

**“UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA
MESTRADO PROFISSIONAL – PPGMIT**

LUANA CRISTINA GONÇALVES SIMÕES

TEATRO DE SOMBRAS:

Magia e Tecnologia, Encenando Narrativas para o Ensino Da História da Arte

BAURU

2022

LUANA CRISTINA GONÇALVES SIMÕES

TEATRO DE SOMBRAS:

Magia e Tecnologia, Encenando Narrativas para o Ensino da História Da Arte

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC, Universidade “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro.

BAURU

2022

Simões, Luana Gonçalves.

/Luana Gonçalves Simões, Teatro de Sombras:
Magia e Tecnologia, Encenando Narrativas para o
Ensino Da História da Arte, 2023. 106 f.: il.
color.

Orientadora: Regilene Sarzi Ribeiro

Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual
Paulista (Unesp). Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru, 2017

1. História da Arte. 2. Educação. 3. Teatro de
Sombras. 4. Biografia. 5. Rosana Paulino I.
Universidade Estadual Paulista. Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE LUANA CRISTINA GONÇALVES SIMÕES, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 28 dias do mês de março do ano de 2023, às 09:30 horas, no(a) Auditório da Seção Técnica de Pós-Graduação da FAAC, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de LUANA CRISTINA GONÇALVES SIMÕES, intitulada **Magia e Tecnologia, Encenando Narrativas para o Ensino Da História da Arte**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professora Doutora REGILENE APARECIDA SARZI RIBEIRO (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Departamento de Artes e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design / Universidade Estadual Paulista, Professor Doutor OSVANDO JOSÉ DE MORAIS (Participação Presencial) do(a) Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design / Universidade Estadual Paulista, Profa. Dra. FLAVIA SANTOS ARIELO (Participação Presencial) do(a) Centro Universitário Sagrado Coração / UNISAGRADO/Bauru. Após a exposição pela mestrande e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final: Aprovada. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.


Professora Doutora REGILENE APARECIDA SARZI RIBEIRO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E
TECNOLOGIA

DISCENTE: LUANA CRISTINA GONÇALVES SIMÕES

TÍTULO Magia e Tecnologia, Encenando Narrativas para o Ensino Da História da Arte

Data: 28 de março de 2023 às 09:30

Local: Auditório da Seção Técnica de Pós-Graduação da FAAC

APROVADO ☒ REPROVADO ()

PARECER CIRCUNSTANCIADO:

Aprovado com "distinção e
Louvor"

Bauru, 28 de março de 2023


Professora Doutora Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro

IMPACTO POTENCIAL DESTA PESQUISA

Considera-se o resultado desta pesquisa um enriquecimento para o cenário da arte educação, por meio das relações estabelecidas entre as ferramentas tecnológicas unidas ao teatro de sombras e a história da arte unida à biografia, espera-se um acréscimo de possibilidade ao trabalho de professores e contadores de histórias. O entrelaçamento dessas linguagens visa proporcionar encantamento no contato da sociedade para com a arte e sua história, em especial a arte contemporânea, assumindo uma linguagem didática e encantada a qual facilite o contato da sociedade com obras e artistas contemporâneos em sua complexidade. No que se refere ao impacto acadêmico, é compreendida a necessidade de explorar as possibilidades tecnológicas do teatro de sombras, estabelecendo novas possibilidades expressivas e a partilha dos processos criativos, igualmente para o ensino da história da arte, o qual pode ser expandido e apreciado. O impacto econômico relaciona-se com a possibilidade de ampliar o trabalho de contadores de histórias e grupos de teatro e outros profissionais de áreas correlatas. A produção audiovisual e a contação de histórias, unidas a tecnologia e educação, podem assegurar ferramentas de caráter inclusivo e equitativo, capazes de promover experiência com a arte.

POTENTIAL IMPACT OF THIS RESEARCH

The result of this research is considered an enrichment for the art education scenario, through the relationships established between the technological tools linked to the shadow theater and the history of art linked to the biography, it is expected an increase of possibilities to the work of teachers and storytellers. The interweaving of these languages aims to provide enchantment in society's contact with art and its history, especially contemporary art, assuming a didactic and enchanted language that facilitates society's contact with contemporary works and artists in their complexity. With regard to the academic impact, the need to explore the technological possibilities of shadow theater is understood, establishing new expressive possibilities and the sharing of creative processes, equally for the teaching of art history, which can be expanded and appreciated. The economic impact is related to the possibility of expanding the work of storytellers and theater groups and other professionals in related areas. Audiovisual production and storytelling, together with technology and education, can ensure inclusive and equitable tools, capable of promoting experience with art.

LUANA CRISTINA GONÇALVES SIMÕES

TEATRO DE SOMBRAS:

Magia e Tecnologia, Encenando Narrativas para o Ensino da História da Arte

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos Linha de Pesquisa 2 –
Tecnologias Midiáticas

Banca Examinadora

:

Prof.^a Dr^a Regilene Sarzi Ribeiro

Orientador/Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
UNESP – Campus Bauru.

Prof. Dr. Flávia Santos Arielo

Instituição: UNISAGRADO
UNISAGRADO – Bauru.

Prof^a Dr^a Osvando José de Moraes

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
UNESP –Campus Bauru.

Resultado: _____

Bauru, _____ / _____ / _____

But the Shadow Man is really you, look in his eyes and see your reflection.

(Bowie, 1999)

“...No reino do imaginário, a luta se dá entre a claridade e a penumbra, de bruma a bruma, de fluido a fluido...”

(Bachelard, 1943)

*“...Esta penumbra é lenta e não dói;
flui por um manso declive
e é parecida com a eternidade...”*

(Jorge Luís Borges, 1899-1986)



A Boneca de Rosana

<https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a possibilidade de estar presente no mundo e poder usufruir de todas as obras humanas, sensações, mistérios e desejos da existência.

Agradeço imensamente a Profa. Dra. Regilene Sarzi Ribeiro por acolher esta pesquisa, acreditar e orientar meu caminho durante esta jornada.

À Profa. Dra. Flávia Santos Arielo por aceitar compor a banca examinadora deste trabalho e por todas as contribuições ao longo das aulas na pós-graduação.

Ao Prof. Dr. Osvando José de Moraes por aceitar compor a banca examinadora deste trabalho e contribuir com o andamento da pesquisa.

Sou grata aos meus pais e amigos, por estarem comigo durante a vida.

Agradeço a sabedoria compartilhada durante a trajetória desta pesquisa.

Ao mistério que nos faz encontrar na arte alívio.

Ao processo que possibilitou descobrir nas sombras este trabalho.

***Às memórias de minha avó Maria e nossas tardes
pintando seus livros, mulher analfabeta que tanto
me incentivou.***

Dedico a minha família e aos amigos tão especiais.

***Dedico este trabalho à minha mãe, ela que
construiu o boneco de crochê.***

***Dedico aos professores que presentearam sua
coragem.***

***Aos encontros misteriosos da vida e seu fluxo
criativo.***

GONÇALVES, L. TEATRO DE SOMBRAS: MAGIA E TECNOLOGIA, ENCENANDO NARRATIVAS PARA O ENSINO DA HISTÓRIA DA ARTE. Projeto de Qualificação apresentado ao curso de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob a orientação da Profª Drª Regilene Sarzi Ribeiro.

RESUMO

O tema desta pesquisa é o Teatro de Sombras e a tecnologia audiovisual explorados como recursos pedagógicos para o ensino das artes. O objetivo é produzir uma peça audiovisual no formato animação visando sua aplicação para a contextualização da história da arte Contemporânea no ensino básico. O percurso metodológico partiu do levantamento de discussões sobre a arte educação contemporânea no Brasil, para estabelecer as necessidades e problemáticas encontradas em sala de aula deflagradas pela pesquisadora que atua como professora-artista. A pesquisa qualitativa caracteriza-se por uma pesquisa em arte cujos instrumentos são levantamento bibliográfico, coleta de dados e relato de processo criativo que permitem a elaboração do estado da arte do tema e a fundamentação teórica e reflexiva da proposta que resultarão em uma animação que explora a magia e a tecnologia, associando as linguagens do teatro de sombras e o audiovisual. A fundamentação teórica é pautada nos autores Ana Mae Barbosa (2008, 2010, 2019), Sandra Rey (2008), Christy Marx (2007), François Dosse (2009), Ana Maria Amaral (1996;2011) e Fabrizio Montecchi (2012). Os resultados obtidos possibilitaram a discussão sobre o ensino da arte na contemporaneidade e o papel da tecnologia, o levantamento de biografias de artistas contemporâneos e a escolha da artista Rosana Paulino, sua vida e sua obra, para construção do roteiro que irá compor a narrativa da animação. O material será disponibilizado em plataformas gratuitas de vídeo.

PALAVRAS-CHAVE: História da Arte; Educação; Teatro de Sombras; Biografia; Rosana Paulino

GONÇALVES, L. SHADOW THEATER: MAGIC AND TECHNOLOGY, STAGING NARRATIVES FOR THE TEACHING OF ART HISTORY. Qualification Project presented to the Postgraduate course in Media and Technology at UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, under the guidance of Prof. Dr. Regilene Sarzi Ribeiro.

ABSTRACT

The theme of this research is the Shadow Theater and audiovisual technology explored as pedagogical resources for the teaching of the arts. The objective is to produce an audiovisual piece in animation format aiming at its application to the contextualization of the history of contemporary art in basic education. The methodological course started from the survey of discussions about contemporary art education in Brazil, to establish the needs and problems encountered in the classroom triggered by the researcher who works as a teacher-artist. Qualitative research is characterized by an art research whose instruments are bibliographic survey, data collection and creative process report that allow the elaboration of the state of the art of the theme and the theoretical and reflective foundation of the proposal that will result in an animation that explores magic and technology, associating the languages of shadow theater and audiovisual. The theoretical foundation is based on the authors Ana Mae Barbosa (2008, 2010, 2019), Sandra Rey (2008), Christy Marx (2007), François Dosse (2009), Ana Maria Amaral (1996;2011) and Fabrizio Montecchi (2012). The results obtained made it possible to discuss the teaching of art in contemporary times and the role of technology, the survey of biographies of contemporary artists and the choice of the artist Rosana Paulino, her life and her work, for the construction of the script that will compose the narrative of the animation. The material will be made available on free video platforms.

KEYWORDS: History of Art; Education; Shadow Theater; Biography; Rosana Paulino

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Imagem Representativa da Abordagem Triangular.	12
Figura 2: Tholu Bomalatta, Teatro de Sombras tradicional da china e Índia no Séc. XII.	29
Figura 3: Wayang - Teatro de Sombras tradicional da Indonésia no Séc. XII.	29
Figura 4: Karagoz, Teatro de Sombras Tradicional da Tailândia e da Turquia.	30
Figura 5: Karaghiozis, Teatro Tradicional de Sombras da Grécia	30
Figura 6: Interior do Cabaret de Chat-Noir Durante uma Apresentação.	32
Figura 7: Frame da primeira cena da animação “A Boneca de Rosana”.	48
Figura 8: Christian Boltanski, Theatre of Shadows, 1985.	50
Figura 9: Theo Werneck, Espetáculo com luz móvel. Sem registro de data.	51
Figura 10: Theo Werneck, Espetáculo com luz móvel. Sem registro de data.	51
Figura 11: Cia. Amoros et Augustin, 360° à l’ombre, 2003. Espetáculo teatral.	52
Figura 12: Workshop de teatro de sombras orientado por Jean-Pierre Lescot.	53
Figura 13: Cia. Quase Cinema, Delírios, Sombras do inconsciente, 2019.	54
Figura 14: Cia. Quase Cinema, Delírios, Sombras do inconsciente, 2019.	55
Figura 15: Cia. Teatro Lumbra, Criaturas da Literatura, 2022.	56
Figura 16: Cia. Articulartes, Farol das Cores: Anita e Di, 2022. Espetáculo Teatral.	57
Figura 17: Rosana Paulino, Assentamento, 2013.	64
Figura 18: Rosana Paulino, Paredes da Memória, 2019.	66
Figura 19: Rosana Paulino. Detalhe Paredes da Memória, 2019.	66
Figura 20: Rosana Paulino. Sem título, série Jatobá, 2019.	67
Figura 21: Rosana Paulino, Tecelãs, 2003.	68
Figura 22: Rosana Paulino, (2018), Detalhe de Tecelãs (2003).	68
Figura 23: Luana Gonçalves, Frame da animação “Rosana”, 2022.	70
Figura 24: Luana Gonçalves, Frame da animação “Rosana”, 2022.	71
Figura 25: Luana Gonçalves, Boneco da Animação “Rosana”, 2022.	75
Figura 26: Luana Gonçalves, Cenário I da Animação “Rosana”, 2022.	76
Figura 27: Luana Gonçalves, Cenário II da Animação “Rosana”, 2022.	77
Figura 28: Luana Gonçalves, Experimentos com Luz para a Animação “Rosana”, 2022.	78
Figura 29: Luana Gonçalves, Processo de edição para a Animação “Rosana”, 2022.	84
Figura 30: Luana Gonçalves, Processo de edição II para a Animação “Rosana”, 2022.	84
Figura 31: Luana Gonçalves, Processo de edição III para a Animação “Rosana”, 2022.	85
Figura 32: Print do canal do YouTube “Sombras da Arte: Estórias”	86
Figura 33: Luana Gonçalves, Página do Instagram “Sombras da Arte: Estórias, 2022.	87

SUMÁRIO

Capítulo I	10
PERCURSOS DA PESQUISA	11
1.1 Introdução	11
1.2 Objetivos	14
1.3 Justificativa	15
Capítulo II	23
O ENSINO DA ARTE: ALÉM DO OLHAR, ANTES DO FAZER	24
2.1 Teatro de Sombras: Da Ancestralidade à Prática Escolar	27
2.2 Reconhecer: A biografia como linguagem mediadora	33
2.3 A Criança e o contato com a arte da atualidade	36
Capítulo III	43
CONSIDERAÇÕES SOBRE AS POSSIBILIDADES DA SOMBRA	44
3.1 A Sombra na percepção humana	44
3.2 Possibilidades Tecnológicas do teatro de Sombras	47
Capítulo IV	59
PRÉ-PRODUÇÃO E PRODUÇÃO: O PROCESSO CRIATIVO	60
4.1 Adaptando Biografias Para Roteiros	60
4.2 Rosana Paulino	63
4.3 A Escolha Dos Elementos Cenográficos	69
4.4 Construção do roteiro	73
4.5 Produzindo: Bonecos E Cenários	75
4.3 – Gravação	78
Capítulo V	81
PÓS-PRODUÇÃO	82
4.1 Edição	82
4.2 Distribuição	85
CONSIDERAÇÕES	88
FINAIS	88
REFERÊNCIAS	94
APÊNDICE	98

CAPÍTULO I

PERCURSOS DA PESQUISA

1.1 Introdução

A presente pesquisa propõe a construção de material audiovisual visando contribuir com a prática educacional da contextualização de artistas contemporâneos. A estética escolhida para o produto é a do Teatro de Sombras, devido ao seu potencial de comunicação que desde a ancestralidade carrega possibilidade expressiva e mística. Entendemo-lo como uma ferramenta capaz de dar corpo as biografias de artistas contemporâneos. Pretendemos que o material contribua para o campo da arte educação contemporânea, objetivando provocar a sensibilidade de alunos e professores.

Propomos a seguinte questão de pesquisa: É possível produzir, com teatro de sombras, um material audiovisual capaz de sensibilizar a contextualização da arte contemporânea para alunos do ensino fundamental?

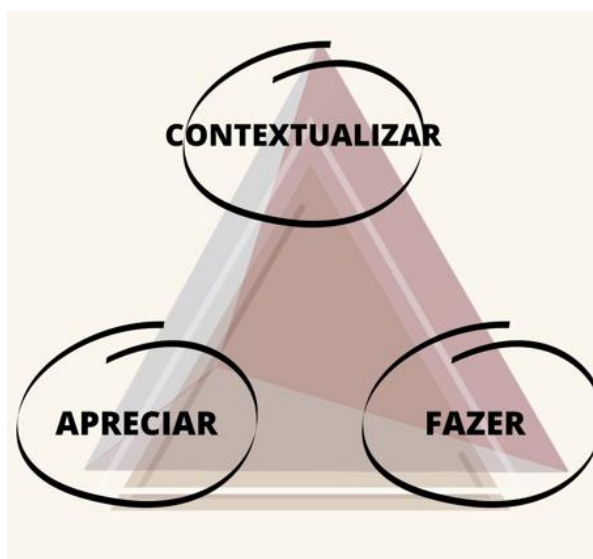
A Abordagem Triangular¹, sistematizada por Ana Mae Barbosa entre os anos 1987 e 1993, influenciada pelas mudanças ocorridas nas décadas finais do século XX no cenário educacional brasileiro, e por meio do contato com a pedagogia de Paulo Freire na experiência da Escolinha de Arte de São Paulo. Parte de sua concepção consiste em propor uma prática contextualizada e reflexiva das linguagens artísticas, com potencial de afetar o estudante. As propostas anteriores a Paulo Freire e Ana Mae Barbosa baseavam-se essencialmente na expressão livre do aluno, tais tendências educacionais foram significativas para o período, gerando visibilidade no contexto educacional artístico, estimulando a expressão dos sentimentos e emoções. Todavia, atualmente ainda existem escolas ancoradas na visão arcaica para o campo da Arte, a qual reconhece sua prática apenas com o valor recreativo expressivo.

