio de plataformas de *streaming*, televisão, cinema, redes sociais, videogames ou outras mídias.

Uma vez que esse desenvolvimento acelerado da tecnologia impacta diretamente nos meios de produção, distribuição e exibição do conteúdo audiovisual, torna-se muito urgente reformular e reposicionar aquilo que ensinamos e aprendemos nos processos educacionais não apenas do cinema, mas de todo o universo do audiovisual. As especificidades tecnológicas da arte cinematográfica contemporânea e a maneira como a sociedade se relaciona com o audiovisual nos dias de hoje, são duas questões centrais em uma discussão mais profunda acerca do ensino e aprendizagem do cinema. Começando pela segunda, não é nenhuma novidade que vivemos em uma sociedade onde praticamente tudo acontece nas telas, através da produção e consumo de conteúdo audiovisual.

Nesse contexto, criamos fenômenos como o *YouTube*<sup>25</sup>, que é a plataforma de hospedagem de vídeo consolidada como o segundo maior mecanismo de busca do mundo, além de ser o segundo site com o maior tráfego, atrás apenas do Google<sup>26</sup>. Informações colhidas para levantamento de dados sobre a plataforma<sup>27</sup> apontam que o consumo de vídeos na internet cresceu 165% de 2014 a 2019, enquanto o consumo de televisão cresceu apenas 25% no mesmo período. Em 2023, a cada minuto, mais de 500 horas de conteúdo audiovisual foram hospedadas no *YouTube* e mais de 4 bilhões de horas foram assistidos na plataforma todos os dias. 70% desse montante é consumido a partir de dispositivos móveis, pelos mais de 2 bilhões de usuários cadastrados, na sua maioria com idade entre 18 e 34 anos.

As pesquisas apontam ainda que 9 entre 10 pessoas acessam o *YouTube* para obter conhecimento aleatório ou aprender algo novo diante de alguma demanda da vida, estando três vezes mais propensos a preferir assistir a um vídeo tutorial do que ler um tutorial por escrito. Ou seja, nos últimos vinte anos a humanidade desenvolveu um costume de filmar e assistir tudo. Nossa atual realidade de democratização das ferramentas de criação e compartilhamento de imagens e sons junto com a popularização da internet doméstica nos primeiros anos do século XXI, foram fatores que influenciaram de maneira significativa a forma como nos relacionamos com o audiovisual, que hoje está entre os meios de comunicação mais utilizados no mundo.

No livro *Cinema e Educação Digital: A Lei 14.533 - Reflexões, Perspectivas e Propostas* (Universo Produções, 2023), organizado por Adriana Fresquet, traz informações interessantes acerca do fenômeno contemporâneo de consumir e hospedar todo tipo de conteúdo audiovisual nas redes sociais. Trata-se do capítulo *Entrelaçamentos entre cultura visual, cinema e mídia-educação*, de Monica Fantin e Karine Joulie Martins, do qual destaco aqui o seguinte trecho:

Essa difusão gera oportunidades de reivindicação, pertencimento e reconhecimento do sujeito pelo seu enquadramento na tela, algo que a televisão não permitia, gerando um movimento que foi lido com certa euforia

---

<sup>25</sup> O *YouTube* é uma plataforma de vídeos online. Link: <https://www.youtube.com/>

<sup>26</sup> O Google hospeda uma série de serviços e produtos online. Link: <https://www.google.com/>

<sup>27</sup> Dados coletados em [oficinadanet.com.br](https://oficinadanet.com.br) - [os incríveis números do youtube em 2019](https://oficinadanet.com.br) e <https://k2ponto.com.br/blog/numeros-do-video-marketing-no-brasil-e-no-mundo/>

na primeira década dos anos 2000. Nesse contexto da cultura digital e da convergência, o conceito de 'cultura participativa' surge como uma reconfiguração de regras pelas quais a vida pública opera a partir das práticas culturais e midiáticas e suas formas de conexão, compartilhamento, engajamento político e criativo, nos diversos espaços das mídias digitais. (Fantin e Martins, 2023, p.43)

O entendimento de que a internet é uma ferramenta universal de democratização dos meios de distribuição e exibição de conteúdo nos inseriu na “era da cultura participativa”, através das nossas identidades criadas para serem compartilhadas nas redes, muitas vezes ignorando a própria realidade da vida em favorecimento de uma verdade criada para sustentar uma narrativa qualquer, construída especificamente para aquele universo.

Essa confusão de múltiplas identidades criadas para habitar diferentes redes sociais, de aplicativos de relacionamento à plataformas de gestão de carreira profissional, confunde-se com o “nascimento do ‘indivíduo soberano’, entre o Humanismo Renascentista do século XVI e o Iluminismo do século XVIII [...], o motor que colocou todo o sistema social da modernidade em movimento” (HALL, 2006, p. 25). Stuart Hall discorre sobre o nascimento e morte do sujeito moderno em um dos capítulos de A identidade cultural na pós-modernidade, onde aponta que:

É agora um lugar-comum dizer que a época moderna fez surgir uma forma nova e decisiva de individualismo, no centro da qual erigiu-se uma nova concepção do sujeito individual e sua identidade. [...] O 'sujeito' do Iluminismo, visto como tendo uma identidade fixa e estável, foi descentrado, resultando nas identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas, do sujeito pós-moderno [...]. Deixem-me lembrar outra vez que muitas pessoas não aceitam as implicações conceituais e intelectuais desses desenvolvimentos do pensamento moderno. Entretanto, poucas negariam agora seus efeitos profundamente desestabilizadores sobre as idéias da modernidade tardia e, particularmente, sobre a forma como o sujeito e a questão da identidade são conceitualizados. (Hall, 2006, p. 24, 25 e 30)

As pessoas que experimentaram a vida nesse período da segunda metade do século XX em diante, definido por Hall como “modernidade tardia”, foram bombardeadas com novas teorias e perspectivas acerca de suas próprias identidades, gerando redescobertas e transformando a maneira de ocupar e protagonizar não apenas os espaços da vida cotidiana, mas principalmente os espaços recém-criados pelas novas mídias.

Nesse lugar da Cultura Participativa, o ato individual de expressar identidades variadas por meio do audiovisual para ocupar lugares antes negados,

através de mídias variadas, é um fenômeno que merece destaque. Isso posto, voltemos nossa atenção à primeira questão, que diz respeito às especificidades tecnológicas da arte cinematográfica.

Desde que foi inventado, o mercado cinematográfico é sustentado basicamente através de um tripé abrangendo empresas dos segmentos da produção, da distribuição e da exibição de conteúdo. E por se tratar de uma manifestação especificamente tecnológica, fruto de uma revolução industrial, esse mercado sofre abalos significativos em suas estruturas e metodologias toda vez que se desenvolve uma nova tecnologia.

A cada novidade tecnológica criada, a indústria do cinema vem se adaptando para nunca perder seu status de “espetáculo da sétima arte”, diante das novas possibilidades de manifestações audiovisuais que foram surgindo ao longo das décadas, desde a invenção da televisão. Hoje, diante das tecnologias digitais de alta performance de captação, distribuição e exibição de imagens e sons, através da internet e de dispositivos que cabem na palma de nossa mão, a arte cinematográfica se depara com seu mais novo desafio: a democratização dos meios de produção, distribuição e exibição de conteúdo.

Com acesso a dispositivos automatizados de fácil manuseio intuitivo, para facilitar a interação de maneira cada vez mais prematura, nos encontramos em um contexto onde já sabemos filmar, distribuir e exibir conteúdos audiovisuais mesmo sem formação na área. Os jovens-adultos contemporâneos são, por experiência de vida, produtores, distribuidores e exibidores de conteúdo que vivem uma realidade onde as redes sociais passaram a ser uma extensão da própria vida, com compartilhamentos de obras audiovisuais, amadores e profissionais, acontecendo de maneira excessiva. Uma realidade onde todos esses conteúdos, dos memes aos games, passaram a ser produtos comerciais que permeiam um universo expandido, com novas tecnologias sendo desenvolvidas para oferecer uma demanda de consumo que possibilite imersões em realidades aumentadas, virtuais e mistas.

Pensar o ensino do cinema no contexto das mídias contemporâneas passa por analisar o quê ensinar e como aprender cinema. Para isso, proponho um diálogo com autores e autoras acerca de possibilidades teóricas, metodológicas e práticas. Nesse estudo, levanto a hipótese de que a linguagem empregada em todos os produtos audiovisuais são as mesmas, aquilo que Lúcia Santaella (2001) convencionou chamar de Linguagens Híbridas, sendo o cinema apenas mais uma

manifestação audiovisual diante de tantas outras, em um cenário onde o filme não é mais consumido em tela grande e a própria arte cinematográfica se confunde com conteúdo audiovisual para a internet.

Para Arlindo Machado (1993, p.9), a tecnologia do vídeo desenvolvida na década de 1960 como uma demanda que partiu da reformulação na cadeia de produção e distribuição da TV, foi o fenômeno que desencadeou inúmeras práticas alternativas de manifestações audiovisuais que surgiram em diversos países, ao longo dos anos seguintes, todas na contramão dos processos cinematográficos vigentes na época, uma vez que eram produzidas, distribuídas e exibidas em formatos tecnológicos diferentes.

Por isso, até a virada do século XX, o suporte do vídeo - analógico e, posteriormente, digital - foi considerado marginal, fora do padrão, portanto algo diferente do cinema, inferior, menos relevante, menor, pelo aparato leve, portátil. O vídeo era considerado um recurso para ser utilizado apenas como registro doméstico, cuja função era necessária para produzir conteúdo jornalístico, mas nunca para construir uma cinematografia. Porém, a tecnologia do vídeo fez surgir também os videoartistas, que desenvolveram o conceito da “linguagem do vídeo”.

“O vídeo é um sistema híbrido, ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio, e mais modernamente da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos” (Machado, 1993, p.8)

Com o avanço da tecnologia, o suporte do vídeo se tornou obsoleto diante das inúmeras invenções digitais capazes de gravar e armazenar imagens e sons. Essa digitalização do vídeo fez surgir diversos fenômenos, conhecidos como produtos audiovisuais. Tratam-se de sistemas híbridos, que operam com códigos significantes distintos, importados do cinema, do teatro, da literatura, da música, das artes digitais e de tantas outras coisas. Tal qual o próprio cinema em seus primórdios, quando surgiram as primeiras imagens em movimento ao final do século XIX, pois tratava-se de um sistema híbrido, que operava com códigos significantes distintos, importados do teatro, da literatura, da música, e assim por diante.

Existe, portanto, um entendimento muito generoso que reposiciona o conceito de que o suporte do vídeo é algo diferente do cinema, menos relevante, questionando um dogma centenário de superioridade da arte cinematográfica em

destrimento de todas as outras possibilidades audiovisuais. O cinema é apenas mais uma dessas possibilidades, ocupando o lugar de pioneiro dentre elas, amparado nas mesmas linguagens híbridas que são utilizadas na televisão, no videogame, na videoaula, no videoclipe, no webvideo e em tantas outras formas de expressão.

É importante observar também que a palavra “cinema” no idioma português brasileiro é usada como referência para duas coisas diferentes, fazendo menção tanto ao lugar onde se projetam filmes, quanto ao próprio filme produzido para ser projetado nesse lugar. Logo, para aprofundar a compreensão do lugar do cinema no contexto das multimídias, cabe diferenciar o conteúdo, que vamos chamar de filme<sup>28</sup>, da tela onde ele é exibido, que vamos chamar de janela.

Se o filme é “uma sequência de fotografias postas em movimento, sonorizadas e projetadas em uma determinada área [...]” (Carriere, 1995, p. 77) e se as telas de TVs, computadores, tablets e smartphones podem ser interpretadas como sendo uma área onde filmes são projetados, então todo conteúdo audiovisual projetado nessas telas é um filme. Esses conteúdos, em suas mais variadas formas, do Cinema ao *Tik-Tok*<sup>29</sup>, possuem muitas semelhanças nos aspectos que permeiam toda cadeia de produção.

Para se produzir qualquer filme, são utilizados basicamente os mesmos processos organizacionais com planilhas, roteiros e decupagens detalhadas; com as mesmas tecnologias de captura de imagem e som, como câmeras, lentes e microfones; criando representações com os mesmos artifícios de edição, direção, efeitos especiais, cenografia, figurino, elenco e tantos outros. Claro que isso está posto de maneira generalista, não podemos esquecer que existem as especificidades de cada projeto, com suas demandas únicas.

Mas de maneira geral, para se produzir um filme para o Cinema ou para uma rede social, não seriam utilizadas as mesmas linguagens? Convido à essa reflexão sob a perspectiva da teoria das linguagens híbridas de Lúcia Santaella (2001), que formula a hipótese de que há três matrizes da linguagem e do

---

<sup>28</sup> Diante de tantas possibilidades de produtos audiovisuais, muitos nomes vão surgindo para se referir a um tipo específico de conteúdo, como por exemplo: comercial, videoclipe, telejornal, videoaula, webvideo, videoarte, cinema, documentário, dentre outros. Para dar conta de se referir a esses múltiplos formatos da mesma maneira, passarei a utilizar a palavra filme até o final do texto.

<sup>29</sup> O *Tik-Tok* é uma rede social de compartilhamento de conteúdo audiovisual de curtíssima duração. Link: <https://www.tiktok.com/pt-BR/>

pensamento: a sonora, a visual e a verbal. Trata-se de uma interpretação das três categorias peircianas e seus pressupostos, onde a linguagem sonora se aproxima do ícone, a visual do índice e a verbal do símbolo. O hibridismo ocorre quando as três se misturam, uma absorvendo a outra, sempre simultaneamente. A autora defende que, por se aproximar do ícone, a matriz sonora está pautada no acaso, conectada às formas não representativas, possuindo qualidade reduzida a si mesma. Já a matriz visual, por se aproximar do índice, está fundamentada nas ideias de reação, por meio da ação, do aqui e agora. Por fim, a matriz verbal é própria do simbólico, do que é genérico.

No hibridismo onde as três se encontram, determinadas categorias fenomenológicas ganham força conforme a peculiaridade do universo onde se emprega cada linguagem. Podemos observar por exemplo que a diferença entre o cinema e os demais produtos audiovisuais também está na força que cada matriz da teoria das linguagens híbridas exerce em determinado momento do conteúdo, conforme as demandas específicas de cada produção, levando em consideração a janela onde o filme será exibido e a forma como o espectador vai assistir acessar o conteúdo. No caso do filme cinematográfico, por exemplo, existe uma aposta na experiência sensorial, uma vez que o público estará assistindo dentro de uma sala de cinema, que é um local reservado e confortável, uma sala escura com imagens e sons preenchendo todo campo da percepção, sem distrações, com o espectador desconectado do mundo, tendo sua atenção completamente entregue, de maneira quase que exclusiva, ao filme que está assistindo. Com isso, ganham força as matrizes visual e sonora em detrimento da matriz verbal. Já em uma novela para TV, que é um conteúdo seriado com veiculação diária, existe uma aposta maior na comunicação narrativa dos acontecimentos da história para que ninguém se perca ao longo dos episódios. Diferente do cinema, nesse caso o espectador assiste da sua casa ao mesmo tempo que divide sua atenção com outros afazeres, encontrando-se distraído em alguns momentos. Por isso, existe uma aposta na redundância, na repetição, priorizando a matriz verbal, com os personagens explicando verbalmente nas suas falas os detalhes da história.

Pela semelhança nos processos de produção, as linguagens utilizadas acabam sendo basicamente as mesmas. Alguns exemplos são: enquadramentos, movimentos e angulações de câmera, composição, cores, texturas, luz, som, mise-en-scène, diálogos, dentre outros. Mesmo se considerarmos um filme de

animação, observam-se também algumas linguagens específicas desse tipo de filme, como ilustração e modelagem por exemplo.

De acordo com a teoria das linguagens híbridas, todas essas incontáveis possibilidades de linguagens se resumem em três tipos: sonora, visual e a verbal. Nesse sentido, podemos dizer que o lugar do cinema no contexto das mídias audiovisuais contemporâneas encontra-se na sua proposta de direção, que é a maneira como cineastas e artistas audiovisuais administram as linguagens híbridas em seus filmes, priorizando uma em detrimento de outras de acordo com as especificidades das obras que desejam criar. Trata-se de um dos elementos fundamentais no desenvolvimento de qualquer filme cinematográfico.

No cinema, antes de “ir a campo” filmar qualquer coisa, a pessoa artista por trás da obra elabora um projeto completo para conceitualizar as imagens e sons que deseja produzir, trazendo justificativas e referências. É um documento norteador, que consolida a visão criativa da direção, sendo essencial na comunicação entre artista e equipe de produção, bem como entre os demais setores envolvidos no projeto, como produtores, investidores e distribuidores.

Trata-se de um documento detalhado que resume a interpretação artística da obra, abrangendo múltiplos aspectos de como será feita a abordagem da narrativa, daquilo que se quer contar através de um “estilo” audiovisual. Portanto, em uma proposta de direção, por exemplo, existem informações sobre a direção de arte, o design de som, a escolha de locações, a paleta de cores, o figurino, a maquiagem, a direção de atores, dentre tantas outras. Cada um desses elementos é apresentado de forma a evidenciar sua contribuição narrativa, como um guia, um ponto de partida visual e sonoro da obra que se pretende produzir.