A Abordagem Triangular enfrenta desafios práticos: necessidade de formação continuada para educadores; revisão periódica de práticas

¹ A Proposta Triangular segundo BARBOSA (2011) começou a ser sistematizada em 1983 no Festival de Inverno de Campos de Jordão, em São Paulo e foi intensamente pesquisada entre 1987 e 1993 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo e na Secretaria Municipal de Educação sob comando de Paulo Freire e Mário Cortela.

educacionais; dificuldade de acesso aos materiais de apoio. Essas questões contribuem para práticas descentralizadas dos valores reflexivos ou crítico-históricos, pois requer a constante atualização docente, aliando os conhecimentos às necessidades de cada prática, e não é um modelo fechado, mas uma ferramenta dialógica e eclética. Para a completude do triângulo é necessário a interconexão entre os três eixos ou ações: Contextualizar; Criar; Apreciar.

Figura 1: Imagem Representativa da Abordagem Triangular.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

A relação entre conteúdo e imagem é uma constante na história da arte, a prática da criação tende a ser satisfatória para o estudante, entretanto a discussão frágil compromete a contextualização. Nas primeiras fases do ciclo básico é desejável sensibilizar as crianças ocultando determinados temas complexos para compreensão racional ou abstrata, de modo que o contato da criança com a arte deve acontecer como experiência alfabetizadora lúdica, desenvolvendo no estudante hipóteses e capacidades críticas pelo mundo que o rodeia.

Urge refletir o uso das ferramentas tecnológicas e midiáticas no contexto da arte educação, tais recursos potencializam a prática pedagógica: vídeos, podcasts, plataformas interativas, softwares, animações, produções

audiovisuais e gamificação, como possibilidade de introduzir o universo lúdico indispensável para sensibilizar a criança.

Conforme a metodologia de ensino ou ferramentas empregadas pelo docente, o aluno pode perceber o ensino da história da arte como um universo dispensável e sem sentido, dificultando a aproximação do discente com o artista, observamos nesse momento o potencial lúdico da narrativa; teatro; animação; contação de histórias; tecnologia. Todas estas linguagens, mesmo que de forma não obrigatória, buscam na história seu encanto, e suas montagens atravessam os multimeios. Não é novidade o uso da narrativa emparelhada às linguagens do audiovisual para aumentar o jogo com as emoções. As animações, o cinema, jogos digitais, e o próprio teatro têm seu embrião conectado a esta prática. É fato que os novos tempos pedem novos meios de contar, de aproximar e de impactar olhares acostumados com a tecnologia, mas as formas clássicas ainda carregam em si a beleza. Entre as linguagens disponíveis, nesta pesquisa foi escolhida a estética do teatro de sombra para as produções audiovisuais.

Teatro de sombras é uma arte milenar, ancestral, carregada de simbolismo e misticismo, sendo uma das técnicas mais próximas do cinema, e em função da semelhança entre o movimento da sombra projetada e a câmera, em sua essência foi a premissa do cinema. A imagem da sombra estimula o olho humano ao brincar com o mistério.

É por este motivo que se pretende aqui enaltecer a possibilidade do uso desta linguagem como ferramenta para contar histórias das personagens presentes na história da arte, um campo abarcado de biografias merecedoras de ganhar ouvintes e espectadores. Para o corpo deste trabalho é utilizada a contação de histórias como ferramenta capaz de biografar a história de artistas contemporâneos, utilizando o teatro de sombras e a tecnologia disponível para sensibilizar os olhos de alunos e professores no trabalho de contextualizar obras e artistas.

Durante minha experiência como docente no ensino público e privado entre os anos de 2017 e 2022, observei a dificuldade em contextualizar algumas obras de arte e artistas para os alunos, principalmente do ensino fundamental, reverberando numa insatisfação pessoal e profissional. portanto, este trabalho

se debruça na tarefa de criar maneiras de contextualizar a arte para estes estudantes, de forma lúdica, elaborando uma possível alternativa na tarefa de afetar e envolver os alunos em sala de aula com as narrativas presentes no curso da história da arte.

Ainda sobre minha experiência profissional, não foram poucas as vezes que, na tentativa de contextualizar artistas e obras, houve a necessidade de recortar cenas pontuais de animações e filmes, para que estas fossem capazes de ilustrar os cenários e objetivos das aulas. Cito aqui uma experiência com uma aluna do segundo ano do ensino fundamental: ao visualizar as obras do artista Joan Miró realizou inúmeras perguntas sobre sua vida, questionando o motivo pelo gosto no uso das cores primárias e formas simples, até o desejo por saber como era sua casa. Neste caso em particular, seria possível explorar verbalmente sobre sua biografia, porém percebi a necessidade de um recurso visual que possa sanar curiosidades, atrair, aproximar e estimular a imaginação das crianças.

1.2 Objetivos

GERAIS

Criar uma animação audiovisual a partir da biografia da artista contemporânea brasileira Rosana Paulino, utilizando o teatro de sombras como ferramenta estética, visando auxiliar o ensino e a aprendizagem da arte no contexto escolar do ensino fundamental, produzindo assim um material capaz de aproximar discentes e docentes das temáticas da história da arte. Contextualizar e refletir por meio de revisão literária o cenário da arte-educação brasileira, compreendendo os desafios e as propostas atuais.

ESPECÍFICOS

- Contextualizar e refletir por meio de revisão literária o cenário da arte-educação brasileira, compreendendo os desafios e as propostas atuais.
- Selecionar a biografia do artista escolhido.
- Criar roteiros de animação com base na biografia escolhida.
- Construir os bonecos e elementos da cenografia.

- Encenar, gravar e editar o conteúdo.
- Disponibilizar em plataformas gratuitas de vídeo (*YouTube*, *TikTok*, *Instagram*).

1.3 Justificativa

Estabelecemos a base desta pesquisa a partir da problemática do ensino da história da arte na educação básica brasileira, com foco nas dificuldades observadas em sala de aula durante a aproximação entre alunos, artistas contemporâneos e as temáticas transversais presentes em obras de arte. Colocamos a questão norteadora e objetivo geral do presente estudo: é possível produzir animações com no máximo 3 minutos a partir do teatro de sombras, capazes de sensibilizar a contextualização da arte contemporânea para alunos do ensino fundamental?

O roteiro de investigação consiste em: Revisão de literatura sobre o ensino da arte brasileiro, suas problemáticas e necessidades contemporâneas; o teatro de sombras no contexto escolar; o papel da biografia como gênero sensibilizador; definição e levantamento bibliográfico dos artistas; elaboração dos roteiros; produção cenográfica; gravação e edição das produções; disponibilização ou veiculação do material produzido.

Para compor as etapas foram utilizados conceitos do método da pesquisa em arte, o qual dialoga com a proposta de Catanni (1984) e, quanto às metodologias utilizadas, destacamos a pesquisa aplicada cuja abordagem é qualitativa. Ambas sustentam a finalidade de levantar alternativas para a problemática do trabalho em sala de aula com o ensino da história da arte nos anos iniciais do ensino fundamental.

Desta forma, surge a proposta interdisciplinar, a qual investiga o campo da arte educação, da pesquisa em arte e do teatro de sombras, visando a produção audiovisual e a veiculação em plataformas de vídeo, tais como *YouTube* e *Instagram*. Sobre o conceito interdisciplinar da pesquisa em Arte, Catanni diz:

Como instrumento, é necessário que o pesquisador consiga inter-relacionar a crítica, a teórica e a histórica, além da filosofia da arte, estas sendo partes que compõem a fundamentação teórica da arte, produzindo assim o conhecimento através do discurso. (CATTANI, 1984, p.16)

No dia 10 de Outubro de 2021, na base de dados da plataforma do Google Acadêmico, foram pesquisados termos em português “Arte Contemporânea; Arte-Educação; História da Arte; e Teatro de Sombras; e inglês Contemporary Art; Theatre of Shadows; Art History; Art Education. Os resultados não mostraram pesquisas sobre o uso do teatro de sombras como facilitador da contextualização da história da arte, outras formas de adaptar as biografias para o ensino também não foram encontradas. Entretanto foi possível utilizar referencias de autores importantes para suscitar as discussões deste trabalho.

Com o recorte definido, propomos como sumário para a pesquisa três capítulos organizados da seguinte forma: no primeiro capítulo será abordada a arte-educação no Brasil, composto pela reflexão do pensamento de Ana Mae Barbosa (2008), Paulo Freire (2008), Ana Maria Amaral (2011), Fayga Ostrower (2012), François Dosse (2009), Gilka Girardello (2015). Nos subcapítulos seguintes será realizada a reflexão sobre o uso do teatro de sombras e da biografia como práticas facilitadores no processo de sensibilizar o aluno. No segundo capítulo há considerações sobre a estética da sombra, no qual são exploradas e levantadas as possibilidades contemporâneas da técnica do teatro de sombras. Os autores Eli Sirlin (2006) e Fabrizio Montecchi (2012) foram escolhidos para compor a reflexão.

Nos capítulos três e quatro serão descritos os passos da pré-produção, produção e pós-produção das animações, desenvolvidas utilizando os recursos técnicos disponíveis em minha residência, uma vez que a proposta original foi alterada também em virtude da Covid-19. Trata-se de descrever detalhadamente o processo criativo com base na tradução da biografia da artista brasileira escolhida – Rosana Paulino – para a linguagem do teatro das sombras aplicada à tecnologia audiovisual que resultará na animação. Os pontos de partida e de referência são, obviamente, importantes, porém os passos constroem-se em sequência sobrepostas e ordenadas. Destacamos que o processo não significa falta de metodologia e objetivo, este, como esperado, estão presentes em todas

as etapas da pesquisa. Concluímos a necessidade de dividir o método da produção em três principais etapas, as quais são exploradas a seguir.

A pré-produção aconteceu a partir dos levantamentos do primeiro capítulo e da experiência pessoal com o ensino da arte para fundamental, o qual atuo desde 2017 na cidade de Bauru. A partir da análise dos insights que surgiram, foi necessário buscar o norteamento para transformar as biografias dos artistas em produções visuais, assim a base utilizada foram as reflexões propostas no livro “O Desafio Biográfico. Escrever Uma Vida.” do historiador francês François Dosse, no qual são levantadas as virtudes deste, até então “subgênero”, da literatura. A partir da discussão do autor, a reflexão proposta é a potência sensibilizadora contida numa biografia na tarefa de afetar os estudantes na sala de aula. Três considerações foram feitas para selecionar os artistas, o primeiro é ser artista contemporâneo, o segundo é possuir obras que tenham caráter sociais, políticos e filosóficos, o terceiro é utilizar diferentes suportes em suas produções. Assim, foi estabelecida a princípio a artista brasileira Rosana Paulino.

Como embasamento para o início das produções, os passos de uma pesquisa em arte foram seguidos, na qual é, sem dúvida, observada a importância do registro processual do desenvolvimento das etapas como metodologia de pesquisa. Nesta, é estabelecida as concepções da historiadora e crítica de arte Catanni (1984) e também da pesquisadora Rey (2008), a qual dialoga sobre a necessidade deste tipo de pesquisa para o cenário da arte e suas contribuições. Alinhado com o diálogo deste tipo de pesquisa Rey (2008), diz existir na pesquisa em arte um constante trânsito entre teoria e prática e vice-versa, as informações contidas durante os procedimentos tornam-se investigações ao passo que a teoria alimenta a prática, assim a pesquisa é colocada sob a ótica de um objeto em formação, segue:

Para o artista, a obra é, ao mesmo tempo, "um processo de formação e um processo no sentido de processamento, de formação de significado. É nessa borda, entre procedimentos diversos traspassado por significações em formação e deslocamentos, que se instaura a pesquisa. (REY, 2008, p. 125)

Para a elaboração dos roteiros, além de François Dosse, são estabelecidos parâmetros a partir da obra *“Writing for Animation, Comics and Games”*, da escritora e fotografa estado unidense Christy Marx. Esta obra é composta de manuais e direcionamentos para os processos e ao elaborar roteiros de animação presentes nas mais diversas linguagens animadas, a autora descreve maneiras possíveis de colocar em palavras ou gestos as emoções e situações das personagens animadas, potencializando suas expressões. É importante observar que o corpus de autores tende a aumentar conforme a pesquisa estiver sendo finalizada. Para investigar e proporcionar o referencial imagético da produção foi necessário contextualizar o cenário contemporâneo do teatro de formas animadas unido à ferramenta audiovisual, então buscamos explorar possibilidades tecnológicas expressivas atuais, com a finalidade de construir produções híbridas.

A partir das escolhas e da elaboração do roteiro foi iniciado os primeiros testes de cenografia, luz, materiais e espaços. Estes processos serão descritos no capítulo quatro, no qual será apresentado o resultado das produções. As escolhas estéticas, bem como as construções das cenas são analisadas e refletidas de forma processual. Sobre esta jornada de produção e reflexão durante a elaboração de um artefato, Rey declara:

A realização da pesquisa não apenas coloca o artista como um produtor de objetos que lançam sua candidatura ao mundo dos valores artísticos, mas pressupõe que, ao produzi-los, o faz de tal modo que esses objetos são oriundos de um questionamento, delimitando um ponto de vista particular, propondo uma reflexão sobre os aspectos da própria arte e da cultura. (REY, 2008, p.127)

O processo metodológico foi iniciado por meio do encontro de uma problemática, para localizar no processo da construção do objeto uma possível solução, dessa maneira acontece a investigação unida às experimentações e aos levantamentos suscitados pela prática artística, suscitando no alcance do objetivo da pesquisa. Sobre esta metodologia, Rey afirma:

Esse fato faz a diferença da pesquisa em arte: o objeto de estudo não se constitui como um dado para eliminar do corpo teórico: o artista pesquisador precisa produzir se o objeto de estudo com a investigação em andamento e daí extrair as questões que investigará pelo viés da teoria o objeto de estudo desse modo não se apresenta parado no

tempo, como no caso do estudo das obras acabadas, mas está em processo. (REY, 2008, p.29)

A obra é o objeto de estudo, ela é o foco, assim, a proposta deste trabalho é a produção de sentido, cultural e reflexivo, a partir do processo de uma produção artística. Se atentando para o constante diálogo entre teoria e prática, não sugerindo a explicação do produto, mas a busca consciente de refletir as escolhas e o compartilhamento cultural em busca da resolução de uma problemática inicial.

A etapa da pós-produção consistirá na utilização do software *Adobe Premiere* para corrigir e tratar as imagens, aplicar efeitos sonoros e visuais, créditos e informações. Como encaminhamento da pesquisa foi criado um canal no *Youtube* e um perfil no *Instagram*, com a finalidade de disponibilizar e divulgar as animações. Nestes canais serão disponibilizadas as animações. É idealizado para o futuro a continuidade de produções acerca de outros artistas contemporâneos, compondo assim um acervo útil ao conhecimento desta área para professores e alunos.

O link de acesso para o perfil do Instagram é: <https://www.instagram.com/sombrasdaarte/>.

YouTube: <https://m.youtube.com/channel/UCFqpm4igXUEJg80TwMX9zg/featured>.

Ao realizar pesquisas, entre os meses de Janeiro e Fevereiro de 2022, em plataformas de vídeos e mídias virtuais, tais como *YouTube* e *Instagram*, não foram encontrados materiais lúdicos indicado para crianças capazes de contextualizar a arte, especialmente artistas brasileiros ou contemporâneos, quanto ao que se refere material impresso e literário, o acervo se demonstrou maior, porém o acesso não é financeiramente acessível, além da questão de não contemplar a faixa etária ainda não alfabetizada. E nesse sentido a ferramenta visual e narrativa surge como um aparato produtivo, pensando sobre essa problemática se faz necessária a pesquisa.

Apesar de recorrente a discussão da importância do trabalho com arte para o desenvolvimento da criança e da valorização dedicada aos componentes da linguagem, durante a experiência pessoal vivenciada como docente da

educação básica entre os anos de 2017 à 2022 e a partir de relatos de outros profissionais da área, foi percebida a dificuldade do aprofundamento das reflexões necessárias para uma prática artística consciente e contextualizada, deixando insatisfação ao que tange o cumprimento do objetivo, resultando numa incompreensão sobre o universo histórico da arte, muitas vezes, dando ênfase a livre produção. Sobre esta questão, a educadora e pesquisadora brasileira Ana Mae Barbosa, a qual se dedica a entender o cenário da arte educação, pontua a necessidade do momento:

A arte de hoje exige um leitor informado e um produtor consciente, a falta de uma preparação de pessoal para atender arte antes de ensiná-la é um problema crucial, nos levando muitas vezes a confundir improvisação com criatividade. (BARBOSA, 2008 p. 15)

A prática artística, sob a ótica da Abordagem Triangular, proposta também por Barbosa (2011), requer a prática contextualizada e reflexiva, assim sendo capaz de produzir sentido no estudante. A banalização de uma prática livre exerce influência na visão empregada sobre os estudos das artes, reduzindo-a ao valor recreativo. Assim, esta prática fortalece a reflexão pois é essencial ao método, que provoca os alunos à leitura e compreensão das obras de arte, de todas as linguagens, como sendo artefatos culturais que carregam significados filosóficos, históricos, sociais e críticos, necessitando da discussão numa sala de aula contemporânea. As biografias dos autores, os acontecimentos vivenciados, os contextos e interpretações das obras, transmitidos através da linguagem simplificada e lúdica são formas de afetar e sensibilizar aquele que aprende sobre arte, para além do discurso rebuscado, a arte só pode ser compreendida quando o espectador é contagiado por ela. As potencialidades dos recursos tecnológicos são múltiplas, as novas gerações exigem novos meios de comunicar, é necessária uma contextualização que faça sentido para a geração atual. Sobre esta necessidade Barbosa (2008) afirma:

A necessidade de alfabetização visual vem confirmando a importância do papel da arte na escola a leitura do discurso visual que não se resume apenas a análise da forma cor linha volume equilíbrio movimento ritmo, mas principalmente é centrada na significação que esses atributos em diferentes contextos agem é um imperativo da contemporaneidade. (BARBOSA, 2008 p. 18)

Na última década a linguagem audiovisual permeou diversos campos da arte: museus; galerias; artes visuais; teatro, ao que se refere este último, o espetáculo teatral agrega em suas produções muitas linguagens diferentes, a própria cenografia, a iluminação e a sonoplastia, no teatro contemporâneo cada vez mais é utilizado o recurso audiovisual aliado a cena e ao espetáculo.