Essa abordagem da narrativa descrita na proposta de direção traduz a maneira pela qual a direção pretende contar a história, destacando o ritmo, o tom e a perspectiva que serão adotados durante a produção. O “estilo” audiovisual descrito pode incluir referências de filmes, pinturas, fotografias, músicas, podendo incluir também *storyboards* e *moodboards* que detalham cenas específicas do roteiro, considerando as atmosferas desejadas. Do ponto de vista técnico, a proposta de direção também pode abordar questões como a escolha de equipamentos de filmagem, técnicas de iluminação e opções de pós-produção, no sentido garantir que aquela “visão artística” é compatível com as limitações do projeto.

A importância da proposta de direção está na sua capacidade de promover um alinhamento entre todos os colaboradores do projeto. Ao fornecer um referencial comum, artistas do cinema permitem a cada departamento trabalhar em harmonia com os demais, garantindo que as escolhas artísticas sejam produzidas de maneira coesa, além de nortear a tomada de decisões e a resolução de problemas que vão surgindo ao longo da produção, sem prejudicar a linguagem da obra. Na teoria do cinema, considera-se que a base da linguagem cinematográfica “refere-se ao visível e tenta, após a pintura e com ela, soluções representativas” (Aumont, 2004, p. 68) para então atingir um aspecto figurativo, que se resume na reprodução de formas visíveis ou imaginárias. Portanto, o cinema tem o poder de representar, moldar, delinear ou reproduzir modelos presentes na vida cotidiana ou imaginada. Para Marcel Martin (2003), a imagem fílmica tem a capacidade de capturar tudo aquilo que é oferecido para a câmera e, por isso, funciona para criar réplicas de objetos já existentes. O resultado são filmes constituídos de imagens e sons figurativos do mundo externo ou que reproduzem figuras do imaginário humano.

O cinema para Aumont e Martin, de maneira geral, tem muito interesse pela linguagem visual, pouco interesse pela linguagem sonora e nenhum interesse pela linguagem verbal. É o poder da imagem como algo superior, como algo mais importante que o som e a palavra. Porém, não necessariamente um filme feito para o cinema precisa ter pouco, ou nenhum, interesse pelas linguagens sonoras ou verbais. Lucrecia Martel<sup>30</sup>, e Woody Allen<sup>31</sup>, por exemplo, são artistas reconhecidos justamente por proporem novas formas de representações nesse equilíbrio entre a imagem, o som e a palavra. Enquanto Lucrecia Martel realiza filmes que colocam o som exercendo grande força narrativa, Woody Allen prioriza o poder da palavra através de diálogos. Mas eles são exceções, porque de maneira geral, os filmes para cinema normalmente priorizam o poder da imagem, mesmo que sem ignorar a força do som. Por terem baixíssimo interesse pelas palavras, sua capacidade de sensibilizar pelas imagens e sons é muito superior à uma videoaula, por exemplo.

---

<sup>30</sup> Lucrecia Martel é uma cineasta argentina com passagem pelo Festival de Cannes e nomeada presidente do júri oficial da 76ª edição do Festival de Cinema de Veneza.  
<https://www.imdb.com/name/nm0551506/>

<sup>31</sup> Woody Allen é um cineasta, ator e comediante estadunidense cuja carreira se estende por mais de seis décadas e ficou marcada por obras consagradas e escândalos pessoais.  
<https://www.imdb.com/name/nm0000095/>

Para além da cultura e da arte, vale lembrar também que o audiovisual hoje é uma importante ferramenta de transmissão de conhecimento, adotado principalmente por instituições que promovem o Ensino à Distância (EAD). A adesão a essa nova forma de aprender, através de filmes que são chamados de videoaulas, popularizou-se depois que a pandemia de Covid-19<sup>32</sup> colocou o mundo em confinamento. Nesse período de pandemia, entre 2020 e 2022, o consumo e produção de conteúdo audiovisual atingiu um patamar histórico, passando a ter um lugar de soberania na transmissão do conhecimento, uma vez que as instituições de ensino passaram a operar com exclusividade por meio de videochamadas e/ou videoaulas gravadas. O audiovisual passou então a ser protagonista dentre as ferramentas de ensino/aprendizagem, em todas as áreas do conhecimento.

Nesse contexto, onde podemos aprender praticamente qualquer coisa apenas dando *play* em algum filme, é possível - e cada vez mais comum - que jovens estudantes já detenham um saber que é, em alguns casos, mais abrangente que o de seus professores. Por isso, torna-se necessário revisitar Paulo Freire (1987) em sua Pedagogia do Oprimido, quando o autor afirma que o comportamento daqueles que estão ali para aprender é pautado em bases que são estranhas a eles, por serem definidas pelos que estão ali para ensinar.

FIGURA 8 - DANILO CUSTÓDIO MINISTRANDO AULA POR VIDEOCHAMADA DURANTE O ESTÁGIO DE DOCÊNCIA.



FONTE: Autor (2023).

<sup>32</sup> A COVID-19 é uma doença causada pelo vírus SARS-CoV-2, que afeta o sistema respiratório e pode levar à morte. Altamente contagiosa, tornou-se epidemia mundial desde o seu surgimento no final de 2019, provocando mais de 700 mil óbitos no Brasil. Fonte: <https://covid.saude.gov.br/>

## ARTES AUDIOVISUAIS

Aprofundando a análise sobre a relação entre estética, linguagem e tecnologia no audiovisual, proponho discutir de que maneira podemos compreender o cinema enquanto um espaço de experimentação e sensibilidade, refletindo sobre a fusão entre as três diferentes formas de expressão que moldam a experiência cinematográfica: o som, a imagem e a palavra.

Ensinar e aprender sobre audiovisual é ensinar e aprender sobre cinema. Um aprendizado que passa por adquirir a capacidade de fazer, distribuir e exibir filmes, sejam eles produzidos para serem consumidos em salas de cinema ou em tablets e smartphones, uma vez que essas obras audiovisuais se apropriam das mesmas linguagens visuais, sonoras e verbais, que são planilhadas por meio de decupagem detalhada, contendo informações tais como movimentos de câmera, eixo de ação dramática, *mise-èn-scene*, músicas, montagem, objetos de cena, diálogos, figurino, cores, luzes, orçamento, plano de distribuição, por exemplo.

Isso significa que um filme realizado para atender a indústria fonográfica, como um videoclipe por exemplo, ou então um documentário para ser veiculado num programa de jornalismo na TV ou *Streaming*, ou ainda um meme para alimentar o *Tik-Tok*, tem o mesmo status de obra audiovisual que um filme para cinema, que também é chamado de obra de arte cinematográfica. Portanto, não é nenhum exagero dizer que um realizador de filmes para internet também possa ser chamado de cineasta, de artista do audiovisual, de videoartista, ou até mesmo de historiador, se considerarmos o produto audiovisual como uma reconstrução artificial e provisória de qualquer realidade histórica, de acordo com Rosenstone (2010).

Pela perspectiva da Teoria da Arte, vale destacar aqui os estudos dos Regimes de Imanência como condição contemporânea das artes. Principalmente os textos *Linguagem da Arte* (1968), de Nelson Goodman, e *A obra de arte: Vol. 1* (1994), de Gérard Genette, que conceitualizam a Autografia e a Alografia nas artes. Uma Obra de Arte Autográfica é aquela que carrega elementos que dizem respeito ao seu autor, ou onde a ação corpórea que gerou a obra é o seu próprio autor, que diz respeito a si mesmo na sua obra, como um autógrafo, uma assinatura. Já a Obra de Arte Alográfica é aquela que pressupõe poder ser executada por outra pessoa, ou seja, a ação corpórea que gera a obra é de outra pessoa que não de seu autor, algo que diz respeito ao outro, ao corpo do outro.

É na Alografia que se encontra o cinema e, portanto, o audiovisual. Os filmes são projetos de artistas executados por uma equipe que ao mesmo tempo é técnica e criativa. Uma equipe que interfere diretamente no resultado final da obra, muitas vezes de maneira tão intensa que seu artista não consegue controlar. É comum inclusive que o próprio processo de criação da arte audiovisual extrapole seu artista, tornando-se uma criação coletiva. Em *Obra expandida: as vanguardas e o regime alográfico*, Artur Freitas (2013) trata das Alografias Projetual, Textual e Instrucional. É nessa última, a Alografia Instrucional, classificada pelo autor como a arte dos gestos prescritos, que o Audiovisual pode, nas suas mais diversas manifestações, ser visto como potencial obra de arte.

“O que ocorre é a ampliação do que se entende por ‘obra’. A partir de então, no contexto da arte contemporânea, uma “obra de arte”, ainda que considerada sob a ótica das artes visuais, não deve mais se restringir à classe dos objetos autográficos, como de costume. [...] Seu modelo autográfico-objetual não mais resume o todo da experiência histórica da arte. Dilatando a concepção de “objeto único” e de “regime autográfico” uma obra de arte pode, agora, e desde o processo de expansão das vanguardas, ser tanto um objeto autográfico quanto um fenômeno múltiplo e projetual (um “tipo”) [...]. Fora disso, resta compreender de que forma e por que caminhos as obras de arte contemporâneas, em conexão direta com o legado histórico das vanguardas, se posicionaram, dada as fronteiras de sua própria diversidade, diante da estrutura teórica.”

(Freitas, 2013, p. 30)

Estendendo essa discussão para argumentar em favor do lugar do audiovisual enquanto manifestação artística, enquanto obra de arte, façamos um apanhado histórico sobre as definições e classificações da arte. Partindo do antigo sistema, muito primitivo diante do momento que vivemos hoje, o que se entendia enquanto arte era dividido em duas interpretações: Artes Liberais (ou Livres), que é o trabalho intelectual; e Artes Vulgares (ou Servis), que é o trabalho físico.

O filósofo Larry Shiner explica em seu livro *The Invention of Art: A Cultural History*, que houve um momento de transição entre o Antigo e o Novo Sistema das Artes, chamado de o “longo renascimento” (algo entre 1350 e 1600 d.c.). Nesse período, a arte passa a ter função de expressar o conhecimento humano, para estudar principalmente anatomia, geografia e astrologia.

No século XVIII, Charles Batteux escreve *Les beaux arts réduits à un même principe*, onde apresenta uma nova proposta de organização das artes, diferenciando-as entre: Belas Artes, que é a experiência não utilitária, como pintura,

escultura, poesia, música e dança; Artes Mecânicas, que são todas aquelas artes utilitárias manuais que gerenciam nossas necessidades, como carpintaria por exemplo; e Artes Mistas, que combinam prazer e utilidade, como é o caso da arquitetura. É o iluminismo que traz essa perspectiva da função da arte em uma sociedade, enquanto beleza e/ou utilidade. Surgem então as três disciplinas fundadoras da arte: História da Arte, Crítica da Arte e Teoria da Arte. Juntas, elas trazem novas interpretações e conceitos acerca do que pode ser considerado arte, analisando a semelhança entre diferentes manifestações artísticas e as relações entre linguagem e estética. A palavra estética passa a invadir o pensamento filosófico, dando início a história da estética ao longo do século XIX.

Para Platão, aquilo que é bonito não necessariamente é arte, uma vez que a beleza tem mais a ver com o erótico do que com a arte. Para Kant, é a natureza quem impõe uma regra para a arte, através de interconexões entre conhecimento científico, moralidade e religião. Para Hegel, a beleza está na aparência e também na expressão sensorial, enquanto a arte é uma expressão cultural que opera na mesma esfera que a religião e a filosofia, revelando os mais profundos interesses da humanidade à sua própria maneira.

Já no séc XX, em decorrência do novo modelo de sociedade baseada no consumo que estava se estabelecendo ao redor do mundo, houve a consolidação da arte moderna por meio do Mercado da Arte. Então o campo da Arte Moderna se divide em “Instituições” e “Agentes” de arte, estabelecendo uma cadeia de produção, exposição/exibição, crítica e venda. O capital econômico passa a condicionar o capital simbólico da arte e com a ascensão do mercado da arte, a obra passa a ser produzida também nos moldes da escala industrial. O artista então se torna o *designer*.

Piet Mondrian passa a teorizar que o *Design* é o fim da Arte, uma vez que nesse modelo a arte deixaria de existir como uma categoria específica e passa a estar em todos os lugares, sendo reproduzida por sistemas de produção em escala industrial, de acordo com seu projeto de execução. A obra de arte passa a ser fabricada de maneira terceirizada, em espaços específicos destinados à sua reprodução ou execução, um fenômeno que se transformou em uma das principais especificidades da arte contemporânea.

E aqui retomamos o conceito da Obra de Arte Alográfica Instrucional de Artur Freitas (2013). Para conceitualizar a arte dos gestos prescritos, o autor sugere

que a condição da obra não é apenas espacial, mas também temporal. O tempo como projeto. A instrução de como realizar a obra no futuro, que pode ser participativa ou não. Um convite a uma performance imaginária, que pode ser lida, imaginada e executada por qualquer um, em qualquer lugar.

É exatamente dessa maneira que são produzidos filmes para o *Tik-Tok*, *YouTube*, TV, *Streaming*, Cursos EAD, videoclipes, comerciais, cinema, dentre outros. É assim que se fabrica um filme, independente da janela pela qual ele irá circular. Através de um planejamento do artista (ou *designer*), que será executado por terceiros e distribuído para atender a demanda do mercado da arte, que nesse caso são as plataformas de hospedagem e exibição de conteúdo, como canais de TV, serviços de *streaming*, redes sociais e salas de cinema, por exemplo.

Para aprofundar esse entendimento do produto audiovisual enquanto obra de arte, convido à reflexão sobre o conceito das novas mídias no contexto da arte contemporânea. O artista e teórico da cultura digital Lev Manovich discorreu sobre a estética da nova mídia em dezenas de artigos, dentre os quais destaco o Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições, onde estabelece logo nas primeiras linhas que o termo Novas Mídias compreende “as atividades artísticas baseadas no computador” (Manovich, 2005, p. 25). Para o autor, esse termo também pode aparecer através de diferentes palavras, tais como interatividade, convergências, multimeios, dentre outras, mas que nenhuma delas pode definir os principais elementos das novas mídias.

Suas dez definições são: 1- Novas mídias x cibercultura; 2 - Novas mídias como tecnologia computacional usada para distribuição; 3 - Novas mídias como dados digitais controlados por *software*; 4 - Novas mídias como *software*; 5 - Novas mídias como o mix entre convenções culturais existentes e as convenções do *software*; 6 - Novas mídias como a estética que acompanha o estágio inicial de todas as modernas mídias e tecnologias de comunicação; 7 - Novas mídias como a execução mais rápida de algoritmos previamente executados manualmente ou por meio de outras tecnologias; 8 - Novas mídias como codificação da vanguarda modernista, as novas mídias como metamídias; 9 - Novas mídias como desenvolvimento adicional da arte radical da década de 1960, articulação paralela de ideias na arte da computação da década de 1960; 10 - A tecnologia das novas mídias como arte. Nessa última, Manovich propõe as novas mídias enquanto arte afirmando que o *software* é a sua vanguarda contemporânea.

Nas palavras dele, é uma tese radical, podendo ser lida até mesmo como uma provocação.

Embora possamos pensar nas novas mídias como tendências paralelas na arte moderna e na tecnologia da computação após a Segunda Guerra Mundial, gostaria de propor que, por fim, esse paralelismo mude a relação entre arte e tecnologia. Nas últimas décadas do século XX, a moderna tecnologia da computação e da rede materializou certos projetos-chave da arte moderna desenvolvidos aproximadamente na mesma época. No processo de materialização, as tecnologias ultrapassaram a arte. Isto é, não apenas as tecnologias das novas mídias - a programação de computadores, a interface gráfica do homem-máquina, o hipertexto, a multimídia computadorizada, a formação das redes (com e sem fio) - concretizaram as ideias por trás dos projetos dos artistas, mas ampliaram-nas muito mais do que o imaginado originalmente pelos artistas. (Manovich. 2005, p. 49).

Manovich aponta que o resultado dessa interferência, das tecnologias das novas mídias nos processos artísticos, foi que as próprias tecnologias se transformaram nas maiores obras de arte do mundo contemporâneo, com o hipertexto da internet sendo a obra literária mais complexa e dinâmica dentre as já escritas pela história da literatura e que o maior filme de todos os tempos desenvolve suas partituras visuais abstratas de possibilidades narrativas em *softwares* de edição e tratamento de imagem e som.

Diante desse impacto que a tecnologia das novas mídias provocou naquilo que se entende enquanto obra de arte, não podemos ignorar as consequências desencadeadas pelo próprio cinema na arte contemporânea, que foi invadida por aquilo que Philippe Dubois chamou de “um efeito cinema”, onde tudo se consome através do audiovisual. Para o autor, o cinema passou a informar, alimentar, influenciar, inspirar e irrigar as obras de uma série de artistas a partir do século XX, em diferentes manifestações artísticas, tais como pinturas, esculturas, fotografia, arquitetura, teatro, dança e música.

O cinema então invade o mundo da arte como legitimação simbólica diante de tantas incertezas sobre o próprio cinema. E é no museu que o cinema (re)encontra um novo modo de vida, como se fosse um efeito de rejuvenescimento. O autor aponta que não há, nos últimos anos, qualquer espaço artístico (bienais, museus, galerias e afins) que não inclua em sua programação exposições ou obras implicando ou imbricando o cinema. Dubois (2004) também reforça que o filme hoje é exibido em telas diferentes, quando não em múltiplas telas, localizadas em salas não mais necessariamente escuras e em uma experiência individualizada.

Isso contribui para transformar o público em um sujeito isolado, dividido e errante, migrando entre os lugares onde consome filmes. E o impacto na formação de público com os filmes sendo consumidos em museus e galerias, muitas vezes com as pessoas de pé, transitando de um lugar para o outro, é uma das grandes novidades na experiência sensorial do cinema.

Nesse cenário, a videoarte se torna a conexão entre cinema, televisão e artes plásticas. É o meio termo, nem o cinema na arte e nem a arte no cinema, mas uma mistura dos dois. Uma espécie de mediação entre as duas coisas. Em termos de linguagem, passamos a testemunhar uma fusão entre a TV e o cinema. Uma mistura do som *stereo* 2.0 e a imagem eletrônica em fita magnética da TV, com o som *surround* 5.1 e a imagem fotográfica em fita de película do cinema, que resultou na imagem digital utilizada hoje.

A câmera passa a ser vista como o pincel do artista. Para Debois (2004), o "efeito cinema" é tão potente que assombra a arte contemporânea de todas as maneiras, inclusive nas questões narrativas. Como exemplo, discorre sobre como narrar uma história no espaço, e pelo espaço, de uma instalação, explicando que a tela múltipla surge então como resposta inicial a essa questão, uma vez que ela organiza o percurso do visitante pela exposição. Ao conceitualizar essa questão, deixa claro o "efeito cinema" na arte contemporânea, afirmando que nesse caso das múltiplas telas, o visitante "avançaria" plano a plano na história, como num filme de cinema.

Portanto, nesse universo expandido onde quase tudo se consome através das artes audiovisuais, uma vez que o filme permeia grande parte dos ambientes que frequentamos, não apenas no mundo virtual, mas também na rua, nos trens, nos ônibus, nos restaurantes, nos hospitais, é natural que o estudo dessa linguagem já seja necessidade básica de alfabetização para muitas pessoas.

Trata-se de uma das ferramentas de comunicação mais utilizadas no mundo e, portanto, existe uma demanda pela reflexão sobre esse hábito de filmar e assistir tudo, ainda mais com nossos jovens se relacionando de maneira muito intensa com essa ferramenta, sem nenhum tipo de filtro, sem preparação e sem nenhuma conscientização. Logo, precisamos ensinar e aprender também sobre o papel social da pessoa que produz audiovisual, mas sem perder o foco nas técnicas que poderão auxiliar a atingir aquilo que deseja através de uma filmagem, independentemente de sua natureza.

## CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Para investigar o ensino e a aprendizagem do cinema no contexto contemporâneo, abordando suas interseções com as novas mídias e os desafios impostos pelas transformações tecnológicas, partimos da constatação de que o cinema, historicamente associado à uma experiência em sala escura, expandiu-se para múltiplas telas e formatos. Nesse cenário, fizemos estudos que problematizaram o impacto das redes sociais e das plataformas de *streaming* na produção e exibição de conteúdo audiovisual, uma vez que a facilidade de acesso às ferramentas de criação somado a democratização dos meios de exibição, transformaram a relação entre produtores, distribuidores e espectadores, levantando questões sobre autoria, experiência estética e capacidade técnica.

Um ponto fundamental da pesquisa foi a discussão sobre as "linguagens híbridas" no audiovisual contemporâneo. O conceito, fundamentado nas leituras de Lúcia Santaella e Arlindo Machado, reforça a ideia de que o cinema se mescla a outras formas de expressão, como o vídeo, a televisão, os videogames e as produções para internet. Essa hibridização sugere uma reconfiguração dos métodos de ensino, levando em conta as especificidades das diferentes plataformas e a maneira como o público consome esses conteúdos.

Para além da reflexão teórica, a pesquisa inclui um olhar sobre experiências práticas que fundamentam a proposta pedagógica do curso, trazendo exemplos concretos de projetos educativos em que teoria e prática se entrelaçam, promovendo uma formação mais dinâmica e conectada com as demandas do mercado e da sociedade. Nesses exemplos, tanto o estágio de docência nesse mestrado quanto os projetos desenvolvidos em parceria com instituições de ensino e coletivos audiovisuais, são apresentados como modelos de ensino-aprendizagem que valorizam a experimentação e o desenvolvimento da criatividade.

E, diante de tantas transformações no mundo do audiovisual, com novos contextos e desenvolvimento acelerado de tecnologias, pensamos que um curso de pós-graduação contemplando tanto os aspectos históricos e teóricos do cinema, quanto as novas possibilidades expressivas do audiovisual, promovendo ainda uma abordagem interdisciplinar entre teoria, prática e reflexão crítica, poderá contribuir na formação de pessoas interessadas nessa área do conhecimento.

## **CINEMA EM MÍDIAS: A ARTE CINEMATOGRAFICA NAS MÍDIAS AUDIOVISUAIS PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Aqui, apresentamos a proposta pedagógica que desenvolvemos ao longo da pesquisa, detalhando os fundamentos do curso, seus objetivos, metodologia e justificativa. Nessa parte, também destacamos como a especialização busca integrar teoria e prática, refletindo sobre as especificidades do ensino do cinema em tempos de convergência midiática e novas tecnologias.

Essa proposta pedagógica foi desenvolvida visando uma formação de artistas do audiovisual para as novas mídias, mesmo porque muitas produções contemporâneas que não se enquadram enquanto cinema, mas que circulam enquanto videoclipes, videogames, webseries, dentre outros., já passam a ser reconhecidas enquanto obras de arte não apenas por seus realizadores, mas principalmente por seu público. E para promover o ensino e aprendizado das artes audiovisuais, precisamos atender as demandas desse mundo da cultura participativa e das tecnologias, num cenário contemporâneo de novas hipóteses sobre o que é arte e de como ela é produzida.

Na perspectiva do ensino da arte do cinema, em específico, vale refletir sobre as palavras de Alain Bergala (2008) em *A hipótese-cinema*, onde afirma que ensinar cinema é iniciar os estudantes à arte do cinema. E que o verdadeiro aprendizado do cinema acontece quando ele é utilizado para promover o encontro com a alteridade, sensibilizando a partir da experiência do contato com o outro.

O autor sugere então quatro propostas/desafios para professores utilizarem o cinema em sala de aula, como ferramenta de ensino na educação de jovens e adultos. Dentre elas, uma merece destaque por abranger justamente o ensino do próprio cinema, que é a proposta/desafio de aprender a frequentar os filmes. Não é apenas assistir a um filme, mas frequentá-lo, adentrar em seu universo, compreendê-lo pelas entranhas, na sua realização prática e nos seus processos criativos, uma vez que “o verdadeiro encontro com a arte é aquele que deixa marcas duradouras” (Bergala, 2008, p. 100).

Jean-Luc Godard em seu filme *Je Vous Salue Sarajevo* (1993), afirma que a cultura é a regra enquanto a arte é a exceção. Nas relações de ensino e aprendizagem, o que é possível de ser ensinado é a regra, a linguagem, a normativa, o padrão. Para aprender sobre a exceção, é necessário encontrá-la,

experimentá-la, da maneira mais intensa possível, para que transbordem os discursos do saber. E Alain Bergala aponta um caminho para isso, sugerindo uma metodologia onde os estudantes possam vivenciar as emoções da(s) pessoa(s) que fizeram um filme, para que assim o cinema possa ser aprendido. Por essa razão, não devemos partir do conhecido para abordar o menos conhecido, pois isso conduz a um afastamento da singularidade do cinema. Analisar o filme não é suficiente para promover uma mudança na percepção sobre a obra, pois o trabalho para formação daquilo que uma pessoa acha bom ou ruim é um processo íntimo, longo e demorado.

Mas independente do que possamos concordar como sendo ou não um bom filme, para atender aos anseios daqueles que chegam para aprender, quem ensina precisa ter consciência de que sua tarefa é ensinar a fazer bons filmes. Ninguém quer aprender a fazer filmes ruins. Nessa questão, Bergala é certo ao afirmar que um bom filme, ou um filme artístico, relevante e, portanto, adequado ao mais refinado gosto, é aquele que “permanece vivo, contraditório, irritante e fascinante, cheio de invenções, que continua dando o que pensar quarenta anos depois de sua realização” (Bergala, 2008, p. 49).

Sendo assim, é natural que o primeiro encontro com um filme bom, ou um filme-arte, seja muitas vezes repleto de rejeição, com o espectador encontrando dificuldades para acessar as camadas mais profundas daquela experiência, resultando em irritação. Por isso é preciso insistir e muitas vezes transgredir, rompendo com processos engessados de educação.

“A arte, para permanecer arte, deve permanecer um fermento de anarquia, de escândalo, de desordem. A arte é por definição um elemento perturbador dentro da instituição. Ela não pode ser concebida pelo aluno sem a experiência do ‘fazer’ e sem contato com o artista, o profissional, entendido como corpo ‘estranho’ à escola, como elemento felizmente perturbador de seu sistema de valores, de comportamentos e de suas normas relacionais” (Bergala, 2008, p. 30).

Além de ir ao encontro do cinema-arte, Bergala considera importante a experiência da criação. Assim como reforçou Evaldo Mocarzel, durante entrevista concedida a mim, quando disse que “arte é processo, é fazer. O fazer é soberano” (Complexo Cinema, 2018: 18’02”). Temos um teórico e um cineasta evidenciando que o exercício da prática deixa marcas fisiológicas em nosso corpo, que são memórias de como fazer. Essa experiência individual de cada aluno(a) é a coisa

mais relevante. Mas Bergala orienta que professores não devem exigir ou esperar que filmes de estudantes sejam narrativos, compreensíveis e bem acabados, pois o ato da criação é complexo e exige anos de maturação. Por isso, a proposta pedagógica parte dessa hipótese: abordar teoria e prática através da análise e criação. Sobre arte e educação, Ana Mae Barbosa (1998) aponta que a arte tem papel importante no desenvolvimento cultural das pessoas e sociedades.

A arte, como uma linguagem presentacional dos sentidos, transmite significados que não podem ser transmitidos através de nenhum outro tipo de linguagem, tais como as linguagens discursivas e científicas. [...] As artes falam aquilo que a história, a sociologia, a antropologia, etc., não podem dizer porque elas usam um outro tipo de linguagem. [...] A arte na educação como expressão pessoal e como a cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento. Através das artes é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada. (Barbosa, 1998, p. 16).

É importante entender o papel da arte na educação como fator emancipador para o desenvolvimento humano, através do incentivo aos estímulos desses estudantes para perceber o seu entorno e desenvolver a sensibilidade de observar as diferenças no processo de criação artística. É um processo de guiar aqueles que estão ali para aprender, através de um corpo docente que ensine sensibilizando.

A pesquisadora Ana Mae Barbosa (1998) aponta ainda que são muitos os postos de trabalhos ligados direta ou indiretamente ao mercado do audiovisual. Sejam em filmes publicitários, jornalísticos, educativos, para cinema, TVs, plataformas ou redes sociais, faz parte do dia-a-dia desse trabalho lidar com informações acerca do universo das artes e, para a autora, esses profissionais teriam melhor desempenho se possuíssem tais conhecimentos. Desenvolver a capacidade analítica através da interpretação dos trabalhos artísticos em seu contexto histórico, por exemplo, é uma capacidade muito valiosa para qualquer profissional do audiovisual.

A interpretação de obras de arte e a informação histórica são inseparáveis; sendo uma a abordagem diacrônica horizontal do objeto e a outra sua projeção sincrônica vertical. A intersecção dessas duas linhas de investigação produzirá um entendimento crítico de como os conceitos formais, visuais e sociais aparecem na arte [...] Essa abordagem de ensino ilumina a prática da arte, mesmo quando esta prática é meramente catártica. (Barbosa, 1998, p. 19).

Nesse sentido, vamos iniciar esses aprendizes à arte do cinema, promovendo o encontro com a alteridade, sensibilizando a partir da experiência do contato com filmes e processos de feitura, aproveitando “a vantagem de obrigar a pensar numa decupagem, e a se recolocar a cada imagem, a questão do ponto de vista, do eixo e da distância.” (Bergala, 2008, p. 194).

E se para ensinar arte - nesse caso, o cinema - é preciso extrapolar os muros da escola, faremos isso promovendo o encontro com filmes também em feiras, congressos, cineclubes, mostras e festivais, proporcionando aos estudantes criarem uma certa intimidade com as obras, seus autores e processos, para além das aulas expositivas e práticas.

Compreendemos que uma proposta pedagógica de curso tem por objetivo orientar a organização e a implementação de práticas educacionais em uma instituição de ensino. Esse documento reflete as diretrizes e princípios educacionais, abordando os aspectos principais como: metodologia de ensino, objetivos de aprendizagem, avaliação, organização curricular e as necessidades estudantis, levando em consideração o contexto socioeconômico e cultural para promover uma educação mais inclusiva e adaptada às especificidades da comunidade.

Trata-se de um instrumento central no planejamento e execução de práticas educativas, delineando os princípios, objetivos, métodos e valores que orientam o processo educacional dentro de um contexto específico. Sua elaboração envolve a participação de toda comunidade acadêmica da instituição e, segundo Libâneo (2013), deve ser entendida como um documento coletivo que expressa as intenções educativas não apenas das instituições, mas também dos indivíduos que dela fazem parte, a partir de uma visão crítica da realidade, onde deixa evidente os caminhos para uma formação integral dos aluno(a)s. Portanto, não é apenas um plano técnico, mas também um planejamento dinâmico e reflexivo, que exige constante reavaliação de práticas pedagógicas, uma vez que de tempos em tempos ocorrem mudanças significativas na sociedade e nas demandas estudantis.

A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, popularmente conhecida como LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, reforça a importância da proposta pedagógica, definindo que as instituições devem elaborar seu Projeto Político-Pedagógico (PPP), que é um desdobramento da proposta pedagógica de cursos em termos mais operacionais e específicos, orientando e organizando todas as atividades e práticas de ensino.

A lei estabelece as diretrizes gerais que orientam a organização e a estruturação, regulamentando o funcionamento de toda a educação nacional, pública e privada, do nível básico ao superior. É um documento fundamental para assegurar a implementação dos princípios constitucionais na área da educação, promovendo a democratização do ensino e garantindo um padrão de qualidade para todos os brasileiros. A lei é estruturada para dar conta de legislar em todos os níveis e modalidades de ensino, inclusive na pós-graduação *lato sensu*, estabelecendo os seguintes princípios:

Igualdade de condições para o acesso e permanência; liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais; valorização dos profissionais da educação; gestão democrática do ensino público. (Art. 3º da LDB)

Para Libâneo (2013), a LDB é um marco fundamental para a organização do sistema educacional brasileiro por estabelecer diretrizes para universalizar o acesso à educação e garantir um padrão de qualidade. No que diz respeito à educação de nível superior, a lei define a autonomia das instituições de ensino, as condições para credenciamentos dessas instituições e o papel do Estado na garantia da qualidade da educação, estabelecendo por exemplo que "a educação superior deve ser ministrada com base no princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão" (Art. 43 da LDB).

Desde que foi promulgada, a lei passou por diversas modificações, o que reflete os desafios do sistema educacional brasileiro a longo prazo. Uma das reformulações mais significativas ocorreu com a implementação da Lei nº 13.415, de 2017, que introduziu a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no ensino médio e ampliou sua carga horária mínima. Conforme aponta Cury (2000), as alterações na LDB refletem a necessidade de adaptar o sistema educacional às novas demandas da sociedade, garantindo que a educação continue a ser um instrumento de inclusão social e desenvolvimento humano.

Por isso, a lei estabelece que as instituições elaborem seus Planos Político-Pedagógicos (PPP), que é "político" porque envolve a tomada de decisões que refletem uma visão de mundo e um compromisso com a transformação social, ao mesmo tempo que é "pedagógico" porque define as práticas de ensino e aprendizagem que serão implementadas. Para elaborá-lo, é necessário fazer um

diagnóstico da realidade onde o curso será ofertado. A análise do contexto é fundamental para a elaboração do Plano Político Pedagógico, que deve levar em consideração seus aspectos sociais, econômicos, culturais e educacionais.

Segundo Vasconcellos (2002), é essencial que o PPP tenha como ponto de partida um diagnóstico detalhado que leve em consideração as necessidades e características de toda a comunidade que ele atenderá, para que possa responder de forma adequada às demandas locais. Porém, é a identidade da instituição de ensino quem define a missão, visão e valores que orientam todas as práticas educativas, além de seus objetivos e metas, tanto em termos de ensino quanto de formação cidadã.

Como observa Veiga (2001), o PPP é um instrumento fundamental para a construção de uma instituição de ensino que seja não apenas democrática, mas principalmente que seja capaz de formar pessoas conscientes e críticas, para assim estarem preparadas para atuar na sociedade de forma ética e responsável.