A partir da pandemia da Covid-19 o teatro, assim como diversas outras áreas de atuação, perceberam a necessidade dos recursos tecnológicos para a amplificação desta prática, gerando experimentos os quais resultaram em novas maneiras de fazer e novas possibilidades expressivas a partir das junções de linguagens. Durante as buscas realizadas em Setembro de 2021 na plataforma *YouTube*, ao iniciar este trabalho, foram encontradas produções realizadas no decorrer do ano de 2020, nas quais o espetáculo teatral foi alinhado à linguagem cinematográfica audiovisual, as peças passavam pelos processos da pós-produção e foram disponibilizadas em plataformas de *streaming*. Diversas dessas obras foram também pensadas para o público infantil.

Organizando estas justificativas, foi escolhido justamente o teatro de sombras, pela sua potência expressiva e lúdica ao comunicar as histórias para crianças, existindo diversas possibilidades, formas e resoluções para demonstrar o conflito das personagens, bem como suas características físicas, cenários e enredos. O teatro de sombras é em sua essência visual, não se excluindo a possibilidade de diálogos e da sonoplastia. Dentro do contexto pandêmico do ano de 2022, ainda que caminhando para a volta por completo de atividades presenciais, o motivo da escolha desta ferramenta é também por se tratar de um recurso financeiramente acessível, não sendo necessário se deslocar ou utilizar o laboratório técnico da universidade ou outro particular, sem para isso diminuir o valor estético do trabalho. Ao trazer as biografias e histórias do cenário artístico contemporâneo para a linguagem audiovisual, se incorpora o trabalho com questões históricas, reflexões pessoais e aproximações através do lúdico, da fantasia e do mistério.

Uma dificuldade foi encontrar animações que utilizem da técnica do teatro de sombras como base, entretanto foram observadas produções experimentais

estrangeiras disponíveis no *YouTube*, mas estas não continham informações detalhadas sobre o processo criativo.

Esta dissertação está organizada em cinco capítulos. O primeiro capítulo é composto da introdução e justificativa do tema escolhido. O segundo capítulo aborda questões históricas do ensino da arte no Brasil, discutindo as necessidades contemporânea, incluindo o teatro de sombras e a biografia como linguagens facilitadoras para o ensino da história da arte., No Terceiro capítulo é realizada uma explanação acerca da poética da sombra e seu valor estético e filosófico para a elaboração desse trabalho. O quarto capítulo contém os detalhes do percurso criativo para o desenvolvimento da animação, roteiro, inspiração estética a partir da biografia de Rosana Paulino e detalhes da produção plástica. O quinto capítulo aborda as etapas da pós-produção.

Capítulo II

O ENSINO DA ARTE: ALÉM DO OLHAR, ANTES DO FAZER

Segundo Barbosa (2011) com a introdução da educação artística no currículo escolar em 1970, considerando o contexto brasileiro político da época, a aula de arte se tornou um espaço de vazão dos sentimentos. Mesmo após as mudanças a dicotomia entre razão-emoção continuou sendo reproduzida. A partir da concepção pós-moderna do ensino da arte, ela não é mais concebida nem como uma norma sistematizada e nem como unicamente expressão, mas sim um fato cultural. Sobre a necessidade do ensino atual da arte na escola, a pesquisadora Barbosa reflete:

A arte de hoje exige um leitor informado e um produtor consciente, a falta de uma preparação de pessoal para entender arte antes de ensiná-la é um problema crucial, nos levando muitas vezes a confundir improvisação com criatividade. (BARBOSA, 2008 p. 15)

E com esta exigência aumenta a necessidade de uma exploração do mundo das imagens provenientes da história da arte, geradoras de símbolos do mundo contemporâneo, no qual se revelam através de discursos e acontecimentos históricos, carregando narrativas através de códigos. Um fator de mudança nas perspectivas educacionais contemporâneas é a influência da cultura visual na sociedade, segundo Barbosa (2011) no caso dos estudantes, a presença do visual em suas vidas está gerando uma distância abismal entre a capacidade do estudante e a do próprio educador, ainda pouco habituado ao mundo da imagem e da tecnologia.

A formação continuada para professores é um assunto recorrente e cada vez mais urgente no atual cenário da sociedade da informação, onde há a necessidade do professor ser um interlocutor encarregado da tradução, mantendo a sensibilidade poética da obra de arte. Pires (2016) argumenta que com o acúmulo das distrações, informações e imagens de cada dia, a tarefa do professor se tornou mais complexa na tentativa de utilizar recursos variados para atrair a atenção dos alunos. Sobre a apreciação em sala de aula, Pires (2016), afirma haver inúmeras estratégias para incentivar a participação do aluno, a mais

eficaz é o debate. Invocar reflexão e apreensões distintas sobre os conteúdos da aula de arte é necessário, o contexto histórico de uma obra pode ser assimilado pelo aluno de maneira mais próxima a sua própria realidade e questões que o rodeia. Todavia suscitar esse debate não é uma tarefa simples, professores e alunos necessitam de momentos de catarse para fomentar e viabilizar a necessidade de expressão.

A não formação continuada dos docentes, a desvalorização econômica, a falta de materiais disponíveis na escola, os descompromissos sociais e políticos com a cultura, e mesmo o viés ideológico de muitas escolas públicas e privadas, são fatores que alimentam a falta de visibilidade de uma área que tem muito a contribuir para o desenvolvimento humano e pedagógico do aluno. Sobre a prática de arte da atualidade, a pesquisadora e educadora brasileira Ana Mae Barbosa argumenta:

Sou cúmplice da complexidade da arte contemporânea, ao mesmo tempo essa prática passa a exigir um mergulho na arte nas suas múltiplas significações atreladas aos discursos visuais e verbais de um mesmo artista ou discursos de outros artistas inclusive de outros tempos. (BARBOSA, 2008 p. 19)

Mesmo com as mudanças ocorridas, ainda há expectativas em torno da arte, ser divertida, colorida, produzir objetos belos e trazer um momento especial para os alunos, a entendendo como libertação das horas maçantes de outros componentes escolares. É realmente essencial que tudo isso esteja presente no contexto escolar, mas reduzir a arte ao prazer estético não contempla a proposta da abordagem triangular. Assim, unir linguagem e reflexão torna consciente o trabalho com arte na atualidade.

É recorrente afirmar a importância da arte para o desenvolvimento da criança, são várias as evidências estudadas sobre a necessidade e o espaço da expressão pessoal e a valorização das diferentes linguagens desta área. Entretanto durante minha experiência como docente da educação básica e a partir de relatos de outros profissionais da área, foi percebida a dificuldade em aprofundar as reflexões necessárias para uma prática artística consciente e contextualizada, deixando muitas vezes uma grande interrogação ao trabalhar os assuntos desta área, resultando numa certa incompreensão e descrença com relação a sua necessidade. Mais uma vez é Ana Mae Barbosa quem faz uma reflexão sobre o ensino da arte na atualidade:

O maior compromisso com a cultura e com a história. Até os inícios dos anos 80 o compromisso da arte na escola era apenas com o desenvolvimento da expressão pessoal do aluno hoje a livre expressão arte educação acrescenta a livre interpretação da obra de arte como objetivo de ensino. O slogan modernista de que “todos somos artistas” era utópico e foi substituído pela ideia de que todos podemos compreender e usufruir da Arte. (BARBOSA, 2008 p. 15)

É necessário aproximar esse slogan da realidade possível, e retirar a fantasia das interpretações alegóricas e livres, sem que para isso haja a necessidade de afastar o aluno de seu direito a expressão. Aproximar as obras de arte à vida dos alunos, aos fatos e experiências coletivas da humanidade, e desenvolver a necessidade criativa desses alunos, para que eles possam atuar criticamente sobre suas próprias produções e, consequentemente aquelas com as quais venham a entrar em contato durante suas vidas, pode os levar a considerar outros repertórios e contextos alinhados aos conhecimentos.

A necessidade de alfabetização visual vem confirmando a importância do papel da arte na escola a leitura do discurso visual que não se resume apenas a análise da forma cor linha volume equilíbrio movimento ritmo, mas principalmente é centrada na significação que esses atributos em diferentes contextos agem é um imperativo da contemporaneidade. (BARBOSA, 2008 p. 18)

Segundo Barbosa (2008), a partir dos anos 1970, autores como Robert Feldman e Michael Parsons, iniciaram um debate e pesquisa sobre a necessidade de educar o olhar da criança para a leitura da obra de arte, e há cerca de vinte anos emergia a geração das redes sociais, dos discursos midiáticos, da cultura pop em seu auge, a linguagem visual foi cada vez mais essencial para a leitura do mundo. Atualmente, a questão visual é realmente imperativa, em cada compartilhamento midiático, produções seriadas, filmes, animações, e a gamificação do ensino. A sociedade é uma rede de informações e símbolos visuais, a leitura é realizada a todo instante. Mas a carência de uma leitura ou aprofundamento de certas referências induzem a arte e sua história a ficar à margem de uma selva de referências consumidas e desconhecidas.

O sentido vai ser dado pelo contexto e pelas informações que o leitor possui. Ao ver, estamos entrelaçando informações do contexto sociocultural, onde a situação ocorreu, e informações do leitor, seus conhecimentos, suas inferências, sua imaginação. (BARBOSA, 2008 p.74)

Ao explorar os estudos da professora Lucia Gouvêa Pimentel, Barbosa (2008), comenta a necessidade de leitores que leiam a produção artística, a conheçam e a valorizem como uma consciência produzida pela contemporaneidade. O saber analisar é reconhecer e conectar os significados entre artistas e obras. Barbosa afirma:

A obra de um artista de uma certa forma contém nela toda a história da arte porque trata-se de imagens de uma vida em vivência. Afirmou novamente as dificuldades e desafios de compreensão, seus paradigmas e paradoxos. (BARBOSA, 2008 p. 40)

É possível conhecer grande parte de uma época histórica a partir de uma imagem, de uma pintura, de uma fotografia ou peça teatral, o recorte do artista contempla o que ocorre ao seu redor, ensina, denuncia, encanta, avisa, inquieta ou angústia. Saber reconhecer esses lugares e buscar informações de acordo com o repertório da criança torna-se essencial para um mundo tão figurativo e complexo quanto veloz e repetitivo.

2.1 Teatro de Sombras: Da Ancestralidade à Prática Escolar

Sobre a prática teatral com formas animadas, a pesquisadora Ana Maria Amaral (2011) diz que o termo “teatro de bonecos” se tornou uma terminologia genérica na qual são agrupadas muitas vertentes do teatro animado, e são elas: marionete; fantoche; boneco de luva; boneco de sombra; boneco de vara. Por isso entendida como uma prática diversificada e complexa, na qual há representatividades tanto antropomórficas quanto zoomórficas.

O teatro de sombras como prática teatral traz em seu espetáculo uma grande proximidade com o cinema, ao utilizar elementos como a tela branca e a iluminação, bem como os cortes entre uma cena e outra, aliados aos movimentos gerados pela possibilidade do uso do *zoom* através da posição da fonte de luz. Luz e sombra são aliadas do mundo imaginário, causando sempre deslumbre e espanto para o olho humano. Há um jogo visual no teatro de sombras, as imagens oníricas projetadas em sua simples aparição já causam sensações aos

olhos de quem assiste, ocasionando desde o início o envolvimento do espectador. Mas Montheccchi (2019) também chama atenção para a necessidade de aliar essa produção, em sua profundidade imagética, ao fazer teatral, que em seu cerne envolve a narrativa.

Apenas os efeitos causados pelas possibilidades da projeção da luz já levariam o espectador para um universo além, mas a narrativa, a necessidade do roteiro e de todos os outros elementos presentes numa peça teatral, continuam sendo necessários. A performance do ator, seja ele manipulador ou personagem, é essencial, assim como a construção das cenas, a iluminação, o jogo rítmico e a sonoplastia. Segundo o pesquisador italiano Montheccchi:

O olhar do espectador não atravessa a tela para buscar além. Para nela, completamente absorto em imagens de grande impacto visual que fagocitam seu próprio criador. (MONTHECCHI, 2012 p. 25)

Assim, produzir uma peça teatral com sombras, entrelaça os valores das artes visuais, das linguagens do cinema, da literatura, da performance, constituindo uma linguagem híbrida, e atrelado aos equipamentos e possibilidades tecnológicas nasce uma ferramenta ampla e potente. Como ainda comenta Monthecci:

Algumas das experiências mais importantes dos últimos anos nasceram exatamente por serem um cruzamento das artes visuais e performáticas, de onde é possível facilmente olhar e dialogar tanto com o teatro de ator como com o cinema, com a dança, mas também com os multimeios. (MONTHECCI, 2012 p.33).

Ao escolher esta ferramenta como suporte para dar vida as histórias de alguns artistas, o teatro de sombras torna-se um meio capaz de transmitir aos alunos e outros públicos desejados. A riqueza da vida de artistas pode ganhar elementos mágicos, estes que são muitas vezes conhecidos por suas obras ou “pela fama do seu nome”, ganham profundidade e elementos narrativos que sejam capazes de suscitar dúvidas, curiosidades, comentários, ou mesmo conhecimento de fatos e acontecimentos de sua vida. A professora Lucia Gouvêa Pimentel explora essa necessidade de conhecimento da produção artística contemporânea, e segue:

Neste contexto, é importante desenvolver-se a competência de saber e analisar a imagem para que se possa ao produzir imagens, fazer com que ela tenha significação tanto para o autor quanto para quem vê-la assim, é preciso conhecer a produção artística visual contemporânea,

valorizar na herança cultural e ter consciência da nossa participação enquanto fruidores e construtores da cultura do nosso tempo. (PIMENTEL, *apud* BARBOSA, 2008 p.113)

Essa rede de significados e construções é de onde se institui a importância da prática artística, quando capaz de fruir e causar inquietações na mente do aluno ou de quem a vê, o aluno transporta suas informações culturais naquilo que produz, e absorve outras naquelas que consegue analisar.

O teatro de sombras é uma prática milenar, carregada de estilos e simbolismos, com base nos estudos de Montecchi (2019), há três estilos de teatro de sombras, o primeiro sendo, talvez, o mais popular, o estilo tradicional, surgidos na China, Índia, Indonésia, Tailândia, Turquia e Grécia.

Figura 2: Tholu Bomalatta, Teatro de Sombras tradicional da china e índia no Séc. XII.



Fonte: Acervo da artista Sindhe Chithambara Rao.

Figura 3:Wayang - Teatro de Sombras tradicional da Indonésia no Séc. XII.



Fonte: Acervo Virtual do Festival wayang.

Figura 4: Karagoz, Teatro de Sombras Tradicional da Tailândia e da Turquia.



Fonte: Acervo do Site <https://travelatelier.com>.

Figura 5: Karaghiozis, Teatro Tradicional de Sombras da Grécia



Fonte: Acervo do Museu Spathario da Cidade de Athenas.

Para além das diferenças simbólicas e culturais entre os elementos de cada região, são observáveis as semelhanças entre as técnicas de projeções, a confecção das silhuetas e figuras, a presença de narradores, a temática e as apresentações tidas como ritualísticas, místicas e religiosas.

Ainda que a forma tradicional seja utilizada em produções recentes, seus elementos e acessórios foram modificados ao longo do tempo, conforme Montecchi (2019) explica a seguir:

As figuras eram feitas tradicionalmente de couro, podendo ser também, atualmente, substituídas por um material translúcido como: plástico, acetato e chapas de policarbonato, coloridas com tintas translúcidas. Ocultos aos espectadores na maioria das vezes, embora existam exceções. (MONTECCHI, 2019, p. 56)

Outra característica é a colocação da figura próxima a uma tela estendida, quase encostada no tecido, recebendo geralmente diversas fontes de luz difusa, entre elas: tochas, velas, lâmpadas de óleo e lâmpadas incandescentes. Nesse estilo é notável a grande importância da figura e de seus ornamentos, não sobrando grande espaço para a experimentação do jogo de sombra, as figuras geralmente articuladas e tornam-se o centro do espetáculo.

Montecchi (2019) informa que ao viajar para a Grécia e conhecer o teatro Karagiozis e participar de uma oficina do bonequeiro Kostas Makris, ele conheceu uma estrutura bastante complexa e profissional para as apresentações, o que foi importante para entender que o estilo tradicional, apesar de parecer algo histórico e pouco conhecido no Brasil, ainda é bastante utilizado ao redor do mundo.

Acerca do estilo moderno, o qual tem sua chegada na Europa por meio do teatro de sombras chinês em meados do século XVII, sofrendo transformações e se transformado através dos artistas, principalmente os franceses, até os finais do século XX. A presença do caráter ritualístico e místico deram espaço para outras finalidades, e as figuras são mais simplificadas, ainda proporcionando atenção as silhuetas, entretanto a dramaturgia ganhou força.

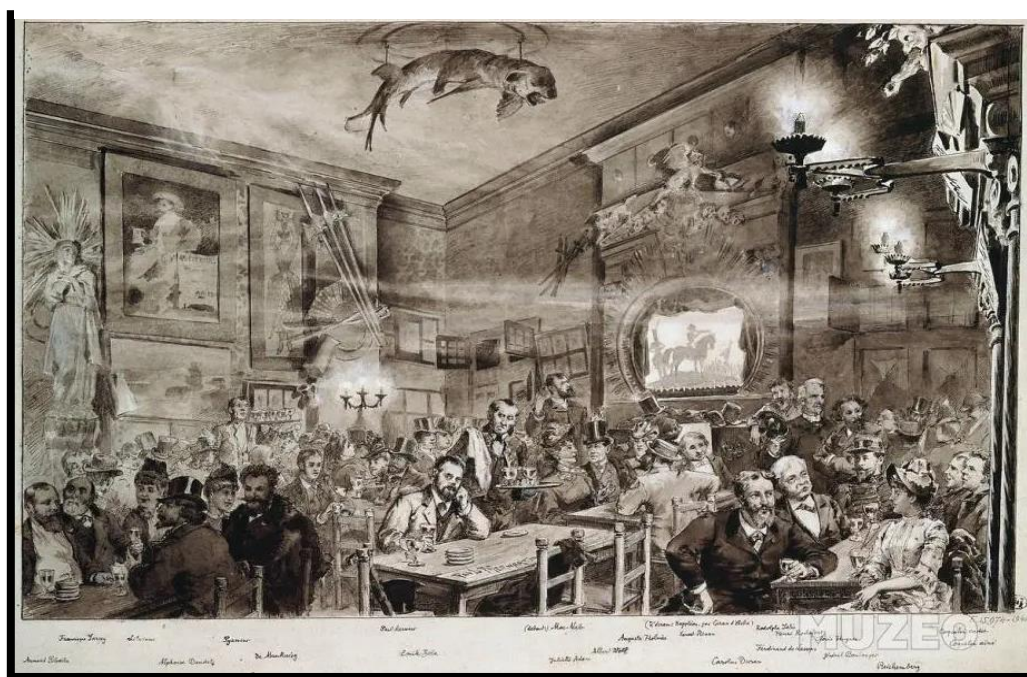
Foi em meio a esta época que ocorriam as experiências com a luz e as bases da fotografia, ganhando visibilidade nas grandes descobertas cinematográficas futuras. Durante os espetáculos do Cabaré Chat Noir (França,

1881-1897), que o teatro de sombras moderno atingiu seu auge, aliado a toda movimentação artística e científica da época.

O desenvolvimento dessa forma de animação é inseparável do aperfeiçoamento das técnicas de iluminação realizadas na Europa a partir do século XVII, que desaguiava nas projeções de imagens em movimento feitas com lanternas mágicas e, posteriormente, na imagem cinematográfica. (MANONNI, 2003, *apud* MONTECCHI, 2019)

A partir da luz com filamento puntiforme foi possível conseguir sombras mais nítidas e possibilitar a disposição das silhuetas mais afastadas da tela, assim, a performance e o espaço da cena, introduzem novas maneiras de fazer teatro de sombras, agora contemporâneo. Apesar das novidades e novas experimentações, o teatro de sombras tornou-se obsoleto após as descobertas fascinantes do cinema, tendo renascido graças a diversas companhias francesas.

Figura 6: Interior do Cabaret de Chat-Noir Durante uma Apresentação de Teatro de Sombras, 1886.



Fonte: Acervo do site yourtourinparis.com.

Filosoficamente, é necessário retirar dessa técnica a tela de fundo que interfere nas possibilidades artísticas e conduz o teatro de sombras a algo rudimentar ou inferior. Existem muitas explorações contemporâneas carentes de

espaço e interesse, inúmeras fontes de luz, a hibridização com outras linguagens, os aparatos tecnológicos e, sem dúvida a expressividade do corpo do ator, da direção e dos demais envolvidos numa produção.

O Teatro de Sombras contemporâneo demonstrou uma grande propensão para se abrir e se comunicar não somente com as outras disciplinas da cena, mas também dos multimeios e das artes em geral. Algumas das experiências mais importantes dos últimos anos nasceram exatamente por serem um cruzamento das artes visuais e performáticas, de onde é possível facilmente olhar e dialogar tanto com o teatro de ator como com o cinema, com a dança mas também com os multimeios. (MONTECCHI, 2019, p.33)

Ao propor um material para crianças, inserido nessa linguagem, além das discussões e informações geradas através das histórias, é evidente a possibilidade do trabalho com a tecnologia e com as imagens geradas, além das questões culturais, teatrais e performáticas do teatro de sombras. Trata-se de uma técnica potente para que o professor explore ações em sala de aula, partindo de produções e do viés da contextualização quanto estabelecendo propostas de produção.

2.2 Reconhecer: A biografia como linguagem mediadora

Na obra “O Desafio Bibliográfico”, Dosse (2009), emprega a nomenclatura de gênero impuro e híbrido à biografia, definindo o desafio do biógrafo como um montador de universos perdidos. Para o autor, a expectativa do futuro de uma personagem é um dos fatores que determina o caráter romanesco da história biografada. Entre as considerações acerca da tarefa de recriar um universo, Dosse (2009) diz não ser prudente se abarrotar com o inútil, mas observar como um artista os acontecimentos significativos da vida a ser recriada, estas muitas vezes se encontram à margem e necessitam da atenção daquele que busca por uma narrativa. Ainda segundo o autor, trabalhar com biografia não é ser um cientista, cuja sua principal finalidade é chegar a luz da verdade, mas conduzir sua busca através de documentações o mais íntimas possíveis.

Por sua ambição de ficar o mais perto possível da vida verdadeira, a biografia é um gênero difícil: “Exigimos dela os escrúpulos da ciência e os encantos da arte, a verdade sensível

do romance e as mentiras eruditas da história”. (DOSSE, 2009, p.60)

Abramovich (2008), afirma que a curiosidade, ao ser estimulada afetivamente, é cessada diante de tantas questões, e encontra soluções a partir da descoberta dos conflitos e dos impasses que vivemos e atravessamos. Através das personagens é possível encontrar a fonte do aprendizado. Numa sociedade na qual o tempo é comprimido, se faz necessário questionar qual é o espaço da contação de histórias na contemporaneidade, e se ainda é possível afetar os ouvintes na escola, local dedicado à troca e a socialização. É necessário chamar a atenção de olhos apressados, de envolver e conectar histórias com histórias, e aqui, é revelada a potência da biografia, já que o ato de contar histórias está entrelaçada ao início do “*Homo Sapiens*”, e o constante desejo de compartilhar o que sabe e de aprender com o outro. Acerca deste exemplo, Girardelo (2015), em uma de suas práticas para crianças explora a transformação de enredos de filmes em contações de histórias, relata a potencialidade de trazer para próximo dos jovens algum contexto que seja de difícil acesso para eles, aproximando-os dos enredos escolhidos às sensibilidades contemporâneas:

O ato de contar histórias de filmes é uma forma de mídia-educação no sentido de evocar uma leitura de filmes tenta a pormenores e de apostar nos diálogos e trânsitos entre as linguagens contemporâneas, as artes, as mídias e as formas artísticas. É um exercício de mediação cultural no sentido que Jesús Martín-Barbero dá ao conceito, ou seja, o de apropriação e recriação dos conteúdos das mídias por meio da participação criadora no âmbito da recepção. (GIRARDELO, 2016, p. 541)

No contexto escolar, o ato de contar uma história, cultiva o aprendizado antes mesmo de se perceber. Uma história bem contada pode valer mais que mil tentativas de explicar um assunto. O século XXI e o contato de crianças com uma variedade disponível de diversos filmes e animações, é um demonstrativo do poder desta prática imortal e ancestral. Refletir, propor ou debater após ter sido impactado com uma personagem que também sente, atravessa aventuras e chega a um objetivo, é o mesmo caminho esperado de uma boa aula. Um bom filme ou livro são aqueles que persistem mesmo depois do seu fim, indo e voltando na memória, enquanto os acontecimentos cotidianos se articulam a eles. É assim que se deseja o desenvolver do aprendizado. Um exemplo deste poder é o livro do escritor, matemático e pedagogo, que assina sob o

pseudônimo de Malba Tahan, reconhecido através do livro “O Homem que calculava²”, cuja personagem principal descobre na literatura maneiras de encantar através da sua paixão pela matemática. Segundo Tahan (1966), crianças, adultos, ricos e pobres sentem prazer ao escutar uma estória interessante, é ela que existe em todos os cantos do mundo, em narrativas orais, escritas, filmadas ou dramatizadas.

A arte das narrativas exerce um papel fundamental na sobrevivência e evolução da humanidade, como em um baú, mantivemos acesa chama da descoberta do fogo, maior fonte de vida, por meio de histórias que foram passadas de geração em geração. (KÁCIA, 2016, p.27)

Ao propor um ensino através do contato narrativo e teatral das biografias presentes na história da arte, é possível observar o potencial deste gênero. Dosse (2009), explora e dialoga com a grandiosidade de se narrar uma história a qual, de fato, existiu, buscando nas entrelinhas de documentos e relatos os acontecimentos capazes de associar emoções, relevâncias, diferenças e semelhanças com o receptor de tal história.

Uma estória biográfica pode acontecer a todo momento, qualquer história necessita de um indivíduo, o qual pode de fato ter existido ou não, o professor Walter Ong (1998) chama a cultura escrita de “Oralidade Secundária”, pois toda informação escrita, mesmo a eletrônica, provém de informações anteriormente faladas, a linguagem oral será sempre o berço de qualquer história. Mas o fato é que a aquisição de uma linguagem escrita culminou na imortalização da palavra, sendo esta potencializada e continuada através da televisão, do rádio, computadores e demais mídias que vieram a seguir. As narrativas tradicionais já não acontecem da mesma forma, como afirma Costa (2016), as abordagens e necessidades são distintas, todavia se mantém presente ao se adequar aos novos multimeios e as problemáticas sociais atuais.

As narrativas tradicionais chegam até nós, crianças e adultos do século XXI, não da mesma forma que chagaram aos antepassados. Mas, embora as instituições de transmissão tenham se modificado, assim

² O livro acontece no cenário do mundo islâmico medieval, conta as peripécias matemáticas do protagonista, que resolve e explica diversos problemas, quebra-cabeças e curiosidades da matemática. Inclui, ainda, lendas e histórias pitorescas, como, por exemplo, a lenda da origem do jogo de xadrez e a história da filósofa e matemática Hipátia de Alexandria.

como a sociedade e as relações pessoais, o papel social das narrativas se mantém, adequando-se ao novo contexto. (COSTA, 2016, p. 38)

De fato, o ensino da arte necessita incluir uma gama extensa de linguagens, acompanhando as necessidades dos estudantes, como diz Lanier (1963 *apud* BARBOSA, 2011, p.84): “As artes devem incluir muito mais que o óleo da moldura dourada e o mármore sobre o pedestal dos museus”. A partir das diversas mudanças ocorridas a partir da década de 1960 nos Estados Unidos sobre o ensino da arte, caminhavam para a defesa da prática educacional baseada na concepção adequada da experiência, assim é necessário fornecer experiências que ajudem a criança a refletir sobre arte.

Muito do que faz alguém narrar bem é a atenção às histórias potenciais que pipocam, flutuam e se espreguiçam ao redor, além da vontade de compartilhar os pequenos e grandes prazeres e as pequenas e grandes emoções que aquilo provoca. É o desejo de ser um elo na corrente do sentido e mistério que nos liga uns aos outros através da distância e do tempo. (GIRARDELLO, 2016, p. 533)

Lejeune (1975) reflete a questão de onde se situa o espaço biográfico e como ela se desenvolve na modernidade e, classifica essa esfera de produção como algo relevante e necessário na sociedade, assim como outros gêneros literários; diários, entrevistas e, ainda faz uma aproximação entre os autorretratos nas artes visuais, estes causadores de curiosidades. As associações geradas, segundo Ostrower (1978), acontecem a todo o momento, a memória está sempre interligada ao passado, ao presente e a possibilidade do futuro, é algo em constante criação. Observar e trocar experiências geram lembranças que estarão presentes por muito tempo através da memória e da sensação. O mundo fantástico e imaginativo é criado graças a essas interações, gerando sempre um mundo experimental e situações hipotéticas para a vida.

2.3 A Criança e o contato com a arte da atualidade

O ensino da arte atual necessita estabelecer critérios e maneiras para refletir sobre produções, as quais ainda não se encontram num espaço totalmente definido na linha cronológica da história da arte. A arte atual, segundo Cauquelin (2005) é uma mistura de diversos elementos, arte moderna e arte

contemporânea estão lado a lado, trocando fórmulas e dispositivos complexos. Dessa maneira, a arte contemporânea não é a arte da atualidade, o cenário já não é inteiramente comunicacional e nem puramente estético. É travado o conflito entre críticos e historiadores ao definir um lugar no qual a arte se encontra. A própria necessidade em encontrar uma causalidade para os eventos do campo da arte é incoerente, levando em consideração que o cenário atual é da constante transformação.

Segundo Duarte (2001) existe a ilusão de que o conhecimento teórico não é essencial dentro da complexa rede dos acontecimentos pós-modernos. No entanto, há de se atentar ao cuidado de não matar a importância da história, apesar da complexidade de suas redes, enquanto houver sociedade, existirá história. A criança é permeada pelo universo da imagem e do vídeo, entrando de alguma maneira em contato com referências da história da arte, sejam elas modernas, contemporâneas ou pós-modernas.

O conhecimento através do ensino das histórias dos artistas atuais pode criar conexões com os diversos repertórios trazidos pelos estudantes, conduzindo-os a reflexões. A história da arte é uma continuidade infinita de histórias capazes de abordar pessoas, lugares, situações, épocas e, estórias. Propor uma reflexão para o aluno sem retirar seus conhecimentos prévios, vai de encontro à teoria mais importante do psicólogo David Ausubel, o da *aprendizagem significativa*³. Os métodos para apreender seus significados podem ser variáveis, segundo Smith:

Se você ensina história cronologicamente, Isto significa que a história é causativa? Quer dizer que o romântico originou gótico, que originou a renascença? Se você ensina história da arte enfocando o artista, isso quer dizer que esteja fazendo isto repetindo biografias tradicionais e os primeiros escritos sobre história da arte como os de Vassari? Se ensina enfatizando ideias políticas econômicas e sociológicas, você percebe que está repetindo alguma das ideias de antigos historiadores de arte como Hauser e outros? (SMITH, apud BARBOSA, 2008, p.43)

O olhar da criança e sua relação com a experiência revela semelhanças com o cenário atual da arte, que desde a virada para o século XX passou a valorizar a comunicação e a experiência no lugar do produto em si. Em seu

³ Acontece quando alguém atribui significados a um conhecimento prévio, o qual é gerado por meio da interação entre conhecimentos.

processo de construção, a criança imagina, cria e aprende, passada a experiência, novamente o ciclo se faz, e a criança valoriza o encantamento do processo, não o objeto. Justamente por ser tomada por um vasto arsenal de propostas e mensagens distintas, levando em consideração as últimas décadas de intenso avanço comunicacional e tecnológico, as produções atuais se misturam às técnicas do passado e a experiência, flertando ao mesmo tempo com as necessidades do mercado e as subjetividades da sociedade. É árdua a tarefa dos críticos e teóricos da arte para pensar a essência da época. A dificuldade em verbalizar e refletir sobre as teorias atuais da arte, pode induzir o ensino a um emaranhado de possibilidades abertas.

Numa visita ao museu a criança se depara com uma quantidade enorme de obras, símbolos e temas que trazem em si abordagens distintas tanto em datas históricas como em técnicas e reflexões. Em meio a estas mudanças e a variedade de direções, ainda há uma nuvem pairando sobre obras essencialmente conceituais que necessitam do jogo simbólico e reflexivo entre espectador e obra, parte destes espectadores validam a arte a partir da relação entre estética e técnica. As crianças, por sua vez, entram no jogo simbólico facilmente, produzindo significados para os objetos, cenários e propostas, é esse jogo facilitador do trabalho com os conteúdos, Barbosa (2008) observa que muitas pessoas acreditam que o universo da arte abrange apenas a autoexpressão, entretanto a autora ressalta que toda expressão é produtora de conteúdo, para se expressar, primeiramente é necessário expressar alguma coisa. O pesquisador Soucy, a respeito da autoexpressão, explica:

Por definição a auto-expressão devneria refletir o individual e o pessoal. Ainda assim, afirmava-se que auto-expressão saudável era exemplificada por formas específicas e pré-determinadas. A auto-expressão no ensino da arte era incentivada como o cultivo de características a sociais em crianças, quando, na verdade, ela realmente serviu para ocultar o conteúdo social da expressão ter foco apenas um indivíduo roubou as atenções dos problemas das instituições culturais e da política social. (SOUCY apud BARBOSA, 2008, p. 43)

Esse estranhamento da sociedade para com o cenário da arte atual, ao se referir as propostas que visam essencialmente a experiência conceitual e o pensamento, em parte é devido justamente a formação em arte recebida na escola. Wilson (2010) comenta que “embora a arte-educação seja apenas uma

pequena parte do mundo da arte – e aos olhos de muitos, uma parte insignificante – ela é, apesar disso, formada e modelada pelo mundo da arte, e reflete suas crenças” (WILSON, 2010, p.92).