Nesse caso, como a proposta pedagógica do curso de especialização *lato sensu* Cinema em Mídias: a Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais não está vinculada a nenhuma instituição, o que apresentamos é um exercício reflexivo para a construção de uma proposta pedagógica, podendo ser encarado também como um pré-projeto, contendo as estratégias pedagógicas que descrevem as metodologias de ensino e currículo, bem como os mecanismos de acompanhamento e avaliação da comunidade acadêmica em suas práticas pedagógicas e administrativas.

Outras normativas e diretrizes que normalmente compõem uma proposta pedagógica de curso, mas que dizem respeito às questões institucionais, não foram incluídas, tais como o regulamento da curricularização, formulários de avaliação, ficha de controle de frequência, regramento para conferência de portfólio para docentes e discentes, dentre outros.

## APRESENTAÇÃO DO CURSO

Nesta parte, apresentamos informações detalhadas sobre o curso de especialização *lato sensu* Cinema em Mídias - A arte cinematográfica nas mídias audiovisuais, discutindo sua estrutura curricular, disciplinas, critérios de avaliação e as bases legais que sustentam sua criação. O objetivo é demonstrar como essa proposta pedagógica se insere no contexto da formação audiovisual contemporânea e de que maneira ela dialoga com as demandas do mercado e da educação.

Diante dessa sociedade conectada na qual estamos inseridos, as transformações são constantes e exigem reestruturações a todo momento. Em especial na área do audiovisual, que é na sua essência uma atividade tecnológica e, portanto, está condicionada às novas tecnologias. Dar conta de acompanhar o desenvolvimento da tecnologia que avança de maneira cada vez mais veloz, é o grande desafio das instituições de ensino do audiovisual. Por isso, é urgente observar o comportamento do progresso tecnológico envolvendo os processos de produção, distribuição e exibição de conteúdo, para assim pensar e repensar novas possibilidades de ensino e aprendizagem diante dos desafios da nossa contemporaneidade.

Para pensar um curso que trabalhe conteúdos relacionados ao audiovisual voltado para as novas mídias, devemos considerar as profundas transformações no campo da comunicação, impulsionadas pela digitalização e pelo surgimento de novas plataformas e formatos de mídia. Esse contexto exige uma abordagem educativa que vá além do domínio técnico das ferramentas, promovendo também uma formação crítica, ética e criativa.

Como aponta Moran (2015), a educação para as novas mídias exige uma reconfiguração dos currículos tradicionais, que devem integrar a linguagem digital e as competências necessárias para a produção de conteúdos que dialoguem com as características dinâmicas, interativas e participativas das plataformas digitais. Mais do que ensinar a operar câmeras e *software* de edição, precisamos preparar nossos estudantes para entender as novas dinâmicas midiáticas. Para isso, a proposta se configura em dois pilares fundamentais enquanto política pedagógica: “Competência Técnica e Criativa” e “Análise Crítica e Ética”.

O pilar da Competência Técnica e Criativa compreende o domínio das ferramentas tecnológicas, complementado por uma formação que valorize a

criatividade e a inovação. De acordo com Henry Jenkins (2009) - que é um dos pesquisadores da mídia mais influentes da atualidade - a convergência midiática e a cultura participativa colocam novos desafios para a educação em audiovisual. Ele sugere que a capacidade de pensar de forma crítica e criativa torna-se mais importante do que saber operar uma câmera, uma vez que as novas tecnologias envolvendo a produção audiovisual oferecem manuseio cada vez mais intuitivo e automatizado. Já o pilar da Análise Crítica e Ética serve para promover reflexões sobre os impactos sociais, culturais e políticos dessas novas formas de expressão audiovisual, através de abordagem acerca da privacidade, dos direitos autorais e da responsabilização na disseminação de conteúdos e informações. Precisamos fomentar um tipo de educação midiática para formar produtores conscientes e críticos, capazes de analisar e questionar os conteúdos.

Esses pilares foram pensados levando em consideração as novas plataformas de geração de conteúdo audiovisual através de Inteligência Artificial (IA), que exigem de artistas e profissionais do audiovisual um domínio não apenas técnico da produção do conteúdo, mas que sejam capazes também de criticá-lo, adaptá-lo e distribuí-lo em múltiplas plataformas e para diferentes tipos de audiência. Por isso, o curso integra diferentes áreas do conhecimento, como comunicação, marketing digital e arte, permitindo uma formação ampla no cenário das novas mídias.

Moran (2015) traz um entendimento de que a educação para as novas mídias deve ser flexível e interdisciplinar, para adaptar-se rapidamente às novas tendências e tecnologias. Isso irá implicar em uma constante atualização do currículo, trazendo novas abordagens que valorizem a autonomia e a capacidade de aprendizagem contínua dos aluno(a)s. Enquanto desenvolvimento de atividades práticas, através de projetos interdisciplinares, oficinas práticas e parcerias com empresas e plataformas digitais, estão previstos exercícios técnicos e criativos para preparar os aluno(a)s para os desafios do mundo real, permitindo-lhes desenvolver um portfólio robusto e estabelecer conexões profissionais ainda durante sua formação, ao longo do curso.

Nossa proposta pedagógica tem como fundamento os princípios da educação libertadora defendidos por Paulo Freire em *Pedagogia do Oprimido* (1987), aplicada ao ensino do cinema e audiovisual. O objetivo é criar um ambiente de aprendizado dialógico, crítico e emancipador, onde estudantes não sejam apenas

receptores de conhecimento, mas sujeitos ativos na construção do saber cinematográfico e audiovisual.

Ao invés de uma educação bancária, onde o professor deposita informações nos aluno(a)s, propõe-se uma educação problematizadora, na qual o ensino do cinema se constroi pela troca, pelo questionamento e pela experiência prática e coletiva. Dessa forma, a arte cinematográfica não será apenas ensinada como técnica, mas como ferramenta de expressão, reflexão social e transformação da realidade.

A fundamentação teórica da proposta se ancora em três conceitos centrais da Pedagogia do Oprimido: 1 - Educação como prática da liberdade: o ensino do cinema deve estimular a consciência crítica dos estudantes, permitindo-lhes compreender o audiovisual como uma linguagem que pode ser usada para interpretar e transformar a sociedade; 2 - Diálogo como base da aprendizagem: o processo de ensino se estrutura em debates, práticas colaborativas e reflexões coletivas, em oposição à mera transmissão unidirecional de conhecimento; 3 - Conscientização e problematização: o cinema não é apenas um entretenimento ou técnica, mas um meio de questionar e revelar as contradições do mundo, impulsionando ações de mudança.

Por fim, esse projeto é constituído ainda por um apanhado de normas e parâmetros norteadores para estabelecer a prática educativa pretendida, considerando os aspectos legais estabelecidos pelas diretrizes curriculares e normativas da educação brasileira. Aqui estão reunidos os princípios norteadores, os objetivos, a matriz curricular do curso, além de estabelecer a relação entre ensino, pesquisa e extensão, mapeando envolvimento do corpo docente e as estratégias utilizadas nos processos de ensino e aprendizagem.

## Identificação

- Nome: Cinema em Mídias - a arte cinematográfica nas mídias audiovisuais.
- Habilitação: Especialização / Pós-Graduação *Lato sensu*.
- Áreas de concentração: Comunicação, Tecnologia, Cultura e Arte.
- Regime de oferta: Seriado semestral, com disciplinas semestrais.
- Regime letivo: 4 semestres (2 anos).
- Prazo mínimo para a integralização do curso: 3 semestres
- Prazo máximo para a integralização do curso: 5 semestres
- Período e Vagas: à definir.
- Carga horária total: 360hs.

A carga horária total corresponde, de maneira resumida, a seguinte oferta de atividades ao longo do curso:

- 1º semestre, total de 90hs:
  - sendo dois componentes curriculares obrigatórios de 30h, mais um componente curricular optativo de 30h.
- 2º semestre, total de 90hs:
  - sendo dois componentes curriculares obrigatórios de 30h, mais um componente curricular optativo de 30h.
- 3º semestre, total de 90hs:
  - sendo dois componentes curriculares obrigatórios de 30h, mais um componente curricular optativo de 30h.
- 4º semestre, total de 90hs:
  - sendo o estágio obrigatório de 30h, mais trabalho de conclusão de curso de 60h.

No total, de maneira resumida, a carga horária prevista ficará creditada em 180hs de componente curricular obrigatório, 90hs de componente curricular optativo, 30hs de estágio obrigatório e 60hs de trabalho de conclusão do curso.

## Objetivos

Especializar artistas audiovisuais que produzem conteúdo, através da imersão no estudo do cinema, destacando o papel social da realização, com foco nas técnicas e processos para alcançar aquilo que se deseja com um filme, independentemente de sua natureza, para atender uma demanda de mão de obra especializada na cadeia produtiva do setor audiovisual, além de fomentar a produção de conteúdo não apenas como ferramenta de comunicação, mas principalmente como expressão artística.

### GERAL

Desenvolver um ensino dialógico e participativo onde os aluno(a)s sejam protagonistas do aprendizado, integrando teoria e prática para construir um ambiente de ensino inclusivo e democrático, através da imersão no estudo do cinema, destacando o papel social da realização, com foco nas técnicas e processos para alcançar aquilo que se deseja com um filme, independentemente de sua natureza.

### ESPECÍFICOS

- Especializar artistas audiovisuais para atender a demanda por mão de obra especializada na cadeia produtiva do setor audiovisual;
- Fomentar a produção audiovisual não apenas como ferramenta de comunicação, mas principalmente como expressão artística;
- Promover uma formação abrangente na atuação profissional, ressaltando a capacidade de refletir, questionar, criar, redimensionar e renovar, os muitos tipos de negócios, empreendimentos, planos, programas e projetos audiovisuais;
- Dar suporte para a formação de profissionais inovadores e empreendedores, preparados para os desafios que o futuro proporcionará ao universo da produção de conteúdo audiovisual.

## Justificativa

Nesse contexto de transformações constantes, precisamos encontrar formas de assegurar um processo de ensino e aprendizagem sólido para contemplar a diversidade da vida e do conhecimento, estimulando a individualidade e a subjetividade necessária aos artistas e profissionais do audiovisual. Uma formação de pós-graduação em audiovisual como essa, precisa estar atenta ao contexto das demais atividades de formação continuada que se debruçam em um processo de ensino e aprendizagem rápido, flexível e subordinado às exigências de um mercado de trabalho cada vez mais competitivo e imediatista.

É notório que, ao longo dos últimos anos, a demanda pelo conteúdo audiovisual experimentou um crescimento exponencial de demanda, o que ocasionou uma diversificação tanto nos métodos utilizados para realização dos filmes quanto no perfil dos profissionais envolvidos na produção. Hoje, é um dos setores econômicos que mais crescem no mundo graças ao volume de investimentos nessa dinâmica da evolução dos meios de produção, marcada não apenas pelo avanço nas *performances* dos equipamentos de captura de imagem e som, mas principalmente pelas soluções criadas através das tecnologias de Inteligência Artificial.

O mercado audiovisual é uma atividade que impulsiona o progresso socioeconômico de micro e macro regiões. Uma única pessoa com um único equipamento (um *smartphone*, por exemplo) é, muitas vezes, a estrutura completa por trás de uma produtora de conteúdo para rede social. A democratização do acesso aos meios de produção também interfere diretamente nos tipos de conteúdos realizados, uma vez que cada vez mais olhares diversificados ocupam espaços enquanto realizadores/artistas.

De maneira mais generalista, o desenvolvimento nos processos de produção do conhecimento, principalmente nas áreas científicas e tecnológicas, somadas ao deslocamento da produção audiovisual para outros mercados, como por exemplo para o mercado fonográfico através da produção de videoclipes ou para o mercado da educação através da produção de videoaulas, são evidências dessas transformações estruturais dos meios de produção e consumo do produto audiovisual. Além disso, existe a diversidade e multiplicação das possibilidades dos produtos e serviços da área audiovisual, por meio da busca pela eficiência e da

competitividade da indústria da informação, onde a comunicação por meios audiovisuais é protagonista. Esse contexto interfere de maneira significativa na forma como vivemos e nas relações sociais e profissionais que estabelecemos.

Por isso, dia após dia, novas exigências desafiam as instituições responsáveis pela formação de profissionais e artistas do audiovisual, uma vez que torna-se necessário formar não apenas indivíduos capazes de lidar com o avanço da ciência e da tecnologia, mas que estejam preparados para se situar no mundo e nele viver de forma proativa diante da sociedade e do mercado de trabalho. Nesse cenário, é importante destacar que a formação de pós-graduação lato-sensu vem passando por diversas mudanças desde a década de 1990, quando foi publicada a LDB (Lei no 9.394/96).

São mudanças que abrangem desde a estrutura e carga horária dos cursos, passando por discussões de como regulamentar esse tipo de formação, até alcançar entendimentos filosóficos e pedagógicos. Como obrigação, vale destacar que a Lei de Diretrizes e Bases da regulamentação da educação brasileira determina atualmente que a educação superior tenha, dentre outras, as finalidades de estimular o desenvolvimento do pensamento reflexivo, de formar diplomados capazes de se inserir em setores profissionais, de preparar os aluno(a)s para o aperfeiçoamento profissional, além de estimular estudantes a conhecerem os problemas do mundo atual (Art. 43 da LDB).

Portanto, a proposta pedagógica do curso de especialização Cinema em Mídias - A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais, tem a pretensão de atender não apenas as demandas geradas por todo um contexto social e político, mas em especial aos princípios da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. O que está sendo proposto aqui é uma atividade de educação continuada que estabelecerá um processo de ensino e aprendizagem integrado com as demandas da comunidade, promovendo a qualificação profissional na área da arte, incorporando ciência e tecnologia no processo de ensino.

## Metodologia

A proposta pedagógica do curso de especialização está estruturada em módulos semestrais, organizados sob a perspectiva da teoria das linguagens híbridas de Lúcia Santaella (2001), que formula a hipótese de que há três matrizes da linguagem e do pensamento: a sonora, a visual e a verbal. Nesse sentido, a cada semestre, serão oferecidas disciplinas que transitam por essas linguagens, considerando que no primeiro semestre serão ofertadas disciplinas que abrangem as linguagens verbais, no segundo e terceiro semestre as linguagens visuais e sonoras, sendo reservado ao quarto semestre a carga horária direcionada às atividades de estágio obrigatório e produção do trabalho de conclusão. Estruturar o curso dessa maneira é uma tentativa de proporcionar a formação de profissionais capacitados no que diz respeito a sua habilidade de execução, sua capacidade de raciocínio, de percepção frente às questões universais, bem como de desenvolver seus valores éticos.

Essas três linguagens também traçam paralelos aos três eixos principais que orientam a formação no curso Cinema em Mídias - A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais. O primeiro volta-se para a formação pautada no compromisso com o discurso, com a estrutura narrativa das obras, além de abranger detalhes de apresentação para financiamento dos projetos, por meio de gestão e empreendedorismo. O segundo volta-se para a compreensão da capacidade de comunicação visual do conteúdo, abrangendo a qualificação no manuseio de equipamentos e prestação de serviços, com disciplinas voltadas ao planejamento e execução de atividades dos setores de Direção, Fotografia e Arte. O terceiro eixo volta-se para a atenção ao acabamento sonoro, com disciplinas que discutem a produção e pós-produção de áudio, através da manipulação de elementos sonoros e musicais. Esses eixos pedagógicos estão imbricados - e portanto tornam-se híbridos - na problematização da produção do conteúdo e na proposição de alternativas para o desenvolvimento artístico.

Não será apresentado aqui as ementas e planos de ensino de cada disciplina, uma vez que tais planejamentos serão discutidos e pautados junto à instituição de ensino onde a proposta será implementada, mas é necessário que todas as disciplinas tragam em seus planos de ensino a obrigatoriedade de realizar projetos práticos e teóricos de extensão e pesquisa. Entender e refletir de maneira

crítica sobre a produção do conteúdo audiovisual serão componentes cruciais para que as disciplinas cumpram seu papel de agente transformador na vida de nossos estudantes.

A extensão universitária enquanto política institucional deverá ser desenvolvida para se consolidar enquanto instrumento de formação especializada, sempre estreitando os laços entre a instituição e a comunidade. Qualquer atividade de extensão que for desenvolvida pelos estudantes e professores deve garantir impacto significativo na interação com a sociedade, promovendo transformações na realidade da comunidade local e regional.

Com relação às atividades práticas, deve-se levar em consideração que o curso tem como finalidade qualificar pessoas para atender a demanda de produção de conteúdos audiovisuais. Ou seja, é necessário ampliar e diversificar a capacidade de compreensão das possibilidades dos formatos desses conteúdos, bem como abranger formas variadas de processos de criação.

Tais atividades são parte relevante no processo de aprendizagem e precisam ser trabalhadas de maneira que nossos estudantes sintam na pele - literalmente - as complexidades que envolvem a produção de conteúdo audiovisual, não apenas enquanto atividade econômica, mas principalmente enquanto fenômeno artístico, cultural e social. Essas atividades práticas poderão ser desenvolvidas através de aulas em estúdio ou sets de filmagem, ou por meio de participação em congressos, cineclubes, mostras, festivais e/ou no desenvolvimento de projetos.