Assim, o trabalho com a arte na educação também será refletido nos próximos rumos que esta seguirá no futuro. O pensamento de Barbosa (2010) reforça esse papel, o qual diz que “arte capacita um homem ou uma mulher a não ser um estranho em seu meio ambiente e nem estrangeiro no seu próprio país” (BARBOSA, 2010, p.20), sendo a arte um instrumento de identificação cultural e individual. Ao propor refletir e utilizar da arte contemporânea no ensino básico é estabelecida uma via para formação do pensamento a partir do atual contexto da informação, é certo que muitas escolas já utilizam desta linguagem em seu trabalho com arte, todavia existe muito a ser explorado. Sobre o uso da arte contemporânea para o ensino da arte, Wilson acrescenta:

Esta nova visão provavelmente abrigará as características mais interessantes do Modernismo e acrescentará práticas derivadas das ideologias pós-modernas emergentes. Como ficaria a arte-educação se ela preservasse as melhores características da expressão criativa e juntasse a elas tais disciplinas como o estudo da história da arte e da história das ideias, e uma análise de obras de arte importantes à luz dos cenários políticos e sociais que envolveram tais criações? (WILSON, 2010, p.94).

É possível dizer que a arte contemporânea é essencialmente narrativa, na medida que tece significados e complexidades embrenhados em suas propostas, é preciso ler a obra para além dela. Assim também é com produções artísticas de outras épocas. Sendo o seu discurso mais complexo, há a necessidade de caminhos que eduquem o percurso do olhar e conduzam, no caso deste trabalho, alunos e professores à descoberta profunda de obras e artistas atuais. Do ponto de vista cognitivo, Ausubel (1968 *apud* Moreira, 1982, p.35) define o armazenamento de informações no cérebro como uma forma organizada de assimilar e ligar as informações, de acordo com a teoria, as abstrações e conceitos são estruturados de forma hierárquica.

Acerca do poder gerador imagético de uma estória, o escritor Antonin Artaud (1974 *apud* AMARAL, 2011, p.192) defende a força que o teatro emprega ao despertar imagens do inconsciente humano, e isso se deve principalmente as imagens visuais que são geradas através das sensações, assim, a imagem comunica, antes mesmo da palavra, que é antes de tudo, imagem. A palavra

provém do pensamento e a imagem é parte do pensar, ao verbalizar palavras, imagens são geradas, sendo o constante jogo entre oralidade e imaginação. Portanto despertar o interesse pela arte como um todo que se complementa, desde o artista, o lugar, a história da obra, o ambiente familiar, curiosidades, materiais e outras reflexões, possibilitam que o aluno crie uma integração dos códigos e representações do universo da arte e por consequência de muitas áreas do conhecimento humano.

Os códigos, em última análise, precisam ser explicados por algo mais do que desenhos, isto é, ou em palavras ou em um contexto inteiramente humano, humanamente compreensível.) Um registro escrito, no sentido de uma escrita genuína, tal como entendido aqui, não consiste em meros desenhos, em representações de coisas, é a representação de uma elocução, de palavras que alguém diz ou se imagina que diz. (ONG, 1998, p.99)

Tudo é estória, do nascimento à partida, é possível entender a trajetória através delas, o qual o ouvinte ou leitor se posiciona entre as personagens, realocando os acontecimentos à sua própria jornada, acompanhando as aventuras e as comparando, inspirando e aprendendo através da simbiose entre imagem, palavra e narrativa. O ser humano consome, deseja e reinventa narrativas, seja na oralidade das conversas cotidianas, ou na exploração de games e aparatos tecnológicos imersivos, nos quadrinhos ou no cinema, é sempre a estória refazendo a existência e vice-versa.

A respeito do percurso desse olhar no qual propomos que a criança caminhe, Maffesoli (2010) no artigo Educação e Iniciação, reflete a dicotomia entre iniciar e educar, questionando as necessidades emergentes do momento, desempenhando o papel de educar sem barrar a individualidade da criança.

Lembremos que “criança” (em latim infans) é aquele que não fala, aquele que não tem ainda as palavras. Portanto é preciso que ele possa aprender a “dizer as palavras” – saber necessário à vida comum. (MAFFESOLI, 2010, p.22)

Segundo o autor, a proposta de educar, leva o indivíduo daqui para outro lugar, conduzindo o instinto à humanidade, enquanto a iniciação pretende fazer aparecer o que já se acredita “estar lá”. Assim, entende-se a dicotomia entre as duas como estrutura problemática da época moderna, a separação entre racionalização e sentimento, material e imaterial, corpo e espírito. Assim, o autor

chama a essência educativa de invenção do social, quando o processo educativo faz emergir no indivíduo uma identidade, o que é vago e infinitivo ganha um nome. O atual momento, nas palavras do autor, não pede perfeição, mas sim, completude. A arte é um meio para o real e o irreal, assim:

É nesse sentido que podemos falar de um “reencantamento de mundo” que se exprime pelo plural da pessoa, da deidade e da natureza. É interessante ver como boa parte das trocas online está ligada ao jogo, ao sonho, ao imaginário, ao audiovisual. Isso equivale a compreender o real a partir do irreal. Se queremos compreender a pós-modernidade nascente é importante insistir nesses elementos. (MAFFESOLI, 2010, p.23)

São diversos os conceitos pertencentes ao universo da arte, estes, em sua maioria, segundo Lanier (1984), pautados na finalidade de desenvolver no indivíduo qualidades socioemocionais, habilidades humanas e desenvolvimento pessoal. Essa tendência deve-se em parte às influências behavioristas, as quais trouxeram questões da psicologia, Antropologia e a Sociologia atreladas à arte-educação, colocando a arte-educação como veículo para uma finalidade social e não artística. O autor defende a ideia do ensino pautado num conceito central forte, vinculado a referenciais artísticos.

Obviamente todo o progresso social e emocional do aluno, advindos da arte-educação são bem-vindos e enriquecedores para a formação do cidadão, entretanto a chave é que essas questões não precisam ser a única finalidade educacional, mas sim o domínio dos procedimentos estético-visuais. Dessa maneira, Lanier (1984, p.45) propõe que se “devolva a arte à arte-educação”.

Como refletido neste primeiro capítulo, a narrativa, a estética sensorial e mágica do teatro de sombras podem auxiliar a desbravar a grandeza da diversidade atual da arte, produzindo ambientes educativos para este campo por meio da integração de diferentes linguagens. Em suma é concebível traçar uma proposta em direção a união entre a História da Arte e a contação de histórias, enaltecendo ferramentas diferenciadas e ancoradas na tarefa de contextualizar, proposta na Abordagem Triangular.

Ao idealizar, refletir e realizar um material voltado para o ensino da arte, no qual há conteúdo simbólico, experiência estética e o trabalho com a história da arte, adentra-se justamente nessa defesa de uma arte-educação pautada na

arte em totalidade, com uso dos conteúdos, visando a aquisição e a reflexão sobre a obra e seu pertencimento histórico, da aquisição de experiências visuais e na aprendizagem em arte.

Reitero a finalidade de explorar nesse capítulo maneiras de refletir sobre algumas tendências da arte-educação, entretanto entende-se a complexidade da arte, a qual cria conexões e converge com inúmeras questões humanas, se não todas elas, pelo ato de criar inerente a história humana. Desse modo, o trabalho com o conteúdo e a reflexão aliados à experiência estética, visual, a aquisição de linguagens e o contato com histórias oferece uma alternativa para a complexa prática do arte-educador.

Capítulo III

CONSIDERAÇÕES SOBRE AS POSSIBILIDADES DA SOMBRA

3.1 A Sombra na percepção humana

A estética do movimento, o jogo e as alterações provocadas a partir dos experimentos com a luz fazem parte da renovação do teatro de sombras na França do século XX. Estes elementos são encarregados dão vida ao texto, sendo este colocado em outro patamar. Na peça “Tristão e Isolda” da Companhia Daru, por exemplo, o papel dedicado ao texto é de acompanhar a imagem, em outros trabalhos é de apenas suscitar um clima. Jean Pierre Lescot é o grande nome da renovação do teatro de sombras, o artista evidencia em seus trabalhos sentimentos tais como: amor, vida e morte, de maneira simbólica e optando pela representação dos estados mentais de suas personagens. Durante essa renovação do teatro de sombras, observa-se a exploração dela como meio para suscitar a complexidade da existência humana.

A questão da sombra é um tema de interesse recorrente por diversas nuances da atividade humana, da ancestralidade à ciência moderna, partindo do medo primitivo aos estudos ópticos. Na presença de uma fonte luminosa é possível observar o espelho do movimento das formas, sejam elas humanas, animais ou inanimadas. O comportamento da luz revela algo escondido “dentro” das formas, de maneira que mesmo um objeto ou ser inanimado pode ganhar vida, criar anamorfoses visuais, ampliar ou reduzir. Historicamente a sombra é objeto de estudo por diferentes áreas de conhecimento, designando para cada uma delas concepções distintas. Iniciando pela clássica divisão do mundo sensível e inteligível proposto por Platão em seu Mito da Caverna, no qual as projeções eram tidas como reais até um dos homens encontrar a saída da caverna. Quando a criança passa pela primeira infância, uma de suas descobertas é o contato com sua sombra, em alguns casos provocando o medo, a admiração ou o receio por aquele “corpo exterior”.

No campo dos estudos psicológicos do século XX, a psicologia analítica, desenvolvida por Carl Gustav Jung entre 1907-1961, concebe a sombra como uma parte da psique reprimida, ou parte dela ainda não descoberta pelo indivíduo, podendo desta maneira aparecer em momentos os quais o consciente dá lugar ao instinto: situações de medo, estados alternados de consciência,

sonhos, arte e devaneios. São nesses momentos que desejos e situações chegam ao consciente e começam a ser observadas, a princípio de maneira simbólica ou subjetiva. Comparando-se ao Mito da Caverna de Platão, a sombra seria justamente aquilo que são se deseja olhar ou saber de sua existência.

No teatro de ator clássico existe a conexão com o enredo, com a presença do ator e do melodrama, já no teatro de sombras clássico os mitos e os enredos místicos-religiosos estão presentes. Na perspectiva contemporânea de uma poética das sombras observa-se o interesse em ressaltar o valor simbólico das imagens irregulares. Segundo Jung (1969) as formas irregulares vão direto ao inconsciente:

Forma, movimento e luz tocam em nós em regiões imperceptíveis que nos atraem e nos puxam sem que possamos exatamente definir o que realmente se passa. Quando observamos na holografia formas e cores transformando-se sob o processo vibratório da luz, que se compõe e se decompõe, vemos que, ao redor do objeto, formam-se franjas simétricas. E a impressão que temos é a de estarmos vendo mais do que um espectro, o fantasma do objeto, ou seja, é possível que existe no objeto algo além de sua materialidade. É a sua aura. (AMARAL, 1996 p.301)

No livro de Junichiro Tanizaki “Em louvor da sombra”, o qual explora o choque entre a cultura ocidental e oriental, respectivamente sua claridade e penumbra, explora a beleza do cotidiano dos antepassados japoneses, estes obrigados a residir em aposentos escuros, dessa maneira descobrindo beleza nas sombras e em como favorecer o belo a partir delas. Ao citar os quartos japoneses o autor pontua o espanto do indivíduo ocidental ao se deparar com a simplicidade desse cômodo desprovido de decorações luxuosas. Para Tanizaki o ocidente ainda não descobriu o enigma da sombra.

Por que essa propensão a buscar a beleza nas sombras é tão forte apenas entre os orientais? Houve um tempo em que a eletricidade, o gás ou o petróleo eram desconhecidos também no ocidente, mas até onde sei essa parte do mundo nunca tendeu a apreciar o escuro. Desde tempos imemoriais, os fantasmas japoneses não têm pés, mas são transparentes. Conforme se observa por esse exemplo trivial, um negrume cinzento está sempre presente em nossa imaginação, enquanto nas dos ocidentais até fantasmas são claros, transparentes como vidro. (TANIZAKI, 2017 p.50)

Em sua origem oriental, o teatro de sombras deixa explícita essa apreciação da sombra por parte do oriente, enquanto países ocidentais, em

geral, tendem a preferir a extravagância luminosa. Entretanto houve a explosão da estética Noir marcando os anos 40 e 50 nos Estados Unidos. Nos enredos as personagens costumavam ter personalidades dúbias, cínicas e cruéis, muitas vezes com protagonistas amedrontados vivendo em cidades opressoras. Com referências ao cinema expressionista alemão, os ângulos e os movimentos de câmeras seguiam na mesma tônica para reforçar o clima de tensão, perigo e mistério.

A figura da sombra remete a uma escuridão presente na memória humana, nas imagens da mente e no medo ancestral do cair da noite. É aquilo que não se enxerga em sua totalidade e tão pouco se entende a origem, a cenografista Pamela Howard reflete sobre a escuridão dos palcos no trecho a seguir:

Frequentemente, a escuridão é resultado de memórias perdidas. O teatro é o meio pelo qual esses fragmentos podem ser reencontrados e ganhar nova vida a partir da perspectiva pessoal. As investigações de como as pessoas viviam, reconstruídas em suas características essenciais, trabalham poderosamente sobre os sentidos da memória e da identificação dos espectadores; às vezes de modo prazeroso; em outras, de modo doloroso. (HOWARD, 2015, p.110)

Tanizaki (2017), ao dizer que “O elemento de beleza primordial de nossos aposentos é pura e simplesmente essa dúbia luz indireta.” Reflete como os japoneses foram obrigados a enxergar beleza nas sombras, por meio de seus aposentos escuros e foram capazes de utilizar a sombra de forma a enaltecer o belo. A sombra não era um problema, ao contrário, tornou-se um local de apreciação para os japoneses, buscando em seus ambientes a vaga passagem de um filete de luz solar, ocasionando uma luz subjetiva e dúbia, uma penumbra e paredes com manchas de sombras. O autor confere o termo “oriente misterioso”, para a visão tida pelo ocidente, justamente devido a essa relação com as sombras.

Eu mesmo, quando criança, sentia indizível, enregelante pavor toda vez que olhava para o recesso do nicho no zashiki⁴ de casa ou de um templo, e observava esse espaço jamais alcançado diretamente por raios de sol. Onde está a chave desse mistério? Para dizer a verdade, na magia das sombras. Se a sombra originada em recessos e recantos fosse sumariamente banida, o nicho reverteria de imediato à condição de simples espaço vazio. A genialidade de nossos antepassados

⁴ Zashiki em japonês significa quarto ou aposento.

escureceu propositalmente um espaço vazio e conferiu ao mundo de sombras que ali se formou profundidade e sutilidade que superam qualquer mural ou peça decorativa. (TANIZAKI, 2017, p.40)

A imagem de uma parede cheia de sombras, por si só é responsável pela criação de inúmeras sensações na percepção humana, sejam elas prazerosas ou aterrorizantes, o fato é que a sombra parece preencher um espaço vazio e obrigar os olhos a enxergá-las. A imagem de uma grande sala escura e vazia, iluminada por um feixe de luz, é capaz de replicar a existência humana e brincar com o movimento e a incidência da luz sobre os mais diferentes objetos.

3.2 Possibilidades Tecnológicas do teatro de Sombras

As relações entre tecnologia e teatro tiveram uma grande reinvenção no final do século XIX, segundo Ôscar Cornago Bernal (2018) ocasionadas pelo avanço da tecnologia de produção e reprodução da imagem, acreditava-se no fim do fazer teatral, entretanto as novas tecnologias deram início a um novo capítulo para as práticas cênicas. O teórico alemão Hans-Thies Lehmann (2007) ressalta que a maquinária sempre foi uma técnica presente no teatro, desde as plataformas deslizantes do teatro grego, os guindastes e truques de iluminação foram sempre aliadas as práticas do cotidiano da cena.

A cenografia teatral há muito se utiliza dos recursos de iluminação e sombra, não é novidade, entretanto, com a imensa gama de suportes tecnológicos, softwares, dispositivos, entre outras ferramentas disponíveis atualmente, muitas companhias teatrais, em específico aquelas que trabalham com teatro de sombras, reproduzem e criam em suas produções uma variedade de possibilidades criativas a partir do uso da luz, excedendo os limites do palco, integrando as artes visuais, os elementos arquitetônicos da cidade, e as variáveis maneiras imersivas para contar suas histórias. Durante a pandemia da Covid 19, com início em março de 2020, o registro em vídeo mostrou-se potente para dar continuidade ao trabalho de diversas companhias de teatro, sejam elas de animação ou tradicional, ambos descobriram aparatos para expandir suas produções para além da plateia, repercutindo em experimentos com o vídeo e a interação virtual.

Figura 7: Frame da primeira cena da animação “A Boneca de Rosana”.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

Segundo Regilene Sarzi-Ribeiro (2016), o termo “vídeo” está presente em diversas variações linguísticas, de maneira antecessora as palavras que o seguem, exemplo: Videoarte; Videoteatro; Videomaker; Videogame. Sarzi-Ribeiro (2016) concorda com o teórico Philippe Dubois (2004), ao ressaltar o lugar do vídeo como intermediário entre a imagem infográfica e a eletrônica; a ficção e o real; o filme e a televisão, dessa maneira é conferido ao vídeo um local de mediação entre mídias.

Como se sabe, a linguagem audiovisual comporta um sistema comunicativo que resulta de diferentes articulações e sincretismos entre linguagens. Operadas simultaneamente, a linguagem sonora, verbal visual e cinética, configuram o áudio (Sonoro e Verbal), o visual e o cinético imperados por um só sistema, o audiovisual. (SARZI-RIBEIRO, 2016, p. 33)

Com a crescente oferta de equipamentos e recursos provenientes de softwares e da própria inteligência artificial torna-se difícil situar o teatro de sombras ainda como um arte ancestral, considerando que as projeções de luz

podem provir de fontes diversas, naturais ou artificiais, incluindo a manipulação e criação digital da imagem. Entretanto, seguindo o pressuposto de que o audiovisual é uma junção de linguagens e, segundo Sarzi-Ribeiro (2016, p.34), “produzido para ser perceptível ao corpo como um todo”, dessa maneira a integração dos sentidos acontece por meio da imersão daquele que entra em contato com essa linguagem, produzindo sensações sinestésicas no corpo humano.