A integração entre teoria e prática deve ser planejada através do encontro de nossos estudantes com diversas possibilidades de filmes, seja na feitura das obras para compor uma vivência no set de filmagem, ou por meio de exibição de conteúdo em sala de aula seguida de debate sobre aspectos inerentes à obra, tais quais seus bastidores, motivações de realizadores, promovendo assim um encontro com a alteridade, mas sem ignorar a infraestrutura de produção, os equipamentos envolvidos e os serviços prestados.

No caso de praticarem o *set* de filmagem, esses estudantes também podem ser provocados a refletirem através da análise do material bruto captado ou do filme finalizado, independente se a prática foi promovida enquanto trabalho para compor avaliações das disciplinas que integram esse programa ou através de parcerias com o setor público ou privado. Essas atividades práticas são passíveis de realização dentro de cada disciplina e os professores devem ser orientados a realizar pelo

menos uma “prática de campo” que seja obrigatória durante o semestre. Com esses exercícios práticos obrigatórios realizados pelos estudantes desde o primeiro semestre, será possível que cada um deles conclua a formação possuindo em seus currículos diferentes obras ou participações em obras, como por exemplo o desenvolvimento de roteiros/projetos e produção de conteúdo. Muitas disciplinas deverão exigir como trabalho de conclusão no encerramento de seu período letivo, a realização de uma atividade prática que esteja alinhada de maneira bastante próxima com a atuação profissional daquela área, buscando alcançar a qualidade que o mercado de trabalho exige.

No que se refere às estratégias de ensino e aos métodos pedagógicos a serem adotados pelos professores durante a elaboração semestral dos planos de ensino, é essencial considerar as características específicas de cada disciplina. Diversas abordagens podem ser utilizadas, como aulas expositivas, rodas de conversa, atividades em campo, visitas técnicas, elaboração/apresentação de trabalhos teóricos e técnicos, avaliações dissertativas e objetivas, trabalhos individuais ou em grupo, entre outras metodologias alinhadas com as políticas da instituição de ensino onde o curso será implementado. Além disso, a proposta pode incluir práticas em laboratórios, estúdios e sets de filmagem, implicando na necessidade de espaços físicos adequados e equipamentos específicos para as áreas de Roteiro, Direção, Produção, Fotografia, Arte, Som, Edição e pós-produção de imagem e som.

Considerando os aspectos inovadores do curso e a demanda por profissionais dessa área, essa pós-graduação poderá ser ofertada de maneira presencial, semipresencial ou à distância, através de plataformas institucionais, permitindo assim maior flexibilidade de inserção dessa proposta em alguma instituição de ensino, além de atender às atuais diretrizes do Ministério da Educação - MEC, conforme Portaria no 1.428, de 28 de dezembro de 2018, que dispõe sobre a oferta, por Instituições de Educação Superior - IES, de disciplinas na modalidade à distância em cursos de graduação presencial.

No caso de optarem pelas modalidades semipresencial ou à distância - que é incentivada, inclusive, pela portaria do MEC, uma vez que flexibiliza a carga horária de aulas à distância ou semipresenciais - é recomendável priorizar aulas presenciais por videochamadas ao invés de aulas gravadas. Isso porque a proposta foi pensada não apenas para ensinar habilidades técnicas, mas também

desenvolver competências artísticas, conceituais e intelectuais. Para tanto, é essencial o encontro em grupo, de maneira presencial ou através de transmissões ao vivo, para promover reflexões, debates e análises críticas sobre temas, abordagens, linguagens e equipamentos utilizados na área.

Na proposta, ainda estão previstas a implementação de duas disciplinas especialmente desenvolvidas para esse curso, detalhadas no item 2.10 - Componentes Curriculares, que serão ofertadas enquanto componentes curriculares obrigatórios. São elas: “Possibilidades Audiovisuais” e “Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual”.

A disciplina “Possibilidades Audiovisuais” abrange o estudo para mapear os possíveis “tipos” ou “formatos” de filmes, de conteúdos audiovisuais, bem como as diferentes janelas por onde esses filmes circulam. O objetivo é reintroduzir esses estudantes no universo audiovisual que já conhecem, mas apresentando uma maneira de organizá-lo, analisando estruturas e catalogando formatos para, enfim, compreender as diferenças e especificidades de cada possibilidade de filme, do cinema ao *Tik-Tok*.

A disciplina “Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual” abrange uma compreensão básica dessas tecnologias e sua aplicação específica no campo audiovisual. O objetivo é apresentar as ferramentas de IA disponíveis e como essas ferramentas estão transformando a criação e a produção de conteúdo audiovisual, permitindo aos aluno(a)s não apenas aprender os conceitos fundamentais da produção audiovisual e da inteligência artificial (IA), mas também aplicá-los de forma criativa e técnica.

Para todas as disciplinas, a metodologia adotada ao longo das aulas será baseada na Pedagogia do Oprimido de Paulo Freire, promovendo uma educação problematizadora e muito diálogo, estruturando-se nos seguintes eixos:

a) Ensino Dialógico e Horizontal: onde professores atuam como mediadores do conhecimento e não como único detentor da verdade. As aulas são construídas coletivamente, incentivando o debate e a troca de experiências. O erro é compreendido como parte do processo de aprendizagem, estimulando um ambiente de experimentação e reflexão crítica.

b) Aprendizagem Baseada na Experiência e na Cultura de Aluno(a)s: onde estudantes partem de suas próprias referências audiovisuais para construir novos conhecimentos. O conteúdo das aulas se adapta às vivências e interesses dos

participantes. A produção cinematográfica é realizada de forma coletiva, priorizando a autoria e autonomia dos estudantes.

c) **Problematização da Realidade e do Audiovisual:** o cinema é utilizado como ferramenta para questionar temas sociais, políticos e culturais. Os aluno(a)s analisam criticamente o papel do audiovisual na sociedade, investigando representações e discursos. Estudos de caso de filmes são conduzidos não apenas para entender técnicas cinematográficas, mas para questionar narrativas e ideologias subjacentes.

d) **Oficinas e Produção Coletiva:** as disciplinas teóricas e práticas são acompanhadas por oficinas práticas, onde os aluno(a)s aplicam os conceitos aprendidos. Os projetos audiovisuais são desenvolvidos de forma colaborativa, permitindo aos estudantes assumirem diferentes papéis na produção. Os processos de filmagem e montagem são momentos de aprendizagem coletiva, nos quais os aluno(a)s avaliam e debatem criticamente suas próprias produções.

e) **Exibição e Reflexão Coletiva:** após a produção dos filmes, são organizadas exibições abertas à comunidade, seguidas de rodas de conversa. O objetivo é criar um espaço onde os aluno(a)s possam refletir sobre o impacto e significado de suas obras, relacionando-as à sociedade em que estão inseridos.

Por fim, para facilitar a adaptação de estudantes transferidos, retidos ou reprovados, na intenção de contribuir para reduzir a taxa de evasão, propomos evitar a exigência de pré-requisitos nas disciplinas da grade curricular. É fundamental resolver questões relacionadas à organização da vida acadêmica dos estudantes, mas essa decisão precisa estar alinhada com a política da instituição de ensino onde o curso será realizado.

## Avaliações

A avaliação no contexto educacional deve ser entendida de maneira abrangente, envolvendo a instituição, os departamentos acadêmicos, os professores e os próprios estudantes. Ela engloba elementos essenciais para o ensino-aprendizagem e para a gestão acadêmica em sua totalidade. O processo de avaliação do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) será definido por uma comissão do Núcleo Docente Estruturante (NDE) da instituição responsável pela implementação do projeto.

Este processo deve seguir as normativas e portarias pertinentes que orientam a criação, implementação, avaliação e consolidação do PPC, garantindo um planejamento contínuo que alinhe as necessidades de aprendizagem dos estudantes com as políticas institucionais, educacionais e de saúde.

Assim, a avaliação ocorre tanto no contexto da aprendizagem quanto na perspectiva interna e externa da instituição, enfatizando a importância da construção do conhecimento científico e da formação profissional, promovendo a inserção e a permanência no mercado de trabalho, além de proporcionar o desenvolvimento de pessoas que contribuam para o bem comum da sociedade onde estão inseridas.

Para o curso Cinema em Mídias - A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais, recomendamos um processo de avaliação processual e formativo, tal qual recomendado por Paulo Freire em sua Pedagogia do Oprimido, para priorizar o desenvolvimento crítico e criativo dos estudantes, considerando os seguintes tópicos:

- ✓ Participação ativa nos debates e discussões coletivas;
- ✓ Reflexões críticas sobre os conteúdos estudados e sua aplicação prática;
- ✓ Qualidade da produção audiovisual no que diz respeito à intencionalidade artística e reflexão social;
- ✓ Capacidade de trabalhar em equipe e colaborar de forma dialógica na construção do conhecimento.

O processo avaliativo é considerado parte integrante da construção do conhecimento, abrangendo provas, trabalhos práticos, atividades em grupo, apresentações orais e escritas, participação em eventos, entre outras práticas. Esse modelo de avaliação é formativo, reflexivo e está incorporado de forma dinâmica ao cotidiano educacional, refletindo sobre o ensino e a aprendizagem.

Como conceito norteador das avaliações desse curso, podemos citar o próprio Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da Unespar, que traz o entendimento de que a avaliação é um momento que expressa a síntese relativa ao trabalho desenvolvido pelos professores e estudantes, para a apreensão de um novo conhecimento, devendo “articular conhecimentos científicos, técnicos e culturais aos conhecimentos cotidianos” (UNESPAR – PDI, 2022, p. 85).

A avaliação é um componente complexo, porém crucial para diagnosticar e aprimorar o ensino e a aprendizagem. É fundamental que seja uma prioridade e parte integrante das discussões durante o planejamento de implementação desse curso, alinhada à prática pedagógica legal e institucional, sempre em sintonia com as aspirações da comunidade, com o projeto pedagógico, com as metodologias e os materiais didáticos adotados.

Além disso, o processo avaliativo deverá estar alinhado ao papel de educadores enquanto mediadores do conhecimento, com resultados que permitirão intervenções diretas para promover a uma constante melhora no ensino e aprendizagem, considerando o percurso individual de estudantes e professores. Dessa forma, a avaliação deve guiar as práticas docentes e contribuir para a reflexão sobre as abordagens pedagógicas utilizadas.

O Estágio Supervisionado Obrigatório e as Atividades Complementares serão avaliados conforme regulamentos e normativas pré-estabelecidos pela instituição que irá implementar o curso, respeitando as diretrizes das Normativas Curriculares Nacionais.

Porém, enquanto sugestão, a avaliação do estágio obrigatório pode incluir relatórios de atividades, *feedback* de supervisores e, em alguns casos, apresentação de resultados. É importante ressaltar que o cumprimento das horas e a análise do desempenho são essenciais para a conclusão do curso. Com relação às atividades complementares, também enquanto sugestão, elas podem ser avaliadas através da comprovação de participação, como certificados e relatórios.

## Formação

O curso Cinema em Mídias - A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais busca promover a formação de artistas audiovisuais, que são indivíduos com habilidades técnicas e criativas capazes de organizar e mobilizar recursos materiais e imateriais para produzir um filme, independente de sua natureza ou propósito.

As capacidades oferecidas nesta formação são: desenvolver ideias e transformá-las em projetos; diagnosticar o potencial de ideias e projetos de terceiros em fase inicial de desenvolvimento para transformá-las em produções; criar e desenvolver roteiros para produção de conteúdos de ficção e documentários; planejar e gerenciar atividades relacionadas ao mercado da produção audiovisual; administrar e operar atividades em estúdios ou locações de filmagens; vistoriar, avaliar e emitir consultoria técnica em projetos audiovisuais.

O campo de atuação abrange, mas não se restringe, a: produtoras audiovisuais; empresas de eventos; clubes de futebol e demais atividades esportivas; celebridades e *influencers*; artistas da música; instituições de ensino EAD; desenvolvimento e consultorias de projetos; jornalismo, comunicação e imprensa; publicidade; redes sociais e entretenimento; órgãos públicos.

Enquanto compromisso político-pedagógico de atuação na formação de jovens adultos, é necessário reconhecer a importância de implementar ações e investimentos que promovam a democratização do acesso e a diversidade, além do ingresso e permanência de estudantes neste curso. Algumas ações que essa perspectiva demanda são: garantir um processo de seleção diversificado, promover e ampliar ações de assistência estudantil, manter programas de bolsas de estudo e implementar um programa de acompanhamento de egressos.

Os impactos esperados são: formação de realizadores audiovisuais críticos e conscientes, que utilizem o cinema como ferramenta de transformação social; estímulo à produção audiovisual independente, valorizando narrativas diversas e descentralizadas; desenvolvimento de um ensino cinematográfico mais inclusivo, democrático e dialógico, alinhado às realidades dos estudantes, ampliação do acesso ao conhecimento audiovisual para grupos historicamente marginalizados; fortalecimento do cinema enquanto espaço de resistência, expressão e questionamento.

## Processo Seletivo

Para ingressar no curso de especialização Cinema em Mídias - A Arte Cinematográfica nas Mídias Audiovisuais, as pessoas interessadas vão passar por um processo de seleção onde o requisito mínimo é a graduação de nível superior em qualquer área. Aqueles que estiverem interessados pelas vagas deverão apresentar carta de interesse e passar por entrevista. Além do processo seletivo, será possível também o ingresso por meio de transferência externa, no caso de existência de vagas.

Temos conhecimento das políticas que regulamentam o acesso para estudantes cotistas no ensino superior e recomendamos que o processo seletivo adote os procedimentos legais diante de comprovada necessidade. Sancionada em 2012, a Lei n. 12.711 institui o programa de reserva de vagas para estudantes egressos de escolas públicas, pretos, pardos, indígenas e oriundos de famílias com baixa renda. Em 2016, estudantes com deficiência foram incluídos nessa política. Em 2023, uma nova Lei de Cotas foi sancionada contendo revisões e aprimoramentos, como resultado dos novos desafios da vida contemporânea.

Em uma das principais mudanças nesta nova versão, segundo cartilha publicada pelo Governo Federal<sup>33</sup>, a lei estabelece que as pessoas cotistas terão suas notas observadas também pela ampla concorrência, que são aquelas vagas que não foram destinadas às cotas. Vale destacar também que a atualização da lei incluiu na Política de Cotas os estudantes quilombolas.

De maneira geral, a Lei que regulamenta a Política de Cotas determina que 50% (cinquenta por cento) das vagas sejam reservadas para atender cotistas, sendo 25% das vagas para candidatos que oriundos do ensino público pertencentes a famílias de baixa renda; 20% para candidatos pretos, pardos, indígenas ou quilombolas; e 5% para pessoas com deficiência.

---

<sup>33</sup> A cartilha traz um apanhado de informações de maneira resumida, apontando as principais mudanças na lei. Além disso, também fornece alguns dados percentuais sobre a faixa da população brasileira que se enquadram nessas cotas: <https://www.gov.br/mec/pt-br/lei-de-cotas-cartilha.pdf>

## **Apoio às atividades acadêmicas**

No Brasil existe regulamentação para garantir a permanência de estudantes no ensino superior, promovendo serviços como restaurante universitário e moradia estudantil, dentre outros. Uma das principais regulamentações é a Lei nº 12.089/2009, que veda a cobrança de taxas para a prestação de serviços acadêmicos em instituições públicas, garantindo que os serviços essenciais sejam oferecidos gratuitamente ou com subsídios. Outro marco importante foi o Decreto nº 7.234/2010, instituído pelo Programa Nacional de Assistência Estudantil (PNAES), que visa ampliar as condições de permanência nas instituições públicas com objetivo de reduzir as taxas de evasão e garantir a igualdade de oportunidades.

O setor privado também pode estabelecer políticas de permanência para seus estudantes. Esses programas geralmente serão implementados de forma gradual, conforme a disponibilidade orçamentária e financeira dessa proposta pedagógica e também da instituição de ensino onde for implementada, de preferência após consulta às instâncias de representação estudantil. Para o acompanhamento de aluno(a)s e ex-aluno(a)s, faz-se necessário um sistema de coleta de dados, através de cadastros preenchidos no ato da matrícula.

Além disso, pode-se estabelecer parcerias com setores públicos e privados para obtenção de bolsas para pesquisa, extensão, iniciação científica, monitorias ou estágios, através de parcerias com setores públicos e privados, seguindo os regulamentos dos editais e chamadas. Com o tempo, poderão ser implementados benefícios adicionais, como por exemplo refeições a baixo custo ou assistência à saúde, além de projetos culturais, esportivos, de prevenção e/ou outras campanhas que contribuam para a permanência dos estudantes no ensino superior com qualidade de vida.

Por fim, embora seja uma questão institucional, vale citar que também se caracteriza como programa de apoio à permanência e formação dos estudantes, a implementação do CEDH - Centro de Educação em Direitos Humanos, que atua por meio de núcleos específicos, como o NERA – Núcleo de Educação Étnico-Raciais, o NERGs – Núcleo de Educação para Questões de Gênero, e o NESPI – Núcleo de Educação Especial Inclusiva, voltado para o atendimento de pessoas com deficiência (PCD), além de oferecer suporte na área psicológica.

## LEGISLAÇÃO

Aqui estão elencados um conjunto de bases legais que amparam a implementação de um curso de especialização *lato sensu* em Curitiba, com possibilidade interdisciplinar entre as áreas da cultura, da arte, da comunicação e da tecnologia. O levantamento faz menção ao regramento da implementação desse tipo de curso e às possibilidades de captação de recursos para sua execução.

Cabe destacar que, durante o processo de pesquisa, foi utilizada ajuda de Inteligência Artificial (IA) para compor uma legislação que fosse a mais completa possível e que contemplasse as esferas federal, estadual e municipal. A partir das informações levantadas com ajuda do banco de dados do ChatGPT<sup>34</sup>, destacamos as normativas que regem os cursos de pós-graduação e as disposições que interferem nas atividades educacionais nas áreas da arte, cultura, tecnologia e comunicação.

### **Bases legais gerais da educação**

- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei nº 9.394/1996: Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Em seu artigo 44, define as modalidades de educação superior;
- Resolução CNE/CES nº 1/2018: Dispõe sobre a oferta de cursos de pós-graduação *lato sensu*, incluindo regras sobre a organização, a titulação dos docentes e os requisitos mínimos para a certificação dos aluno(a)s;
- Parecer CNE/CES nº 08/2007: Orienta sobre a regulamentação dos cursos de pós-graduação *lato sensu* presenciais, semipresenciais e à distância;
- Lei Estadual nº 16.019/2008: Cria o Sistema Estadual de Ensino do Paraná, regulamentando cursos em instituições estaduais;

---

<sup>34</sup> O Chat GPT é uma das muitas ferramentas de inteligência artificial (IA) disponíveis gratuitamente, que funcionam como um chat de conversação entre o usuário e a máquina. Link: <https://openai.com/chatgpt/>

- Decreto Estadual nº 7.146/2010: Regulamenta o Sistema de Ensino do Paraná, afetando a validação e credenciamento de cursos de especialização;
- Lei Municipal nº 8.684/1995: Estabelece as diretrizes da educação no município de Curitiba, incluindo orientações gerais de políticas educacionais, impactando na implementação de cursos superiores e de especialização.
- Lei Municipal nº 14.771/2015: Define metas e estratégias do Plano Municipal de Educação - PME, possibilitando que projetos educacionais criados contribuam para os objetivos educacionais do município.

### **Bases legais para educação em comunicação e tecnologia**

- Lei nº 4.117/1962: Estabelece o Código Brasileiro de Telecomunicações, interferindo na implementação de cursos que abordem aspectos técnicos e regulatórios da comunicação, especialmente em tecnologia e mídias.
- Lei nº 12.485/2011: Regula o serviço de TV por assinatura, incluindo conteúdos audiovisuais, sendo relevante para cursos com produção de conteúdo para diferentes mídias.
- Lei nº 12.965/2014: Estabelece o Marco Civil da Internet, definindo princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil, essencial para cursos que tratem de novas mídias e tecnologias digitais.
- Lei nº 13.709/2018 (LGPD): Regula o tratamento de dados pessoais no Brasil, interferindo em cursos que possuam disciplinas sobre tecnologia e comunicação digital.
- Decreto nº 9.854/2019: Institui a Política Nacional de Inovação, amparando cursos voltados à inovação em tecnologia, arte e comunicação.

- Decreto Estadual nº 4.144/2016: Institui a Política Estadual de Inovação do Paraná, estabelecendo diretrizes para o desenvolvimento de tecnologia e inovação, afetando cursos de comunicação e novas mídias.
- Lei Estadual nº 20.847/2021: Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo estadual, amparando cursos de tecnologia e inovação.
- Lei Municipal nº 14.769/2015: Institui políticas de estímulo à inovação tecnológica e ao desenvolvimento sustentável em Curitiba, interferindo no ensino de tecnologia e inovação no contexto das novas mídias.
- Lei Municipal nº 15.035/2017: Regula os princípios e diretrizes da comunicação pública no município, interferindo na educação das áreas da comunicação social, jornalismo e mídias digitais.

### **Bases legais para educação em arte e cultura**

- Lei nº 8.313/1991: Embora seja mais focada em financiamento de atividades culturais e artísticas, a Lei Rouanet pode ser um importante instrumento de captação de recursos para projetos educacionais ligados às artes;
- Lei nº 12.343/2010: Institui o Plano Nacional de Cultura (PNC), que define diretrizes, objetivos e estratégias para o desenvolvimento cultural no Brasil, amparando também a criação de cursos voltados para a área das artes.
- Lei Estadual nº 17.063/2012: Estabelece o Programa Estadual de Fomento e Incentivo à Cultura - PROFICE, que pode oferecer recursos e apoio para iniciativas educativas voltados para artes e comunicação.
- Lei Estadual nº 19.551/2018: Define as diretrizes e metas do Plano Estadual de Cultura (PEC) do Paraná, abrangendo iniciativas educacionais que integram aspectos culturais, tecnológicos e educacionais com políticas públicas.

- Lei Municipal nº 11.834/2006: Estabelece mecanismos de incentivo à cultura, que podem ser utilizados para apoiar financeiramente iniciativas educacionais e culturais, incluindo cursos nas áreas de arte e comunicação.

### **Normas complementares e diretrizes curriculares**

- Diretrizes Curriculares para a Educação Superior em Tecnologia (Resolução CNE/CES nº 7/2002): Orientam a organização dos cursos superiores de tecnologia, que podem ser complementares à especialização em áreas tecnológicas.
- Conselho Estadual de Educação do Paraná (CEE/PR): O CEE/PR publica pareceres e resoluções que regulam a educação no estado, inclusive a educação superior. É importante consultar as normativas específicas do conselho para garantir que o curso de especialização esteja em conformidade com as diretrizes estaduais.
- Conselho Municipal de Educação (CME) de Curitiba: emite pareceres e resoluções que podem impactar a educação no município. Vale a pena consultar estas normativas para garantir o alinhamento do curso com as diretrizes municipais.

## COMPONENTES CURRICULARES

O termo "componente curricular" faz referência a qualquer elemento que compõe o currículo de um curso ou programa educacional. Em uma proposta pedagógica, os componentes curriculares podem ser entendidos como um conjunto de elementos ou unidades que formam a estrutura do curso, incluindo as disciplinas, os projetos, as atividades práticas, entre outros.

Cada componente curricular tem seus próprios objetivos específicos, seus conteúdos para serem trabalhados, suas metodologias de ensino e suas formas de avaliação, podendo ser obrigatórios ou optativos. Sua finalidade é a de garantir que os aluno(a)s adquiram as competências e conhecimentos necessários para sua formação ao longo do curso.

Nessa proposta, eles serão ofertados em 4 módulos semestrais, totalizando um ciclo letivo completo de 2 anos. Ao longo dos módulos 1, 2 e 3, as disciplinas foram organizadas de acordo com a teoria das linguagens híbridas de Lúcia Santaella (1983), sendo complementadas pelo o Estágio Obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso durante o módulo 4.

Os componentes curriculares obrigatórios são apresentados mais adiante de maneira resumida, pois acreditamos ser indispensável que eles sejam desenvolvidos junto ao corpo docente que irá compor o curso. Mas duas disciplinas que foram pensadas especialmente para atender as demandas dessa formação, seguem detalhadas abaixo.

São elas: "Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual" e "Possibilidades Audiovisuais". Ambas possuem metodologia e processos de avaliação semelhantes, uma vez que suas especificidades são muito próximas e estão adequadas aos padrões estabelecidos por esta proposta política-pedagógica. Por fim, apresentamos como sugestão uma lista de possíveis componentes curriculares optativos.

## **Inteligência Artificial (IA) no audiovisual**

A disciplina “Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual” abrange uma compreensão básica dessas tecnologias e sua aplicação específica no campo audiovisual. Foi elaborada com ajuda de Inteligência Artificial, a partir das informações obtidas junto ao banco de dados do ChatGPT. O objetivo é apresentar as ferramentas de IA disponíveis e como essas ferramentas estão transformando a criação e a produção de conteúdo audiovisual, permitindo aos aluno(a)s não apenas aprender os conceitos fundamentais da produção audiovisual e da inteligência artificial (IA), mas também aplicá-los de forma criativa e técnica.

A abordagem vai partir de atividades práticas e teóricas, proporcionando aos aluno(a)s utilizarem recursos interativos e colaborativos, oferecendo uma base sólida sobre os conceitos fundamentais da produção audiovisual através da utilização de IA. Serão utilizadas apresentações multimídia e vídeos demonstrativos, dentre outros recursos audiovisuais, promovendo entendimento através do contato com essa nova maneira de produzir conteúdo, conforme detalhado a seguir:

### **IDENTIFICAÇÃO**

- Nome: Inteligência Artificial (IA) no audiovisual.
- Carga horária: 30hs.
- Descrição: Abrange uma compreensão básica das tecnologias de Inteligência Artificial (IA) e sua aplicação específica na produção audiovisual, apresentando as ferramentas disponíveis e como elas estão transformando os processos criativos e técnicos na produção de conteúdo.
- Ementa: Fundamentos da IA e seu impacto em diferentes setores. As ferramentas de IA no audiovisual (edição, efeitos, roteirização). Estudo de casos de produções que utilizaram IA.
- Objetivo: Compreender as tecnologias de IA e possibilitar a prática de sua aplicação no audiovisual, adquirindo saberes sobre quais ferramentas de IA estão disponíveis no mercado e como elas estão transformando os processos criativos e técnicos da produção de conteúdo.

- CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Fundamentos da Inteligência Artificial

- Conceitos Básicos de IA: Definição de inteligência artificial, *machine learning*, *deep learning* e redes neurais. Diferentes tipos de IA (IA forte, IA fraca) e seus usos gerais. Histórico e evolução da IA no setor tecnológico;
- IA no Cotidiano: Exemplos de IA no dia a dia (assistentes virtuais, reconhecimento de voz e imagem, recomendação de conteúdo). Como essas tecnologias são aplicáveis no contexto audiovisual.

- Visão Geral das Ferramentas de IA no Audiovisual

- Ferramentas de IA para Roteirização e *Storytelling*: Introdução a *softwares* que utilizam IA para auxiliar na criação de roteiros (como ferramentas de geração de ideias ou de estruturação de narrativas). Análise de casos onde IA foi usada na criação de narrativas ou personagens;
- IA para Automação de Edição e Pós-Produção: *Softwares* de edição que utilizam IA para automatizar tarefas como corte de vídeo, ajuste de cor, e mixagem de som. Ferramentas de IA para efeitos visuais e animação;
- IA para Captação e Análise de Imagem: Tecnologias de IA aplicadas na captação de imagens, como câmeras inteligentes e drones automatizados. Análise em tempo real de cenas utilizando IA (reconhecimento de objetos, rostos, e ações).

- Estudo de Casos: Produções que Utilizam IA

- Análise de Produções: Estudo de filmes, séries e vídeos que usaram IA em alguma etapa de sua produção. Discussão sobre o impacto dessas tecnologias nas narrativas;
- Entrevistas e Testemunhos de Profissionais: Análise de entrevistas com diretores, produtores e técnicos que utilizam IA no seu trabalho. Reflexões sobre as vantagens e desafios de integrar IA na produção de conteúdo;
- Impacto da IA no Mercado Audiovisual: Como a IA está alterando o mercado de trabalho, as habilidades exigidas e as oportunidades de inovação no audiovisual. Debate sobre as Implicações Éticas e Futuras da IA no Audiovisual.

- Desafios Éticos da IA
  - Discussão sobre a criação de conteúdos gerados por IA e questões de autoria e direitos autorais. Impacto da IA na diversidade e inclusão nas produções audiovisuais;
  - Previsões Futuras e Tendências: Debate sobre as possíveis futuras aplicações de IA no audiovisual. Reflexão sobre a relação entre IA e criatividade humana.
- METODOLOGIA
  - Está estruturada para proporcionar uma combinação equilibrada de teoria e prática, permitindo aos aluno(a)s não apenas aprender os conceitos fundamentais da produção audiovisual e da inteligência artificial (IA), mas também aplicá-los de forma criativa e técnica. A abordagem é projetada para engajar os aluno(a)s em múltiplas formas de aprendizado, utilizando recursos interativos e colaborativos, através das seguintes atividades teóricas e práticas:
    - Aulas Expositivas: Apresentação teórica dos conceitos de IA e suas aplicações;
    - Demonstrações Práticas: Demonstração ao vivo de ferramentas de IA e *softwares* específicos utilizados na produção audiovisual;
    - Discussões em Grupo: Debates sobre os impactos da IA e suas implicações éticas e criativas;
    - Estudos de Caso: Análise detalhada de produções que utilizaram IA, com foco em entender o processo e os resultados obtidos;
    - Análise de Ferramentas de IA: Os estudantes terão a oportunidade de explorar e experimentar ferramentas de IA aplicadas às áreas de roteiro, edição/finalização e captação de imagens e sons;
    - Mini-Projetos: Criação de pequenos projetos audiovisuais utilizando as ferramentas de IA discutidas, permitindo aos aluno(a)s aplicar os conhecimentos adquiridos.;
    - Debates Éticos: Sessões de discussão sobre os dilemas éticos e o impacto da IA na produção audiovisual, estimulando o pensamento crítico.

- AVALIAÇÃO

- Deverá ser contínua e formativa, com *feedback* regular da docência sobre o desempenho dos aluno(a)s. Além de avaliações formais, através de provas, seminários e projetos, incentivamos a valorização do processo de aprendizagem através de avaliações informais, tais como a participação em discussões e a evolução nos exercícios práticos. Para essa disciplina, sugerimos três possibilidades avaliativas:
  - Participação em Discussões e Debates: Avaliação do envolvimento e das contribuições dos aluno(a)s nas discussões em grupo;
  - Análise Crítica de Estudos de Caso: Redação de um relatório crítico sobre um estudo de caso específico, com temática sobre o uso da IA na produção audiovisual;
  - Desempenho em Atividades Práticas: Avaliação dos mini-projetos realizados pelos aluno(a)s, considerando a aplicação dos conceitos e ferramentas de IA.

- BIBLIOGRAFIAS

- Básicas:
  - ZANCHETTIN, C.; KROHLING, R. A. *Inteligência artificial: compreendendo o raciocínio humano*. Rio de Janeiro: LTC, 2020.
  - SPATTI, D. H.; FLAUZINO, R. A. *Deep learning e redes neurais: princípios e aplicações*. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
  - SANTAELLA, L. *Cultura das mídias*. São Paulo: Paulus, 2003.
  - COSTA, C. *Cinema e outras artes*. Campinas: Papirus, 2005.
  - KANGUSSU, I.; LIMA, R. *Ética e tecnologia: perspectivas contemporâneas*. Curitiba: Editora Appris, 2020.
- Complementares:
  - SOUZA, J. *A elite do atraso: da escravidão à Lava Jato*. São Paulo: Leya, 2019.
  - COELHO, L. dos S. *Inteligência artificial e algoritmos genéticos na engenharia e no design*. São Paulo: Editora Erica, 2017.
  - BRAGA, A. P.; CARVALHO, A. C. P. L. F. *Redes neurais artificiais: teoria e aplicações*. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

## Possibilidades audiovisuais

A disciplina “Possibilidades Audiovisuais” irá abranger o estudo para mapear os possíveis “tipos” ou “formatos” de filmes, de conteúdos audiovisuais, bem como as diferentes janelas por onde esses filmes circulam. O objetivo é reintroduzir esses estudantes no universo audiovisual que já conhecem, mas apresentando uma maneira de organizá-lo, analisando estruturas e catalogando formatos para, enfim, compreender as diferenças e especificidades de cada possibilidade de filme, do cinema ao *Tik-Tok*.

A abordagem vai partir da relação do audiovisual com o mundo, passando por sua relevância, destacando o consumo através da internet, analisando algumas das principais janelas de exibição, para só então mapear os tipos de filmes possíveis. Essa estrutura tem por finalidade proporcionar um entendimento da produção audiovisual como ferramenta não apenas de comunicação universal, mas principalmente como obra de arte, através de seu retrospecto histórico e cultural.

- IDENTIFICAÇÃO

- Nome: Possibilidades Audiovisuais.
- Carga horária: 30hs.
- Descrição: Compreender a Produção Audiovisual não apenas como ferramenta de comunicação universal, mas também enquanto obra de arte, através de seu retrospecto histórico e cultural.
- Ementa: Tempo, ritmo e internet: consumo e plataformas; Tipos de janelas: TV, mobile, sala de cinema, museu/galeria; Tipos de filmes: cinema, publicidade, videoclipe, videogame, videoaula.
- Objetivo: Proporcionar uma experiência no universo da produção audiovisual, uma viagem desde os panoramas do mercado, passando por sua realidade de consumo até às especificidades de sua produção, sempre buscando a conscientização sobre o papel social de artistas audiovisuais, sem perder o foco nas técnicas que poderão auxiliar a atingir o que deseja através de um filme.

- CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- O audiovisual e sua relação com o mundo

- Relevância: comunicação, educação e audiovisual;
- Internet: consumo, canais e plataformas;
- Janelas: TV, computador, *mobile*, sala de cinema, *outdoor/indoor*, museus/galerias.

- O produto audiovisual

- Possibilidades: cinema, videoarte, publicidade, videoclipe, videogame, videoaula, webvideo, conteúdo seriado;
- O registro: efeitos documentarizantes e fictivizantes;
- Ética: a exposição do outro.