Os recursos de som e vídeo se mostram produtivos na tarefa de ampliar essa imagem-sombra, transformando-as em elementos oníricos e interativos à presença humana. Uma apresentação registrada de um teatro de sombras pode ser projetada novamente em outros espaços e suportes; conversar com projeções em tempo real; compor cenas do teatro tradicional; ilustrar contações de histórias; entre outros. O teatro de sombras é uma cultura clássica repercutindo na pós-modernidade e mesclando-se ao emaranhando de técnicas e propostas.

Um exemplo dessa transposição do teatro de sombras para as artes integradas é o artista plástico e fotógrafo Christian Boltanski, o qual teve seu trabalho poético expresso em temas que percorriam questões acerca da memória, da morte e do tempo. De família judia, Boltanski teve em sua infância contato com a memória do holocausto, repercutindo mais tarde em suas grandes instalações artísticas.

Boltanski utiliza em suas obras a própria biografia, entretanto em suas instalações e esculturas estão presentes objetos, bonecos e fotografias que não lhe pertencem, as quais enaltecem a questão de uma memória coletiva e compartilhada.

Na obra *Teatro de Sombras* de 1985, Boltanski cria uma espécie de móvel com peças de metal, estas remetendo, ao que parece, o medo compartilhado pelas crianças acerca de criaturas estranhas. É também uma alegoria a morte, referenciando o dia dos mortos na cultura mexicana e a dança macabra na tradição cristã presente na Europa medieval. Sua poética baseou-se em grande parte na ideia de colocar luz, metaforicamente e literalmente, sobre as biografias individuais e anônimas, abarcando as questões existenciais,

produzindo o reaparecimento dessas identidades a partir dos objetos representantes dessas estórias.

Figura 8: Christian Boltanski, Theatre of Shadows, 1985. Instalação: 16 figurinhas (metal, papelão, arame, fita isolante, pregos, alfinetes, madeira e folhas), 4 projetores de luz, ventilador e transformador.



Fonte: Acervo da Galeria Ghislaine Hussenot, Paris.

Para o artista Henk Boerwinkel (1985, *apud* AMARAL, 1996, p.192), o desenho é o precursor de um objeto ou boneco animável, sua estrutura, recorte e movimento são responsáveis por convidar o acontecimento de uma narrativa. Nessa concepção o desenho é um molde, no qual sem alguém para dar-lhe vida nada acontece, Boerwinkel (1985, p.9, *apud* AMARAL, 1996, p.192) diz: “Temos séculos de vida antes de nós. E, é bem possível que isso que chamemos de a nossa vida já tenha sido antes de nós, pré-moldada.”

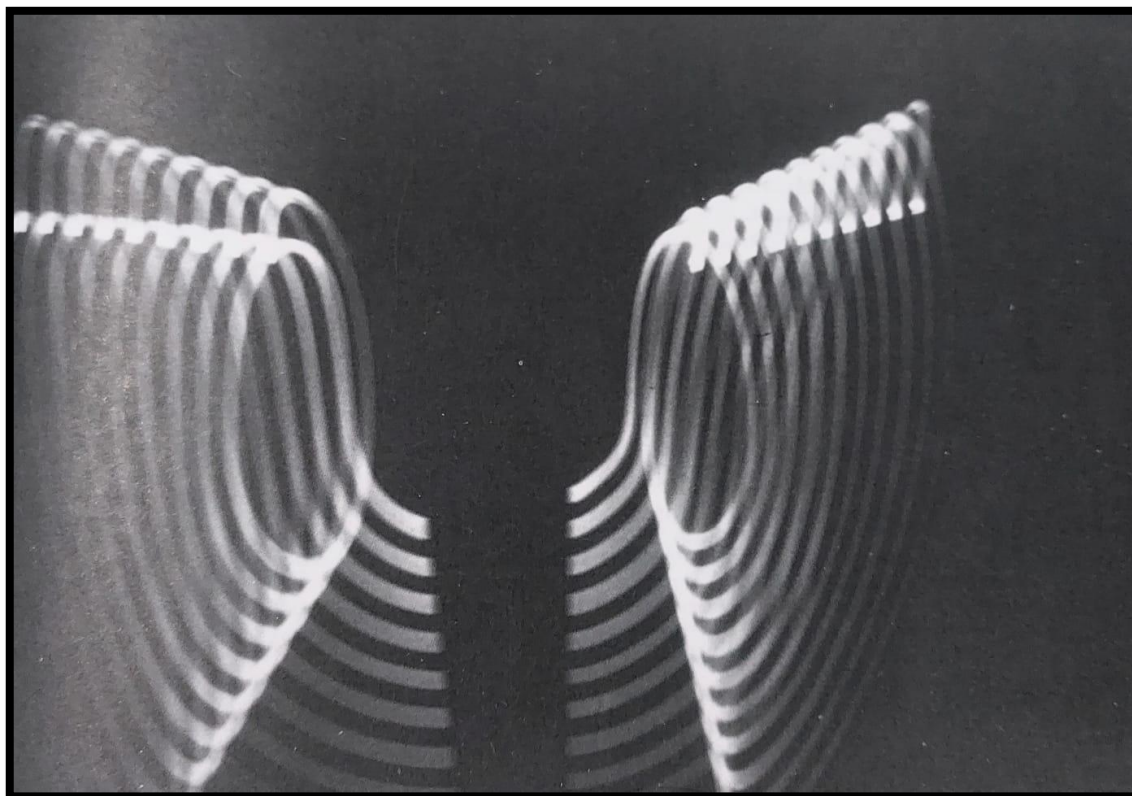
Segundo Amaral (1996, p.234) Theo Werneck, músico e artista plástico, nascido em São Paulo, utilizou em seu espetáculo com luz móvel diversos aparatos para criar uma sequência de imagens em movimento, as quais interseccionadas com o vídeo criavam ilusões para a plateia. Werneck confundia-se com o palco ao vestir preto, ele se relacionava com as luzes de luminárias dispostas no palco, formando imagens que se relacionavam com aquelas projetadas no cenário escuro.

Figura 9: Theo Werneck, Espetáculo com luz móvel. Sem registro de data.



Fonte: Acervo pessoal do artista.

Figura 10: Theo Werneck, Espetáculo com luz móvel. Sem registro de data.



Fonte: Acervo pessoal do artista.

Figura 11: Cia. Amoros et Augustin, *360° à l'ombre*, 2003. Espetáculo teatral.



Fonte: Foto por Jean-Pierre Estournet.

Amoros & Agustin é um grupo francês fundado por Luc Amoros e Michèle Augustin, especializados no trabalho com teatro de sombras, também reconhecido por utilizar o som e a música ao vivo unidas ao movimento da luz. O grupo faz uso de bonecos de sombra sem articulações, optando pela atenção ao restante da composição visual e ao jogo de cores.

Em 2002 criam a peça *“360° à l'ombre*, na qual constroem um afresco em forma de monumento para uma performance realizada na rua, deixando o

espectador livre para se movimentar junto aos atores. Os espetáculos da Cia. ainda remetem a rituais ancestrais existentes na África, as produções do grupo são verdadeiros ritos permeados pelo corpo; vídeo; imagem; música. A empresa ainda é responsável por contribuir com ensino de teatro em escolas na região de Lorraine, na França.

Figura 12: Workshop de teatro de sombras orientado por Jean-Pierre Lescot com alunos da 4ª promoção da ESNAM, 2º ano. International Puppet Institute, 1997.



Fonte: Print de vídeo, disponível em: <https://vimeo.com/486029002>.

Jean-Pierre Lescot, artista plástico e performer foi pioneiro no renascimento do teatro de sombras na França, inspirado no Teatro realizado na Indonésia, o *Wayang Kulit*, Lescot desenvolveu diversas produções infantis e adultas desde a década de 1970. Em 1999 realiza a obra “Algumas Imagens Para Vicent”, na qual recria uma espécie de homenagem ao universo de Van Gogh.

Em terras brasileiras, a Cia. Quase Cinema iniciou seus trabalhos em 2004, com sede em Taubaté-SP, ganhadora do prêmio ProAc em 2022 pelo Festival Internacional de Teatro de Sombras, e vários outros prêmios durante

sua trajetória, a qual envolve diferentes linguagens artísticas: Performance, Artes Plásticas, Dança; Cinema; Artes Cênicas. O trabalho da Cia. Iniciou do encontro de um artista plástico e diretor, Ronaldo Robles com uma bailarina e performer Silva Godoy, ambos uniram seus conhecimentos na criação do grupo.

O grupo utiliza de elementos complexos na composição de suas produções, a arquitetura do espaço urbano unida ao espaço cênico tem grande ênfase, incorporando também novas fontes de luz e suportes.

Figura 13: Cia. Quase Cinema, Delírios, Sombras do inconsciente, 2019.



Fonte: Acervo virtual da Cia.

Em 2005, primeiro ano da Cia. Quase Cinema, o grupo ganhou o Prêmio Proac – da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, pelo espetáculo “A Princesa de Bambulúá”, estória contada originalmente por Câmara Cascudo, folclorista e pesquisador das raízes étnicas do Brasil. Em 2009 o grupo participou do filme “A Sombra de Sofia” da diretora paulistana Flavia Thompson, de enredo baseado na fuga da sombra de uma menina de sete anos. A Cia. Desenvolveu diversos trabalhos voltados para o teatro de sombras em apresentações nas ruas, utilizando a arquitetura como tela e cenário das narrativas. Em 2020 o grupo produziu “HAIKAI”, um vídeo de sombra sobre uma intervenção na arquitetura, obra realizada durante o período de distanciamento social. Como o próprio nome diz, o grupo potencializa a linguagem cinematográfica ao compor

encenações com dimensões variadas, brincar com a distorção da imagem e dos ângulos, a interação ao vivo entre atores e iluminadores.

A multiexpressão das produções não excluem o valor da palavra ou do texto, mas transpõe para o campo do fragmento poético, tornando-se mais um elemento para a potencialidade de sinestesia em suas performances. No ano de 2019 a Cia. Estreou a peça “Delírios, Sombras do Inconsciente”, na qual todos estes elementos são observados. A seguir um trecho disponibilizado no próprio dossiê do espetáculo:

Delírios, sombras do inconsciente”, performance que pesquisa a loucura como material poético e utiliza a arquitetura como parte da obra, um cinema vivo.

Trabalho híbrido que nasceu das artes cênicas e dialoga com performance e artes plásticas. Inspirado nos seres fantásticos da ilha do próspero “A Tempestade de Shakespeare”. Aqui, as sombras remetem ao inconsciente, às memórias da infância, ao sonho e intangível mundo da mente humana. Um emaranhado de emoções, imagens e sons, são lapsos imagéticos da memória, num único instante de delírio que se manifestam nas sombras do Inconsciente. (DOSSIER, CIA. QUASE CINEMA, 2019, p.3)

Figura 14: Cia. Quase Cinema, Delírios, Sombras do inconsciente, 2019.



Fonte: Acervo virtual da Cia.

Figura 15: Cia. Teatro Lumbra, Criaturas da Literatura, 2022.



Fonte: Foto por Vanessa Cristina, disponível no acervo da rede social da cia.

Também no Brasil, o Teatro LUMBRA, com sede em Porto Alegre, utiliza em seus espetáculos diversas técnicas, nas quais o ator é também manipulador, além de utilizar suportes diferenciados para a projeção da sombra. A Cia. utiliza diversos espaços para a apresentação de suas peças.

Em criaturas da Literatura, o grupo se inspirou em seis histórias da literatura universal. A peça estreou em 2019, mas no decorrer de sua turnê aconteceu a pandemia, obrigando a readaptação da produção ao formato online, o qual a Cia. disponibilizou em formato audiovisual seis episódios. As histórias

são: Alice no País das Maravilhas; As Aventuras de Pinóquio; Dom Quixote; Drácula; Moby Dick; Pequeno Príncipe. As peças abusam do aspecto de sonho, por meio de cores, distorções e trilha sonora. As gravações dessas peças aconteceram em diferentes espaços, internos e externos.

Entre a idealização e o decorrer desta pesquisa foram encontradas muitas referências sobre o teatro de sombras contemporâneo, bem como o uso da luz e das descobertas tecnológicas na arte desde a década de 1980, entretanto, durante as buscas não foram encontradas histórias e produções inspiradas na história da arte. Ao revisitar o site de alguns grupos brasileiros, foi encontrado um trabalho da Cia. Articulates, de 2022, na qual roteiriza de forma poética uma possível amizade entre Anita Malfati e Di Cavalcanti, em comemoração aos 100 anos do modernismo brasileiro. Os bonecos do espetáculo são simples, de linha única, a personagem é divertida e cheia de ideias sobre desenhos e pinturas. No caso, ela e seu amigo “Di”, adoram construir esconderijos e brincadeiras com objetos improváveis. A construção de um novo farol na cidade desperta a curiosidade das crianças e então descobre-se que o magnetismo do farol atrai seres encantados do mar.

Figura 16: Cia. Articulates, Farol das Cores: Anita e Di, 2022. Espetáculo Teatral.



Fonte: Acervo virtual da Cia.

Em todas essas referências é revelada a potência sensorial, estética e imersiva do trabalho com as sombras, seja uma arte ancestral ou contemporânea, subjetiva ou com incremento das palavras, o teatro de sombras em sua totalidade possibilita o trabalho com a cultura num mundo pós-moderno e carente por estímulos não convencionais, ou que agucem a percepção humana por meio do contato com as questões ancestrais, oníricas e místicas presentes no inconsciente coletivo.

Do ponto de vista educacional, o teatro de sombras é uma ferramenta capaz de abranger os mais variados temas, tanto os presentes ao currículo escolar, tanto aqueles pertencentes a educação não formal. Assuntos abordados na educação infantil podem ser facilmente transportados para uma produção lúdica, contemplando as luzes, as cores, os sons, movimentos e a música, além das questões sensoriais presentes no próprio corpo.

No ensino médio ou mesmo na educação universitária e técnica, há possibilidades de elencar assuntos dos currículos e transformá-los em materiais mais eficientes ao atingir as múltiplas inteligências e necessidades em uma sala de aula, permitindo que determinados conteúdos densos possam ensinar por meio de momentos lúdicos, artísticos e sensíveis, até mesmo conferindo ao ensino momentos de transmutação para uma ação costumeira em um momento de experiência cultural, coletiva e a depender do objeto, até mesmo imersiva e sinestésica.

Durante o contato com essas referências percebe-se quase um reaparecimento da sombra a partir da década de 1980, observando o uso dessa ferramenta por artistas, performers, diretores e cineastas. Uma vez existente esse interesse contemporâneo por essa linguagem e, parafraseando Tanizaki (2017) acerca da questão decorativa dos ambientes japoneses, a proporção que o ser humano tem inúmeros recursos à sua disposição, ainda assim, parece haver uma necessidade de completar um ambiente ou objeto vazio, e no que tange nessa questão, a sombra é capaz de preencher qualquer espaço.

Capítulo IV

PRÉ-PRODUÇÃO E PRODUÇÃO: O PROCESSO CRIATIVO

4.1 Adaptando Biografias Para Roteiros

Neste trabalho optamos por seguir as etapas da produção audiovisual, iniciando pela elaboração do roteiro. Considerando o tempo proposto do produto, e as características de uma animação, foi necessário buscar aporte teórico em autores especializados em roteiros para animação, presumindo que estas necessitam de componentes específicos para facilitar as próximas etapas de produção animada. Mesmo tratando-se de uma produção experimental, a necessidade do roteiro foi importante para facilitar a organização dos acontecimentos a partir da biografia da artista Rosana Paulino, dessa maneira conduzindo a uma prévia das possibilidades reais do que seria possível ser gravado, assim como possibilitar a atenção ao tempo previsto da animação.

Segundo Marx (2007), além dos recursos da *Disney*, a maior parte da animação da década de 1950 consistia em animações curtas construídas para rodar antes dos filmes, contendo principalmente piadas e anedotas visuais. Os curtas-metragens ao longo do tempo diminuíram, muitos estúdios de cinema fecharam a produção de animações.

Inicialmente, o estúdio *Hanna-Barbera Productions* produzia desenhos animados de cinco a sete minutos, como exemplos *Yogi Bear* (1958) e *Huckleberry Hound* (1958). Em seguida houve o surgimento do próximo passo evolutivo - a *sitcom* animada de meia hora, cujo grande precursor foi “*The Flintstones*”, estreando em 1960.

Durante esta década as necessidades impulsionadas pelos negócios levaram pela primeira vez a contratação de verdadeiros roteiristas, pessoas que sabiam como digitar um roteiro que poderia ser entregue aos artistas de *storyboard*. Outros estúdios surgiram para criar séries de TV animadas, e a etapa de contratar roteiristas foi finalmente integrado ao processo criativo. Assim, o papel dos roteiristas no campo da animação é relativamente recente.

Segundo Marx (2007), existe uma tensão subjacente entre aqueles que escrevem e aqueles que desenharam. Alguns artistas podem argumentar que apenas alguém que sabe desenhar deve escrever animação, enquanto alguns escritores podem sentir que os artistas não entendem realmente como

escrever. Cada lado deste argumento tem seus prós e contras, mas o que importa é que este é um meio de contar histórias. Você pode ser um ótimo artista visual contador de histórias que escreve roteiros, bem como um ótimo contador de histórias que desenha animação, ou você pode ser qualquer combinação dos dois.