- Uma formação audiovisual

- Na vida: a experiência sensorial, a influência cultural e a formação de público;
- Na sala de aula: o filme como ferramenta de ensino;
- Na pedagogia: a didática do ensino à distância.

- Aspectos do conteúdo:

- Storytelling: temas e abordagens;
- Filmes de gênero: elementos da dramaturgia audiovisual;
- Estrutura narrativa: conceito e formatação.

- METODOLOGIA

- Está estruturada para proporcionar uma combinação equilibrada de teoria e prática, permitindo aos aluno(a)s não apenas aprender os conceitos fundamentais da produção audiovisual para as novas mídias, mas também aplicá-los de forma criativa e técnica na realização de seu conteúdo. A abordagem é projetada para engajar os aluno(a)s em múltiplas formas de aprendizado, utilizando recursos interativos e colaborativos, através das seguintes atividades teóricas e práticas:

- Aulas Expositivas: Apresentação teórica dos conceitos da produção

audiovisual para as novas mídias e suas aplicações;

- Demonstrações Práticas: Vivências em sets de filmagem, exercícios em sala e práticas de operação em *softwares* de produção audiovisual;
  - Discussões em Grupo: Debates sobre os caminhos e desafios da produção audiovisual contemporânea, destacando suas implicações éticas e criativas;
  - Estudos de Caso: Análise detalhada de produções locais e de obras já reconhecidas nacional e internacionalmente, promovendo o entendimento do processo e dos resultados obtidos;
  - Análise de Ferramentas: Os estudantes terão a oportunidade de explorar e experimentar os equipamentos utilizados na produção de conteúdo, abrangendo as áreas de roteiro, edição, e captação de imagens e sons;
  - Mini-Projetos: Criação de pequenos projetos audiovisuais utilizando quaisquer ferramentas disponíveis, permitindo aos aluno(a)s aplicar os conhecimentos adquiridos.
  - Debates Éticos: Sessões de discussão sobre os dilemas éticos e o impacto da produção audiovisual na vida contemporânea, estimulando o pensamento crítico.
- AVALIAÇÃO
    - Deverá ser contínua e formativa, com *feedback* regular da docência sobre o desempenho dos aluno(a)s. Além de avaliações formais, através de provas, seminários e projetos, incentivamos a valorização do processo de aprendizagem através de avaliações informais, tais como a participação em discussões e a evolução nos exercícios práticos. Para essa disciplina, sugerimos três possibilidades avaliativas:
      - Participação em Discussões e Debates: Avaliação do envolvimento e das contribuições dos aluno(a)s nas discussões em grupo.
      - Análise Crítica de Estudos de Caso: Redação de um relatório crítico sobre um estudo de caso específico, com temática sobre a produção audiovisual para as novas mídias;
      - Desempenho em Atividades Práticas: Avaliação dos mini-projetos realizados pelos aluno(a)s, considerando a aplicação dos conceitos e ferramentas abordados.

- BIBLIOGRAFIAS

- Básicas:

- DUBOIS, P. *Um Efeito Cinema*. In: Cinema, Vídeo, Godard. Trad. André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- MACHADO, A. *O vídeo e sua linguagem*. Revista USP, São Paulo, 1993.
- MANOVICH, L. *Novas mídias como tecnologia e idéia: Dez definições*. In: O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Senac, 2005.
- MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva & Guaciara Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

- Complementares:

- AUMONT, J. *As teorias dos cineastas*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2004.
- BOWNESS, A. *The condition of success: how modern artists rises to fame*. New York:Thames and Hudson, 1989.
- JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2009.

## Resumo dos componentes curriculares obrigatórios

Abaixo, classificados por ordem alfabética, seguem listados todos os componentes curriculares obrigatórios de maneira resumida. Juntos, eles compõem um conjunto de oportunidades de aprendizado que acreditamos serem indispensáveis para uma formação adequada em *Cinema em Mídias - A arte cinematográfica nas mídias audiovisuais*. Eles estão sendo apresentados de maneira resumida porque são encarados como um ponto de partida, pois acreditamos ser indispensável que eles sejam desenvolvidos junto ao corpo docente que irá compor o curso, considerando que devem estar alinhados com as diretrizes do Programa Político-Pedagógico - PPP do curso.

Com relação às bibliografias, trata-se de um apanhado geral levantado com ajuda de Inteligência Artificial, a partir das informações obtidas junto ao banco de dados do ChatGPT. Representam indicações de conteúdos a serem estudados, mas que podem - e devem - ser repensados junto ao corpo docente responsável pelo curso, uma vez que esses estudos não estão restritos apenas aos títulos literários elencados, podendo ser considerados também enquanto “bibliografias” as diversas outras possibilidades de acesso aos conteúdos, com destaque para periódicos (impressos e on-line), filmes e plataformas digitais.

### → Disciplina: **Direção em Imagem**

- ◆ Carga horária: 30h.
- ◆ Ementa: Semiótica. Direção: métodos e processos. Decupagem e Plano de Filmagem. Estudo de Locações. Preparação de Elenco. Teoria da Montagem: Eisenstein a Bazin. Fotografia: câmera, luz e movimento. Arte: cenografia, figurino e caracterização.
- ◆ Referências básicas:
  - CAMPOS, F. *Direção cinematográfica: métodos e práticas*. São Paulo: Summus, 2010.
  - COSTA, F. *Fotografia e cinema*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
  - DANTAS, M. *Semiótica do cinema: de Eisenstein a Peirce*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

- RAMOS, F. *Montagem cinematográfica*. São Paulo: SENAC, 2013.
- SÁNCHEZ, M. *A direção de arte no cinema*. São Paulo: SENAC, 2009.

◆ Referências complementares:

- AUMONT, J. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 2002.
- MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- XAVIER, I. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

→ **Disciplina: Direção em Som**

◆ Carga horária: 30h.

◆ Ementa: Decupando o som de um roteiro. Técnicas de captação de som direto. Equipamentos de som. Desenho, edição e mixagem. Efeitos Sonoros. Trilhas musicais.

◆ Referências básicas:

- BERG, C. *A linguagem do som no audiovisual*. São Paulo: Senac, 2009.
- CAMPOS, F. *Desenho de som: técnicas e conceitos*. São Paulo: Aleph, 2015.
- FELDMAN, R. *Mixagem de som: técnicas para cinema e TV*. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.
- HOLMAN, T. *O som no cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2010.
- RIBEIRO, A. *Trilha sonora: da música ao som ambiente*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

◆ Referências complementares:

- CHION, M. *Áudio-visão: som e imagem no cinema*. São Paulo: Editora Papirus, 2011.
- LOPEZ, C. *Produção sonora para cinema e TV*. São Paulo: Summus, 2012.

- MIRANDA, A. *Som no cinema brasileiro: técnicas e estéticas*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2014.

### → **Disciplina: Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual**

- ◆ Carga horária: 30h.
- ◆ Ementa: Fundamentos da IA e seu impacto em diferentes setores. As ferramentas de IA no audiovisual (edição, efeitos, roteirização). Estudo de casos de produções que utilizaram IA.
- ◆ Referências básicas:
  - COSTA, C. *Cinema e outras artes*. Campinas: Papirus, 2005.
  - KANGUSSU, I.; LIMA, R. *Ética e tecnologia: perspectivas contemporâneas*. Curitiba: Editora Appris, 2020.
  - SANTAELLA, L. *Cultura das mídias*. São Paulo: Paulus, 2003.
  - SPATTI, D. H.; FLAUZINO, R. A. *Deep learning e redes neurais: princípios e aplicações*. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
  - ZANCHETTIN, C.; KROHLING, R. A. *Inteligência artificial: compreendendo o raciocínio humano*. Rio de Janeiro: LTC, 2020.
- ◆ Referências complementares:
  - BRAGA, A. P.; CARVALHO, A. C. P. L. F. *Redes neurais artificiais: teoria e aplicações*. Rio de Janeiro: LTC, 2011.
  - COELHO, L. dos S. *Inteligência artificial e algoritmos genéticos na engenharia e no design*. São Paulo: Editora Erica, 2017.
  - SOUZA, J. *A elite do atraso: da escravidão à Lava Jato*. São Paulo: Leya, 2019.

### → **Disciplina: Possibilidades Audiovisuais**

- ◆ Carga horária: 30h.
- ◆ Ementa: Tempo, ritmo e internet: consumo e plataformas; Tipos de janelas: TV, *mobile*, sala de cinema, museu/galeria; Tipos de filmes: cinema, publicidade, videoclipe, videogame, videoaula.

◆ Referências básicas:

- DUBOIS, P. *Um Efeito Cinema*. In: Cinema, Vídeo, Godard. Trad. André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva & Guaciara Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- MACHADO, A. *O vídeo e sua linguagem*. Revista USP, São Paulo, 1993.
- MANOVICH, L. *Novas mídias como tecnologia e idéia: Dez definições*. In: O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Senac, 2005.
- SANTAELLA, L. *Linguagens híbridas*. In: Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003. p. 207-235.

◆ Referências complementares:

- AUMONT, J. *As teorias dos cineastas*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2004.
- BOWNESS, A. *The condition of success: how modern artists rises to fame*. New York:Thames and Hudson, 1989.
- JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2009.

→ **Disciplina: Produção**

◆ Carga horária: 30h.

◆ Ementa: Viabilizando ideias. Desenvolvimento de projetos audiovisuais. Políticas públicas (editais). Processos de seleção de conteúdo em encontros de negócio (*Pitching*). Orçamento e organização financeira.

◆ Referências básicas:

- ELIAS, H. *Gestão financeira para produtores culturais*. São Paulo: Martins Fontes, 2011
- FONSECA, R. *Produção audiovisual: uma abordagem prática*. São Paulo: Senac, 2017.

- GONÇALVES, L. *Financiamento de projetos culturais: mecanismos e estratégias*. São Paulo: Saraiva, 2016.
- ROSA, A. *Desenvolvimento de projetos audiovisuais: do argumento ao mercado*. São Paulo: Summus, 2015.
- SIAULYS, M. *O pitching: a prática da apresentação de projetos audiovisuais*. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

◆ Referências complementares:

- AMANCIO, T. *Cinema e mercado: as leis de incentivo e a produção audiovisual no Brasil*. São Paulo: Editora SENAC, 2000.
- MACHADO, A. *Produção e direção para televisão*. São Paulo: Summus, 2004.
- MATTOS, S. *Editais e leis de incentivo: um guia para a produção cultural*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2009.

→ **Disciplina: Roteiro**

◆ Carga horária: 30h.

- ◆ Ementa: Formatos e estruturas dos roteiros audiovisuais. As especificidades do roteiro frente a outros tipos de textos literários. O processo técnico/criativo, análise de casos e exercícios práticos.

◆ Referências básicas:

- AMORIM, J. *O processo criativo no roteiro de cinema*. São Paulo: Summus, 2005.
- CAMPOS, M. B. *Dramaturgia de televisão e suas narrativas*. São Paulo: Senac, 2008.
- FERRAZ, A. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Rocco, 2016.
- FIELD, S. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. São Paulo: Objetiva, 2001.
- GUERRA, L. *Roteiro de cinema e televisão*. São Paulo: Summus, 2004.

◆ Referências complementares:

- BERNARDET, J. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- RIVAS, M. *Guión audiovisual: arte y técnica*. Buenos Aires: La Crujía, 2010.
- RUIZ, C. A. *Escribir cine: cómo se cuenta una película*. Buenos Aires: Paidós, 2007.

→ **Estágio: Experiência prática em conteúdo audiovisual**

◆ Carga horária: 30h.

◆ Ementa: Experiência prática na produção de conteúdo audiovisual em produtoras/projetos.

◆ Referências:

- Quando necessárias, nos casos das demandas de pesquisa teóricas, deverão ser adaptáveis ao tema proposto enquanto atividade do estágio.

→ **Trabalho de Conclusão de Curso - TCC**

◆ Carga horária: 60h.

◆ Ementa: Atividade orientada de elaboração e aplicação de processos e conceitos em produção audiovisual para novas mídias, podendo ser complementada por composição de trabalho orientado de pesquisa integrado ao tema proposto.

◆ Referências:

- THIOLENT, M. *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez, 2008.
- ZAMBONI, S. *A Pesquisa em Arte: um paralelo entre arte e ciência*. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

## Grade Curricular dos componentes obrigatórios

A grade curricular é fundamental para a organização do currículo educacional e serve para estruturar e sistematizar o ensino, de forma a garantir que os aluno(a)s adquiram os conhecimentos e habilidades necessárias para sua formação. Ela define quais disciplinas ou áreas de conhecimento serão oferecidas, em que sequência, além da carga horária de cada uma.

No caso dessa proposta pedagógica, os componentes curriculares estão organizados em módulos semestrais, capazes de absorver estudantes de qualquer período/ano letivo independente da turma de ingresso, considerando os eventuais casos de não aprovação por notas ou faltas, ou ainda outras necessidades que por ventura impeçam algum estudantes de frequentar alguma disciplina, tendo que retornar em semestres futuros para concluir.

### MÓDULO 1 – Linguagens Verbais

<b>Roteiro</b>	<b>30hs</b>
Formatos e estruturas dos roteiros audiovisuais. As especificidades do roteiro frente a outros tipos de textos literários. O processo técnico/criativo, análise de casos e exercícios práticos.	
<b>Produção</b>	<b>30hs</b>
Viabilizando ideias. Desenvolvimento de projetos audiovisuais. Financiamento através de políticas públicas (editais). Processos de seleção de conteúdo em encontros de negócio ( <i>Pitching</i> ). Orçamento e organização financeira.	

### MÓDULO 2 – Linguagens Visuais e Sonoras

<b>Direção em Imagem</b>	<b>30hs</b>
Semiótica. Direção: métodos e processos. Decupagem e Plano de Filmagem. Estudo de Locações. Preparação de Elenco. Teoria da Montagem: Eisenstein a Bazin. Fotografia: recursos óticos, iluminação e movimento. Arte: cenografia, figurinos, caracterização (maquiagem).	

<b>Direção em Som</b>	<b>30hs</b>
Técnicas de captação de som direto. Equipamentos de som. Edição e Mixagem. Efeitos Sonoros. Desenho de Som.	

### **MÓDULO 3 – Audiovisual na era da IA**

<b>Inteligência Artificial (IA) no Audiovisual</b>	<b>30hs</b>
Fundamentos da IA e seu impacto em diferentes setores. As ferramentas de IA no audiovisual (edição, efeitos, roteirização). Estudo de casos de produções que utilizaram IA.	
<b>Possibilidades Audiovisuais</b>	<b>30hs</b>
Internet: consumo, canais e plataformas. Janelas: tv, computador, mobile, sala de cinema, museus/galerias e intervenções urbanas. Filmes: cinema, publicidade, videoclipe, videogame, videoaula, webvideo. Tempo e Ritmo.	

### **MÓDULO 4 – Prática em Produção Audiovisual**

<b>Estágio Obrigatório</b>	<b>30hs</b>
Experiência prática na produção de conteúdo audiovisual em produtoras/projetos.	
<b>Trabalho de Conclusão de Curso: Produção Audiovisual</b>	<b>60hs</b>
Atividade orientada de elaboração e aplicação de processos e conceitos em produção audiovisual para novas mídias, podendo ser complementada por composição de trabalho orientado de pesquisa integrado ao tema proposto.	

### Grade Curricular de componentes optativos (sugestão)

Por fim, elencamos aqui uma série de possibilidades de disciplinas para serem ofertadas enquanto atividades optativas. Trata-se de uma sugestão inicial, uma vez que a quantidade de disciplinas ofertadas, bem como o desenvolvimento de suas ementas, metodologias e referências bibliográficas, deverão ser constituídas e elaboradas junto ao corpo docente da instituição de ensino onde essa proposta pedagógica for ser implementada, considerando que as ofertas desses componente curriculares optativos precisam atender demandas que mudam ano a ano, bem como estar em conformidade com as especificidades estruturais e materiais.

<b>Distribuição e Festivais</b>	<b>30hs</b>
O cinema na era digital da circulação de produtos culturais. Os direitos do autor, do produtor e do exibidor. Possibilidades de contratos de exibição. Envio para festivais e Mostras com foco em longas e curtas independentes.	
<b>Mercado Brasileiro e Co-produção Estrangeira</b>	<b>30hs</b>
A produção cinematográfica no contexto da circulação cultural brasileira. Estratégias de financiamento e consumo no cenário nacional. Estrutura do mercado cinematográfico. Laboratórios de roteiro e encontros de co-produção.	
<b>Intermedialidade: Estética e Cultura Visual</b>	<b>30hs</b>
Arte e reprodutibilidade. Arte e Cultura: a vanguarda contra a Indústria. Poéticas da imagem.	
<b>Cinema Brasileiro</b>	<b>30hs</b>
História e Estética do Cinema Brasileiro.	
<b>História do Cinema</b>	<b>30hs</b>
Contextualização da evolução técnica e artística do Cinema Mundial ao longo de sua história.	

<b>Documentário</b>	<b>30hs</b>
Introdução ao Documentário. A tradição Formativa. A tendência Realista. Pós-estruturalismo. Tendências contemporâneas. Modos de Bill Nichols. Documentários brasileiros.	
<b>Videoclipe</b>	<b>30hs</b>
História do Videoclipe. A indústria fonográfica.	
<b>Videogame</b>	<b>30hs</b>
História do videogame. A indústria e a produção de jogos.	
<b>Ética</b>	<b>30hs</b>
Ética profissional. O comportamento no set. Ética e sociedade.	
<b>Narrativas Interativas e Audiovisuais</b>	<b>30hs</b>
Interatividade nas novas mídias, realidade aumentada e experiências imersivas.	
<b>Redes Sociais</b>	<b>30hs</b>
Audiovisual para redes sociais, em formatos inovadores e linguagem específica.	
<b>Cinema Expandido e Experiências Multissensoriais</b>	<b>30hs</b>
O cinema expandido e suas relações com instalações multimídia, realidade virtual e arte interativa.	
<b>Tecnologias Emergentes na Produção Audiovisual</b>	<b>30hs</b>
Como as inovações tecnológicas, realidade virtual, drones e deep learning estão transformando a criação, captação e pós-produção audiovisual.	
<b>Cultura do Remix e Reapropriação de Conteúdos Digitais</b>	<b>30hs</b>
Investiga as práticas de remixagem e reapropriação de imagens e sons nas novas mídias.	

## CONSIDERAÇÕES SOBRE CURSO

O curso de pós-graduação *lato sensu* Cinema em Mídias - A arte cinematográfica nas mídias audiovisuais, com objetivo de formar artistas audiovisuais enfatizando o estudo do cinema e das novas tecnologias, incluindo dispositivos de Inteligência Artificial (IA) voltados para a criação de conteúdo, visa promover o entendimento do produto audiovisual como uma obra de arte, explorando suas capacidades estéticas, éticas e filosóficas, para ampliar as percepções do ver e ouvir através do audiovisual.

A Proposta Pedagógica do Curso (PPC) foi pensada a partir da crescente demanda por profissionais capacitados para atuar em um mercado audiovisual que é dinâmico e em constante transformação, impulsionado por avanços tecnológicos que a cada dia possibilitam novas formas de produção, distribuição e exibição de conteúdo. A concepção do curso buscou integrar o estudo aprofundado do cinema com as novas mídias e tecnologias emergentes, especialmente dispositivos de Inteligência Artificial, para fornecer uma formação sólida e possibilitar aos estudantes desenvolver as competências necessárias para enfrentar os desafios contemporâneos das artes audiovisuais.

A ênfase dada à compreensão do produto audiovisual não apenas como um artefato técnico de comunicação e/ou entretenimento, mas como uma obra de arte de profundo impacto cultural e social, é um dos grandes méritos dessa proposta pedagógica. Tal abordagem permitirá aos estudantes desenvolverem um olhar crítico e criativo sobre os conteúdos, ampliando suas habilidades para criar obras que sejam impactantes e culturalmente relevantes. Além disso, o foco na interdisciplinaridade, que combina linguagens híbridas, posiciona o curso como um espaço de reflexão e inovação. Este enfoque é particularmente relevante em um momento em que as fronteiras entre as diversas formas de mídia estão cada vez mais diluídas, exigindo dos profissionais dessas áreas uma capacidade de adaptação e inovação contínuas.

## CONCLUSÃO

As reflexões levantadas ao longo da pesquisa reforçam a urgência de repensar o ensino do cinema, diante do avanço tecnológico promovido pelas mídias audiovisuais, que moldam os novos comportamentos entre espectadores, distribuidores e produtores. Pelos caminhos deste estudo, nos embrenhamos por trechos complexos, promovendo uma análise crítica sobre os desafios e possibilidades da proposta pedagógica apresentada, destacando seu potencial para contribuir com a formação de profissionais e pesquisadores na área.

Os autores e autoras aqui presentes também destacaram a importância de uma abordagem crítica e reflexiva no ensino. Através de Paulo Freire, por exemplo, discutimos a necessidade de um aprendizado que vá além da simples transmissão de conhecimentos técnicos, pois o cinema deve ser compreendido como um espaço de problematização, de expressão artística e de transformação social, para além de uma simples ferramenta de comunicação e/ou entretenimento.

Outro aspecto relevante da pesquisa é a análise das bases legais e diretrizes educacionais que norteiam a proposta pedagógica, considerando a legislação vigente para cursos de especialização *lato sensu* no Brasil e articulando as exigências formais com as necessidades específicas do ensino do audiovisual. O estudo aponta que a flexibilização curricular e a inclusão de temas emergentes, como a Inteligência Artificial no audiovisual, são essenciais para garantir que a formação oferecida esteja alinhada às transformações tecnológicas e às novas demandas do setor. Assim, reafirmamos a necessidade de um ensino do cinema que compreenda sua evolução histórica, sua potência artística e suas interações com outras formas de mídia.

A proposta pedagógica apresentada busca promover o ensino e a aprendizagem do cinema respeitando as tradições da sétima arte ao mesmo tempo em que dialoga com as mudanças contemporâneas. É um processo educativo que desenvolve não apenas uma capacidade técnica de produção, mas que potencializa a habilidade de construir novas narrativas e percepções sobre o mundo. E ao formar profissionais capacitados e conscientes das suas possibilidades e responsabilidades, o curso não só poderá atender às demandas imediatas do mercado, mas também promover a inovação e o enriquecimento cultural de toda a cena audiovisual da região.

A base teórica da proposta pedagógica transita pelo estado da arte contemporânea nas áreas de cinema, novas mídias e tecnologias digitais, com a integração dessas áreas fundamentada em referências acadêmicas e relatos de experiência, sendo estruturada a partir de autores clássicos e contemporâneos que exploram o imbricamento da arte com as chamadas “novas mídias”, fenômeno fundamental para compreender as transformações que o digital traz ao campo do audiovisual.

Por essa razão, consideramos que o curso tem um perfil inovador, com uma proposição interdisciplinar nos conteúdos e na forma de trabalhar as disciplinas, sendo pensado para repercutir tanto no âmbito acadêmico das novas mídias, quanto no mercado audiovisual. Isso é possível graças a Proposta Política-Pedagógica (PPP) apresentada, que incorpora debates atuais sobre o uso de Inteligência Artificial (IA) na criação de conteúdo audiovisual, uma área em rápida evolução que está moldando o futuro da indústria, impactando na criatividade artística e provocando implicações éticas e estéticas. Ao promover reflexões sobre a IA nas novas mídias, o curso se alinha com as teorias contemporâneas da comunicação digital e transmídia, cuja convergência midiática e narrativa é essencial para entender as dinâmicas atuais de consumo e produção de conteúdo.

Outro ponto relevante é a abordagem pedagógica centrada na prática, que permite aplicar o conhecimento teórico em projetos concretos, aproximando-os das realidades e exigências do mercado. Isso é crucial para garantir que os egressos não apenas dominem as técnicas, mas também saibam como aplicá-las e adaptá-las de maneira criativa e eficaz em suas carreiras.

Os impactos da proposta no cenário educacional e profissional são significativos. Na educação, ao oferecer uma formação interdisciplinar que combina teoria, prática e inovação, o curso se posiciona como uma referência no ensino e aprendizado em audiovisual. Os estudantes que passarem pelos conteúdos e práticas ofertadas no curso estarão capacitados não apenas com habilidades técnicas, mas também com uma compreensão crítica das mudanças sociais e tecnológicas que influenciam a produção e o consumo de conteúdo.

No mercado de trabalho, profissionais formados pelo curso estarão em posição de ocupar espaços de liderança na indústria audiovisual, seja em cinema, televisão, plataformas digitais ou novas mídias. A ênfase no uso de IA e tecnologias emergentes coloca os egressos na vanguarda do desenvolvimento de novos

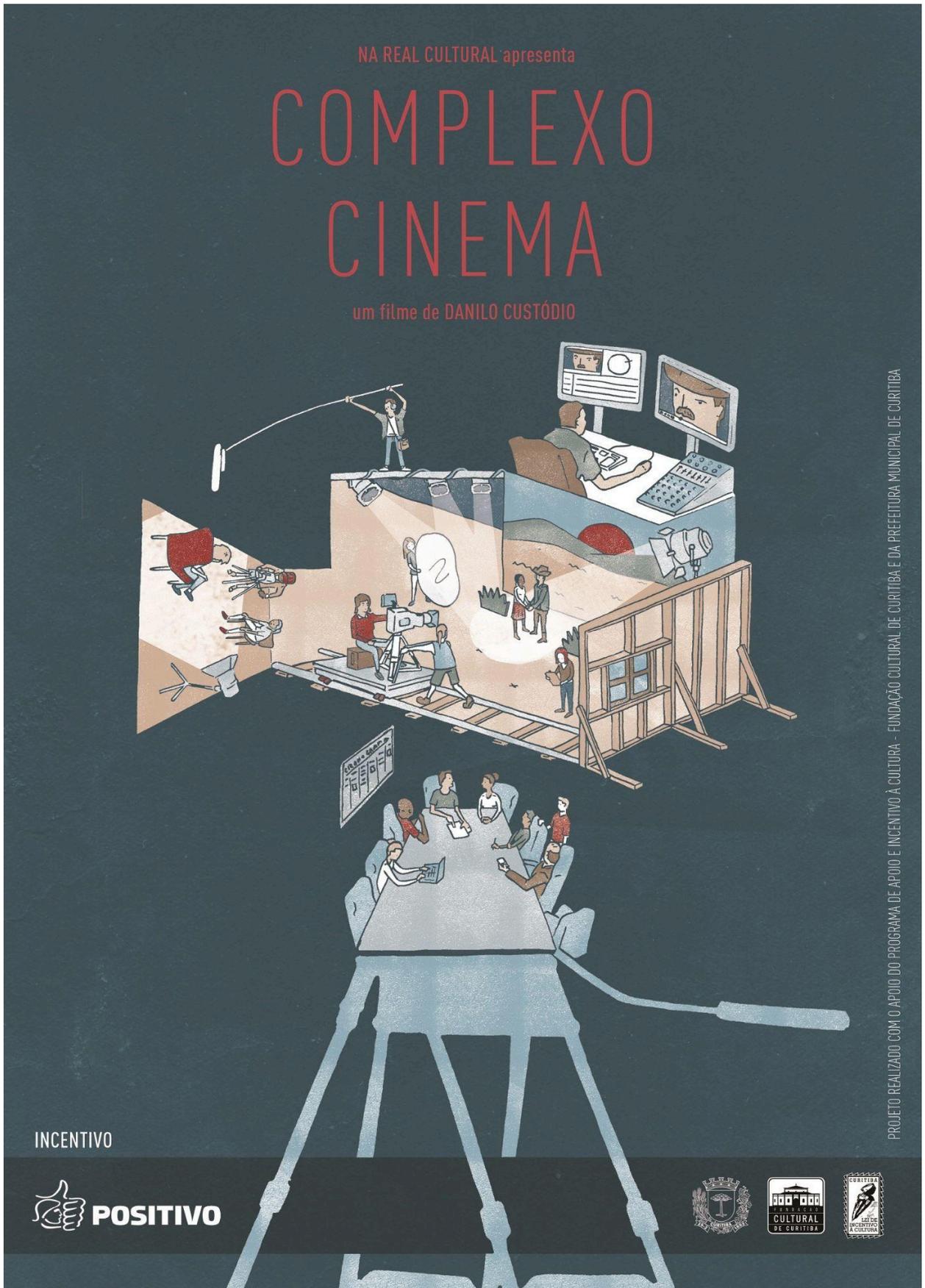
formatos e linguagens audiovisuais, permitindo que contribuam para a inovação e evolução da indústria. Vale destacar que, ao incorporar o estudo e a aplicação de tecnologias emergentes, o curso não apenas acompanha as tendências globais, mas também contribui para o desenvolvimento de novas práticas dentro do campo audiovisual, através da integração entre arte e tecnologia.

Além disso, o curso incentiva a produção de conteúdos que sejam culturalmente relevantes e que tenham o potencial de dialogar com audiências globais, ampliando o alcance e a influência do audiovisual da cidade no cenário nacional e internacional. Isso representa um impacto social e cultural extremamente relevante, uma vez que serão formados artistas audiovisuais capazes de produzir conteúdos que reflitam a diversidade e promovam a tolerância. Buscamos uma formação que esteja comprometida com a teoria, engajada com a prática e que possibilite aos participantes se tornarem agentes de transformação social, seja por meio da representação de grupos historicamente marginalizados na composição das obras, ou através da promoção de reflexões sobre questões de gênero, raça e identidade, dentre outras, enquanto narrativas nesses conteúdos.

Por fim, a aplicação dos princípios da Pedagogia do Oprimido no ensino do cinema propõe uma ruptura com modelos tradicionais de educação audiovisual, substituindo-os por um ensino mais crítico, participativo e comprometido com a transformação social. Mais do que formar profissionais para o mercado, o objetivo é formar pensadores e criadores do audiovisual que compreendam o cinema como uma poderosa ferramenta de reflexão e resistência.

O desafio é grande, mas os caminhos apontados por Paulo Freire demonstram que é possível sim construir uma educação mais humana, dialógica e libertadora, que seja possível de ser incorporada em todo esse universo complexo do cinema.

FIGURA 9 - CARTAZ DO FILME COMPLEXO CINEMA.



FONTE: Autor (2018).

## REFERÊNCIAS

### Bibliografias

AUMONT, J. *As teorias dos cineastas*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2004.

BARBOSA, A. M. T. B. *Tópicos utópicos*. Belo Horizonte: Ed. C/Arte, 1998.

BERGALA, A. *A hipótese-cinema. Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*. Tradução: Mônica Costa Netto, Silvia Pimenta. Rio de Janeiro: CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.

BOWNESS, A. *The condition of success: how modern artists rises to fame*. New York:Thames and Hudson, 1989.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

CARRIÈRE, J-C. *A linguagem secreta do cinema*. Tradução de Fernando Albagli e Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CURY, C. R. J. *A Nova LDB: Ranços e Avanços*. São Paulo: Editora Autores Associados, 2000.

DUBOIS, P. *Um Efeito Cinema*. In: Cinema, Vídeo, Godard. Trad. André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *O que é a filosofia?* Trad. Bento Prado Jr.; Alberto Alonzo Muñoz. São Paulo: Editora 34, 1992.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FANTIN, M; MARTINS, K. J. *Entrelaçamentos entre cultura visual, cinema e mídia-educação: ensaiando diálogos com a lei 14.533/23*. In FRESQUET, Adriana (Org.). Cinema e Educação Digital: A Lei 14.533 - Reflexões, Perspectivas e Propostas. Universo Produções, 2023.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREITAS, A. *Obra expandida: as vanguardas e o regime alográfico*. Ars, no 21, USP, São Paulo, 2013, pp. 19-31.

GENETTE, G. *A obra de arte: imanência e transcendência*. São Paulo: Littera Mundi, 2001.

GOODMAN, N. *Linguagens da arte: uma abordagem a uma teoria dos símbolos*. Lisboa: Gradiva, 2006 [1968]. Capítulos 4 e 5, pp. 149-237.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva & Guaciara Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2009.

KANT, I. *Crítica da faculdade do juízo*. Tradução de Valério Rohden e Antônio Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

LIBÂNEO, J. C. *Didática*. São Paulo: Cortez, 2013

MACHADO, A. *O vídeo e sua linguagem*. Revista USP, São Paulo, 1993.

MANOVICH, L. *Novas mídias como tecnologia e idéia: Dez definições*. In: O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Senac, 2005.

MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Z. A. *Arte em tempos de pandemia - resistência e visibilidades na obra fílmica Joaquim (2017)*. In: Artes - Interfaces e Diálogos Interdisciplinares. Ezequiel Martins Ferreira (org.). Ponta Grossa: Atena, 2022.

ROSENSTONE, R. A. *A história nos filmes: os filmes na história*. São Paulo: Paz e terra, 2010.

SANTAELLA, L. *Linguagens híbridas*. In: Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003. p. 207-235.

SANTAELLA, L. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SHINER, L. *The Invention of Art: A Cultural History*. University of Chicago Press, 2001.

TIRARD, L. *Grandes Diretores de Cinema*. Nova Fronteira, Rio de Janeiro: 2006.

UNESPAR. *PDI -Plano de Desenvolvimento Institucional: 2023-2027*. Coordenação e elaboração: Comissão do PDI, Reitoria e Pró-Reitoria de Planejamento. Paranaíba: UNESPAR, 2022.

VASCONCELLOS, C. S. *Planejamento: Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político-Pedagógico*. 12ª ed. São Paulo: Libertad, 2002.

VEIGA, I. P. A. *Projeto Político-Pedagógico da Escola: Uma Construção Coletiva*. Campinas: Papirus, 2001.

**Filmografia**

A TRILHA sonora de um bairro. Direção de Danilo Custódio. Curitiba: Na Real Cultural, 2023.

COMPLEXO Cinema. Direção de Danilo Custódio. Curitiba: Na Real Cultural, 2018.

O DIA que José ganhou o jogo. Direção de Danilo Custódio. Curitiba: Coletivo CLEA e Gesto de Cinema, 2016.

SONATA. Direção de Danilo Custódio. Curitiba: Laz Audiovisual, 2016.