Ainda segundo o autor, geralmente as animações seguem as etapas de desenvolvimento: roteiro, captação de áudio, *storyboard*, *background*, desenvolvimento das personagens, produção e pós-produção. Na grande maioria dos casos as animações não diferem muito das *live-action*, mesmo com raras exceções, o roteiro é sempre o início, o qual contém também a premissa e o esboço.

Mesmo semelhantes entre si, ambas necessitam seguir um modelo básico de roteiro/script, organização do formato da página, as normas de margens, espaçamentos, recuos e os elementos principais que o compõem, são esses: Sluglines / Títulos De Cena, Descrição Da Ação, Diálogo, Pares, Transições.

Marx (2007) observa um parâmetro *nas live-action* de respeitar o tempo de um minuto para cada uma página, já em roteiros de animação é comum observar o uso de uma página e meia. Para a formatação da página nos roteiros são utilizadas as seguintes convenções:

ESPAÇAMENTO: Espaço duplo para tudo, exceto o diálogo e a descrição da ação.

FONTE: fonte Courier Tamanho 12. Para dar ênfase a uma palavra, use maiúsculas ou sublinhado. Não use itálico ou negrito.

MARGENS: Uma polegada e meia para a margem esquerda (a meia polegada extra permite espaço para a encadernação). Uma polegada e meia para as margens direita, superior e inferior.

SLUGLINES, AÇÃO: estão na margem esquerda.

NOME DO PERSONAGEM: está a duas polegadas da margem esquerda, uma polegada da direita margem.

PARENTÉTICO: é uma polegada e meia da margem esquerda, duas polegadas de a margem direita.

DIÁLOGO: é uma polegada da margem esquerda, uma polegada e meia da direita margem.

TRANSIÇÕES: são alinhadas à margem direita (ou quatro polegadas da margem esquerda).

NUMERAÇÃO: Número da página no canto superior direito, exceto na capa. Você pode deixá-lo fora da primeira página do script também.

INTERRUPÇÕES DE ATOS: Comece cada ato em uma nova página.

Neste trabalho optamos por realizar um roteiro básico para uma animação, mantendo as regras de formatação, levando em consideração a realidade de uma produção individual, então o roteiro foi compreendido como uma etapa essencial para dar sequência a produção e as demais etapas de desenvolvimento.

Observa-se que neste trabalho há uma produção interdisciplinar, a qual relaciona elementos das Artes Visuais, do Cinema, do Teatro e da Educação, dessa maneira existe a necessidade de buscar referências e autores para cada etapa da produção. Acerca do roteiro de uma animação, mas relacionada em essência ao teatro, foi necessário adaptar a estrutura de um roteiro com diálogos, levando em consideração a premissa de um teatro de sombras contemporâneo, transformando-o num roteiro essencialmente descritivo. Pamela Howard explora a questão da cenografia aliada aos elementos do roteiro de uma peça de teatro, as quais necessitam de um trabalho mútuo, a autora diz:

O teatro é o único na capacidade de ligar duas fontes de criatividade original; o escritor e o artista visual. Se eles concordarem a respeito de um assunto e conseguirem trabalhar em conjunto, cada um trazendo seus próprios dons ao projeto, ideias interessantes poderão resultar da parceria. Os escritores são capazes de pegar uma ideia, um pensamento ou uma situação e achar palavras para torná-lo coerente. (HOWARD, 2015, p.84)

Durante a transposição dos elementos presentes na obra de Paulino e da biografia da artista, foi realizada a análise e criação de uma sequência de acontecimentos para compor o roteiro, o qual foi necessário ser construído respeitando um tempo inicial de até cinco minutos. As entrevistas da artista, as referências imagéticas das obras, as reflexões citadas em suas pesquisas acerca de sua produção, todos esses elementos foram considerados em cada linha do roteiro e, posteriormente na produção dos elementos do cenário.

Todavia, caso o trabalho acontecesse de maneira coletiva, haveria necessidade de diversas especificações dentro do roteiro a fim de facilitar o trabalho dos demais membros de uma equipe.

4.2 Rosana Paulino

Para a produção das animações foi pensado inicialmente três artistas de diferentes linguagens, entretanto escolhi representar aqui a vida e a obra da artista brasileira Rosana Paulino, com a qual entrei em contato ainda na faculdade, em 2013, numa palestra direcionada aos estudantes de Artes Visuais da Unesp Bauru, desde então me conectei com seu trabalho. Agora estudante de mestrado e, considerando a riqueza poética de sua trajetória artística de mais de 25 anos, exerguei a oportunidade de fazer uma imersão em sua história artística e conhecer suas obras mais profundamente, para que esta seja capaz de chegar aos estudantes e ocasionar debates e reflexões.

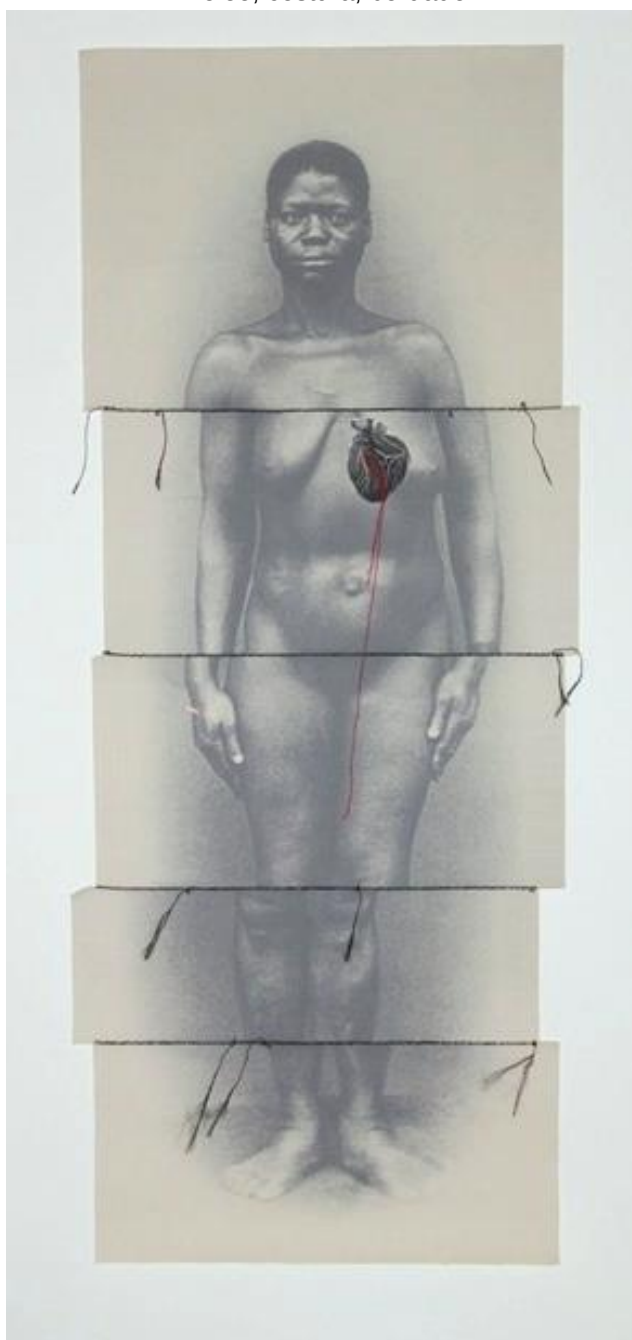
Rosana Paulino nasceu em 1967 na cidade de São Paulo, cresceu na Freguesia do Ó. Segundo entrevista concedida ao canal do Itaú Cultural no *YouTube*, ao evento Diálogos Ausentes (2016), a artista relata que desde criança sua mãe construía bonequinhos de papel para que ela e os irmãos brincassem, assim como a costura e o bordado fizeram parte dessa época também. Nas palavras da artista, as vivências de suas raízes deram origem ao trabalho que viria a seguir. Esse fato compartilhado sobre sua vida foi a base para a construção do roteiro, levando em consideração a adaptação para uma linguagem onírica.

Rosana seguiu o caminho da arte e, em 1995 se formou bacharel em Gravura pela Universidade de São Paulo. Sua vida artística, pode-se dizer, esteve em constante relação com a vida acadêmica, potencializando e elevando sua trajetória artística a reflexões profundas.

As obras de Rosana Paulino evocam questões pessoais e sociais, sendo as questões sociais uma referência ao feminino e ao feminino negro, a ancestralidade e ao sagrado. Entre os materiais utilizados destacam-se principalmente as linhas, o barro, a fotografia, tecido, desenho e bordado. Estes

materiais estão presentes nos elementos do roteiro, na qual a estória se constrói paralelamente às exposições da artista. Na exposição Tecelãs (2003), há a presença da lagarta se transformando em borboleta, e é através de casulos de barro que vemos figuras feminino-*insectoides* percorrendo as paredes da instalação. A referência desta obra está presente na resolução da premissa do roteiro.

Figura 17: Rosana Paulino, Assentamento, 2013, Instalação: impressão digital sobre tecido, desenho, linóleo, costura, bordado.



Fonte: Acervo Virtual Rosana Paulino.

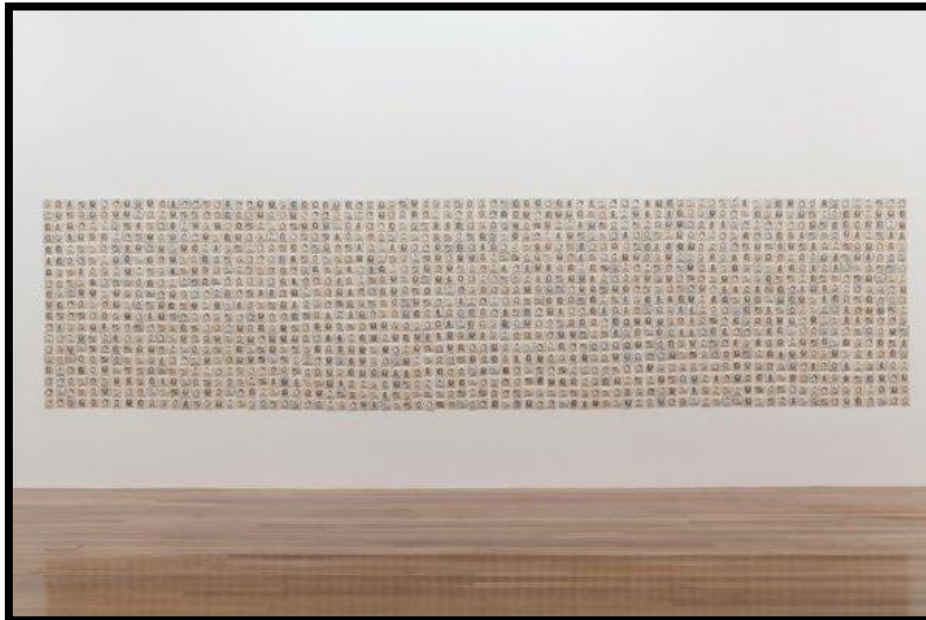
Algumas obras de Paulino foram selecionadas para compor as cenas do roteiro e a plasticidade das imagens, uma delas é Assentamento, de 2013, na qual a artista reposiciona uma fotografia de uma mulher negra desconhecida a partir de recortes emendados por linha. Nessa representação é possível observar o religamento das origens desconhecidas da ancestralidade, a qual a população negra foi obrigada a reconstrução diversas vezes. A materialidade da linha representa justamente o ato de religar. Na poética de Paulino essas reconstruções acontecem por meio de tecido, linha e costura. Sobre a materialidade e o ato de construir:

A esta postura, acrescentei a escolha e utilização de objetos do domínio quase exclusivo das mulheres tais como tecidos, linhas e muitas vezes elementos ligados a um determinado tipo de fazer manual, oriundos do artesanato e das expressões visuais populares. Esta opção tem o caráter de reforçar os problemas que estão sendo discutidos no trabalho. Louise Bourgeois comenta de maneira brilhante a importância da eleição do material ao pontuar que há coisas que são mais bem expressas em mármore que em barro, ou seja, a escolha do meio através do qual nos expressamos irá colaborar com o sentido do trabalho. (PAULINO, 2011, p.21)

Em Paredes da Memória Paulino costurou um total de 1500 patuás ⁵, estes estampados por fotos replicadas da própria artista e mais dez familiares próximos, dessa maneira a artista constrói uma multidão simbólica e enfatiza a invisibilidade do povo negro no Brasil por meio de uma visualidade ampliada.

⁵ Amuletos utilizados para proteção no Candomblé.

Figura 18: Rosana Paulino, Paredes da Memória, 2019, Instalação patuás em manta acrílica e tecido costurados com linha e algodão,



Fonte: Pinacoteca de São Paulo.

Figura 19: Rosana Paulino. Detalhe Paredes da Memória, 2019.



Fonte: Pinacoteca de São Paulo,

Rosana participou da 59ª Bienal de Veneza, na qual a artista completou 30 anos de carreira artística. A exposição contou com 25 trabalhos das séries Jatobás, Senhora das Plantas e Tecelãs, ambas referenciadas nos estudos dos arquétipos femininos da obra do psiquiatra e psicanalista Carl Gustav Jung. A artista ressalta a necessidade de olhar para uma mitologia dos arquétipos femininos de origem negra com representações legítimas. Dessa maneira a série “Senhora das Plantas” evidencia a relevância dos Jatobás e sua relação com a maturidade feminina entre os 30 e os 50 anos, remetendo as mães de santo e seus esforços para manter a comunidade negra unida.

Figura 20: Rosana Paulino. Sem título, série Jatobá, 2019, aquarela e grafite sobre papel 65 x 50 cm.

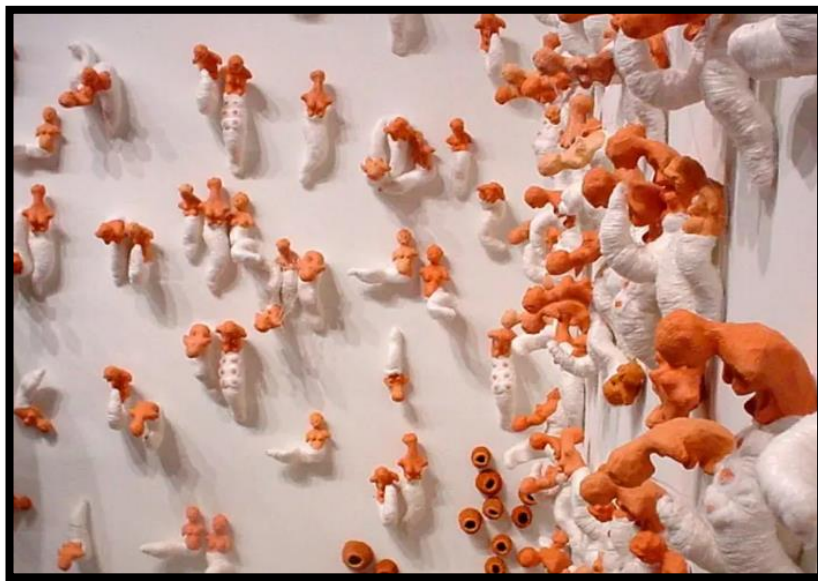


Fonte: Acervo Virtual Rosana Paulino.

A escolha de Rosana Paulino como fonte de inspiração para a construção da primeira animação, como pertencente da arte contemporânea, deve-se a inúmeras questões pensadas ao longo da elaboração desse trabalho, entretanto um motivo pertinente é o combate ao epistemicídio acadêmico, cultural e

artístico, no qual por meio deste foi escolhido enaltecer o trabalho de uma artista, professora e mulher negra, promovendo a descolonização dos saberes e conhecimentos, descentralizando o olhar dos aspectos branco/ocidental.

Figura 21: Rosana Paulino, Tecelãs, 2003, Instalação: faiança, terracota, algodão e linha sintética. Dimensões variáveis.



Fonte: Acervo do Museu do Rio do Rio de Janeiro.

Figura 22: Rosana Paulino, (2018), Detalhe de Tecelãs (2003) Acervo Pessoal de Aymê Okasaki.



Fonte: Pinacoteca do Estado de São Paulo.

O termo epistemicídio é um termo aberto e cunhado pelo professor Boaventura de Souza Santos, no qual refere-se ao processo de invisibilização e ocultação dos saberes tidos como insuficientes para o ocidente. Dessa maneira a sociedade tende a hegemonia acadêmica sem levar os saberes e as experiências africanas, indígenas e latino-americanas como evidências, invalidando-as e silenciando suas contribuições para o pensamento humano. Segundo Santos o epistemicídio se constrói:

El epistemicidio es el proceso político-cultural a través del cual se mata o destruye el conocimiento producido por grupos sociales subordinados, como vía para mantener o profundizar esa subordinación. Históricamente, el genocidio ha estado con frecuencia asociado al epistemicidio. Por ejemplo, en la expansión europea el epistemicidio (destrucción del conocimiento indígena) fue necesaria para 'justificar' el genocidio del que fueron víctimas los indígenas (Santos 1998, p. 208).

Paulino, ao entrelaçar a memória ancestral e dar vida às suas obras por meio da identidade negra, de contos e representações africanas, elementos e materiais, faz com que reverberem em suas obras um lugar destinado ao resgate de uma cultura silenciada e, em decorrência do seu trabalho como professora e pesquisadora da sua própria produção, combate o pensamento abissal arraigado na cultura ocidental.

4.3 A Escolha Dos Elementos Cenográficos

Para a escolha dos elementos visuais foram escolhidas as obras Tecelãs, Jatobá, Paredes da Memória e Assentamento. Dessa maneira, em primeiro lugar foi construída a estória a partir de referências obtidas dos trechos de entrevistas concedidos por Paulino.

Ao pensar acerca da poética da artista, foi observada a questão da memória, da ancestralidade, da transformação e da reconstrução. O desafio foi criar uma estória, em princípio para crianças, contemplando uma linguagem que abraçasse essas temáticas de maneira subjetiva e simbólica, respeitando a própria estética do teatro de sombras.

Para a primeira cena, na qual a personagem Rosana brinca com seus bonequinhos de papel, a inspiração foi o recorte da entrevista na qual a artista revela que sua mãe construía bonecos de papel para ela brincar, a referência do rio também reflete a brincadeira com barro, o qual a artista brincava na infância. Quando a personagem encontra a boneca no rio, é a referência da materialidade do barro, o qual, simbolicamente, dá vida à matéria.

Figura 23: Luana Gonçalves, Frame da animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

Na plasticidade do cenário, o rio foi escolhido como principal elemento da cena, assim como os bonequinhos recortados em ciranda, uma brincadeira reconhecida por crianças. O local para o plano de fundo do enredo é a cidade de São Paulo, deixando claro para quem assiste que Rosana é paulistana, contribuindo para o contato com sua biografia, ainda que a animação seja onírica e com presença de elementos alegóricos.

Na segunda cena, o barquinho tem a função de simbolizar a representação dos navios, partindo da reflexão de Paulino acerca das dificuldades enfrentadas pelo povo negro, quando estes foram retirados de seus países de origem e trazidos para lugares novos e hostis, agredindo sua cultura e fragmentando seu povo. Dessa maneira, ao retirar a boneca de um lugar, ela é apresentada aos amigos de Rosana, um mundo novo no qual ela não é aceita e, conseqüentemente a personagem Rosana sente a frustração desse choque. A boneca é então fragmentada e despedaçada por seus amigos, causando frustração.

Figura 24: Luana Gonçalves, Frame da animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

Ao perceber a boneca fragmentada a personagem demonstra tristeza, e o cenário é transformado em seu quarto, no qual Rosana observa a existência de um casulo preso em sua janela. A escolha do casulo foi baseada na simbologia presente na obra Tecelãs (2003), a qual Rosana apresenta diversas

mulheres saindo de casulos, os quais iniciam ocupando o chão e se espalham pela parede.

No momento da elaboração do roteiro algumas questões pareciam mais complexas de serem realizadas e transformadas em imagens. Após os primeiros testes com os bonecos foi percebida a limitação para a questão da mobilidade das ações, entretanto, durante os testes de gravação, a linguagem mágica das sombras teve o poder de enaltecer a imagem, ainda que o movimento não saísse perfeito, criou-se espaço para que o interlocutor tenha contato com uma narrativa subjetiva.

Algumas vertentes históricas do teatro de sombra empregavam ênfase em narrativas místicas, religiosas e mitológicas, entretanto na concepção contemporânea a tendência é priorizar a subjetividade da imagem, a possibilidade da luz, os recursos criativos e outros aparatos tecnológicos. Acerca da discussão do uso da narrativa pautada em palavras ou na linearidade, Pamela Howard argumenta:

Há uma suposição de que a narrativa incorporada nas palavras é limitadora e antiquada, e há um mal-entendido de que peças que utilizam palavras são sinônimos de um teatro que há muito tempo deixou de ser relevante para a vida contemporânea. Esse argumento é falso e supérfluo. Os roteiros de peças, as sinopses, os libretos, as coreografias e os temas visuais criados por artistas físicos e de performance têm, igualmente, lugar no palco e se integram cada vez mais. Os experimentos de Grotowski, Tadeusz Kantor e Jacques Lecoq não negam o texto e a fala; em vez disso, trazem a noção de integração do texto e da visão na utilização do físico do ator. (HOWARD, 2015, p.61)

No decorrer da construção do roteiro e na elaboração da ideia, a princípio, foi pensada uma narrativa linear, ainda que subjetiva, mas que facilitasse o processo de apreensão por parte da criança. Durante o processo criativo foi demonstrado um caminhar para uma realização menos linear, dessa maneira houve o questionamento em transformar os acontecimentos em texto narrado, entretanto optei por preservar o espaço da apreciação subjetiva.

Após as reflexões, leituras e testes foi decidido manter a linguagem simbólica do vídeo, optando pela ênfase a esse espaço perceptivo e individual daquele que assiste, considerando o objetivo é transpor a estória de uma artista contemporânea e de seu percurso dentro desse cenário. Dessa maneira cumpre-se o papel da concepção de ensino da arte, tratada no primeiro capítulo desse

trabalho, no qual o contextualizar envolve-se mutuamente com o fruir de cada indivíduo.

4.4 Construção do roteiro

CENA 1 - EXT.- LAGOA. DIA

A câmera mostra crianças brincando, há um rio ao fundo.

LETREIRO IDENTIFICA: "São Paulo, 1974."

CENA 2 - EXT.- LAGOA. DIA

ROSANA, UMA MENINA DE APROXIMADAMENTE SETE ANOS ESTÁ BRINCANDO COM BONEQUINHOS DE PAPEL NO CHÃO.

CENA 3 - EXT.- LAGOA. DIA

A MÃE DE ROSANA CAMINHA EM DIREÇÃO A ELA, ENTREGA-LHE UMA FOLHA DE PAPEL. ROSANA E SUA MÃE MONTAM UM BARQUINHO COM O PAPEL.

CENA 4 - EXT.- LAGOA. DIA

ROSANA CAMINHA EM DIREÇÃO AO RIO, SE ABAIXA E SOLTA O BARQUINHO NA ÁGUA.

CENA 5 - CENA 3 - EXT.- LAGOA. DIA

O BARQUINHO AFUNDA E UM BURACO É ABERTO, SUGANDO O BARQUINHO.

CENA 6 - CENA 3 - EXT.- LAGOA. DIA

CORRENDO, ROSANA ENTRA NA ÁGUA PARA OLHAR DE PERTO O BURACO, ELA ENCONTRA UMA BONECA. ROSANA PEGA A BONECA CONTENTE.

CENA 7 - INT. ESCOLA. DIA

ROSANA ESTÁ BRINCANDO COM SUA BONECA, ELA MOSTRA PARA ALGUMAS CRIANÇAS.

CENA 8 - INT. ESCOLA. DIA

AO MANUSEAR A BONECA, ELA É DESPEDAÇADA, SEUS PEDAÇOS CAEM AO CHÃO. ROSANA CHORA.

CENA 9 - INT. CAMA. NOITE

ROSANA ESTÁ DEITADA TRISTE, SUA BONECA ESTÁ QUEBRADA AO LADO NA ESCRIVANINHA.

CENA 10 - INT. QUARTO. NOITE

ROSANA OBSERVA UM CASULO PENDURADO EM SUA JANELA, AO VER ELE SER ROMPIDO E UMA BORBOLETA SAIR DELE, ELA TEM UMA IDEIA.

CENA 10 - INT.QUARTO. NOITE

ROSANA ENTÃO ENCONTRA UMA LINHA E UMA AGULHA E COMEÇA A COSTURAR AS PARTES DA SUA BONECA QUEBRADA.

CENA 11 - INT.TELHADO.DIA

ROSANA PERCEBE QUE PODE FAZER TUDO COM A LINHA, ENTÃO ELA CAMINHA PELO CENÁRIO COSTURANDO DIVERSAS COISAS NA PAREDE.

CENA 12 - EXT.- LAGOA. DIA

ROSANA VOLTA AO RIO, AINDA SEGURANDO A LINHA ELA DEVOLVE A BONECA AO RIO. AO VIRAR AS COSTAS PARA IR EMBORA ELA PERCEBE A LINHA SE TRANSFORMAR NUMA RAIZ, DANDO ORIGEM A UMA ÁRVORE.

FIM

4.5 Produzindo: Bonecos E Cenários

A confecção dos bonecos e elementos da cena aconteceram em paralelo a todo o restante do trabalho. Foi percorrido um caminho por diversas técnicas distintas para a confecção destes. A primeira boneca, referente a personagem Rosana, foi construída com arame, cola, algodão e fita adesiva. A ideia original era uma boneca capaz de criar articulações e possuir uma aparência realista quando sua sombra fosse projetada.

Figura 25: Luana Gonçalves, Boneco da Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Entretanto, quando comecei a testar sua manipulação, percebi muita dificuldade, uma vez que inicialmente não era o interesse ter as mãos aparecendo no momento da apresentação. Outro ponto a ser observado é que apesar de ser articulada, o movimento não demonstrava naturalidade, era necessário empregar forças para que a boneca dobrasse os joelhos ou movimentasse os braços.

Em 2021 participei de uma oficina sobre teatro de sombras com a artista Daiane Baumgartner, a qual ensinou algumas técnica acerca da produção de bonecos de sombras; silhuetas; articulados; objetos. Nessa época comecei a pesquisar materiais e ideias para confeccionar apenas as silhuetas das personagens e os elementos secundários da animação: ciranda de papel, o barco, a cama, a janela, as crianças da escola e a borboleta.

Percebi que seria difícil a disposição desses elementos no cenário, de maneira que fosse possível movimentá-los ou posicioná-los, tratando-se de uma produção independente. Utilizar a caixa clássica, a qual imita uma televisão foi uma opção, entretanto o espaço era limitado e não foi possível encontrar um local bom o suficiente para a projeção da luz acontecer.

Figura 26: Luana Gonçalves, Cenário I da Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Observando o trabalho da Cia. Quase Cinema, notei o uso do acetato, do celofane e dos suportes diferenciados em diversas produções. Comprei placas de acetato e “colei a cenografia”, posteriormente essas placas foram penduradas

para que houvesse mais atenção ao movimento da luz e dos bonecos. Para cada placa de acetato foi conferida uma cena, o celofane foi utilizado para colocar cores e alguns efeitos pontuais. A opção foi o vermelho, amarelo e azul, algumas cores utilizadas nas obras de Paulino. Entretanto, a passagem da fonte luminosa pelo celofane transformou um pouco o espectro das cores.

Figura 27: Luana Gonçalves, Cenário II da Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Para a questão das formas optei por simplificá-las, deixando um aspecto lúdico. Há círculos e quadrados espalhados pelo cenário, remetendo a obra “Paredes da Memória”, as cadeiras e janelas possuem escalas desproporcionais. O boneco representante da mãe de Paulino foi construído com arame e tecido, de maneira que o tecido da roupa representasse um ser mensageiro trazendo a luz da verdade, o qual, no caso da personagem, foi o próprio papel, simbolizando a arte de construir, destruir e reconstruir. Outro boneco foi construído para representar Rosana, dessa vez todo articulado, mãos, pernas, braços e torso, entretanto, apesar de ter gostado do resultado visual, para movimentá-lo foi difícil, quanto mais partes articuladas melhor há de ser o trabalho do manipulador para que o movimento seja fluido e natural.

Figura 28: Luana Gonçalves, Experimentos com Luz para a Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Durante os testes e as gravações muitos *insights* apareciam, deixando claro a existência de outras possibilidades para contar a mesma história, desde apenas as expressões confeccionadas em escala maior, até a não necessidade dos bonecos em si, mas dos elementos, tal como o próprio teatro de objetos. O cenário poderia não ser estático e, assim como as personagens, entrar e sair de cena. É uma rede de ideias em constante mutação e ligação, durante essas produções houve aberturas de ideias para futuras produções.

4.3 – Gravação

Para a produção e gravação do vídeo foi utilizado como base uma parede branca, uma lanterna, uma chama de vela, uma câmera fotográfica T3i e uma câmera de celular. Durante o processo de construção da história e do roteiro entendi a necessidade e a importância de uma equipe multiprofissional, e do trabalho coletivo das companhias de teatro. Entretanto, devido ao tempo hábil para apresentar a produção e a proposta desse trabalho foi necessário um trabalho experimental, algo valioso, uma vez que possibilitou a imersão nessa

linguagem. A organização das agendas e dos espaços disponíveis que verifiquei tornariam o prazo de finalização inviável para cumprir o objetivo. Todavia não é descartada a possibilidade de dar sequência a novas histórias e produções, levando em consideração as inúmeras histórias da arte que merecem ganhar vida na linguagem do teatro de Sombras.

A gravação foi iniciada a partir da seleção das partes do roteiro que necessitavam de mais elementos e com grau maior de dificuldade, a cena de Rosana brincando com os bonequinhos de papel foi a primeira. Então testei a luz da vela e a luz da lanterna para verificar qual apresentaria melhor resultado, nessa, em específico, foi utilizada a lanterna. Posicionei o celular num tripé e a luz em outro, observando que a luz deveria estar à frente da câmera, porém fora do obturador. Foi necessário me posicionar abaixo com a lanterna e a câmera para poder gerar a sombra apenas dos bonecos e do cenário. Como estava sozinha, regravei diversas vezes até conseguir compreender uma maneira de fazer com que parecesse que a personagem Rosana brincava com os bonequinhos. Foi necessário apoiar uma das hastes num isopor enquanto manuseava a outra personagem e os elementos da cena.

Na sequência observa-se a cena da mãe entregando o barquinho para Rosana, cena que implicou em mais tempo, sendo necessário encaixar o papel na mão da personagem diversas vezes, o objetivo era demonstrar ela entregando para a filha, foi necessário estratégias e cortes, uma delas foi colocar um grampo prendendo o papel em sua mão e, ao sacudir suavemente, o papel caia e grudava na mão de Rosana. Após isso a opção foi intercalar a minha própria mão para confeccionar o barco de papel e simbolizar que Rosana é quem o estava construindo.

Uma garrafa de plástico com água foi utilizada para gravar a cena do barco navegando e indo de encontro ao buraco no rio, ao balançar a garrafa era esperado o efeito do balançar das águas, o barquinho foi sobreposto sobre a garrafa, dessa maneira aparentando estar navegando, quando ele chega até o buraco movimentos circulares foram realizados a fim de demonstrar que ele descia por esse buraco.

Uma alternativa encontrada para gravar as cenas internas e identificá-las foi utilizar placas de acetato e nelas colar os elementos do ambiente, após isso elas foram presas em barbantes e penduradas frente a luz, entretanto o acetato atrapalhou o curso da luz, acarretando numa imagem mais embaçada, o que não é de fato um problema, mas sim um resultado plástico distinto, uma vez que não foi encontrada outra maneira de sobrepor os elementos do cenário. O acetato também possibilitou o uso do celofane para destacar pontos coloridos.

A alternativa encontrada para gravar a boneca se despedaçando foi construir uma mini personagem de crochê e, no decorrer da gravação puxar um fio simbolizando o seu rompimento. Outras ideias foram pensadas antes, todavia não deram certo, a argila não resultou em movimento plástico, a massinha não surtiu efeito e não foi possível rasgar o papel durante a filmagem. Para a cena do rompimento do casulo utilizei uma bexiga e nela inseri uma dobradura de borboleta com miçangas, na ponta da borboleta foi preso um fio de nylon, ao estourar a bexiga as bolinhas explodiam enquanto a borboleta era movimentada, simbolizando seu nascimento.

Durante as filmagens foram utilizadas duas bonecas para representar a personagem Rosana, uma bidimensional confeccionada em papel e outra tridimensional, construída em arame e fita, isso devido a necessidade de algumas cenas precisarem da articulação da personagem de forma mais real, como na cena na qual ela está sentada e chorando. Com o boneco bidimensional seria possível obter mais articulação, nesse caso a manipulação é mais complexa, todavia o tridimensional pareceu facilitar a expressão corporal do boneco.

A produção, em totalidade, durou cerca de quatro meses, levando em consideração apenas a confecção das personagens, cenário e gravação, não considerando os testes prévios. Neste capítulo busquei relatar a experiência em produzir a animação, partindo das premissas até a confecção, descrevendo as dificuldades, soluções e resultados encontrados pelo caminho.

CAPÍTULO V

PÓS-PRODUÇÃO

Neste capítulo busco descrever o trajeto percorrido após as gravações do material, os desafios encontrados com questões de softwares, escolha de trilha sonora, a questão de realizar uma obra com audiodescrição ou legendas, bem como as dificuldades para conseguir cumprir determinados desejos iniciais, ajustes de imagem e cortes.

Esclareço que meus conhecimentos enquanto editora são amadores e, apesar do desejo em realizar uma produção a nível profissional, em colaboração com os especialistas de cada área, não foi possível obter recursos financeiros, mesmo porque o intuito é criar o início de um projeto e não estacionar numa primeira animação. A questão do tempo hábil também foi uma questão para optar por realizar a animação individualmente, entretanto, ressalto que durante o percurso muitas ideias chegaram por meio de conversas com amigos, professores, orientadora e durante eventos e oficinas, dessa maneira agradeço a todos esses encontros a conclusão dessa etapa.

4.1 Edição

Para a edição do vídeo foi utilizado o software Premiere Vídeo da Adobe, no entanto para a edição de imagem foi utilizado o Photoshop, também da Adobe. Após as gravações, optei por iniciar recortando todos os vídeos, erros que ficariam de fora do produto, sequências erradas, imagens duplicadas ou desnecessárias. Ao observar a necessidade de cortes de cenas, percebi a importância do trabalho de uma Companhia ou grupo de teatro, em virtude da necessidade de garantir que tudo aconteça ao vivo e numa ordem esteticamente bela para o público, no caso do teatro. Entretanto para o cinema, a importância

do diretor, do diretor de fotografia e do cinegrafista, visto que os olhares distintos da mesma cena causam toda a diferença, bem como o movimento de câmera e os diferentes ângulos. Para a gravação foi necessário posicionar a câmera num tripé e a fonte de luz em outro, e eu, enquanto manipuladora precisei me posicionar abaixo da tela na qual o vídeo seria captado.

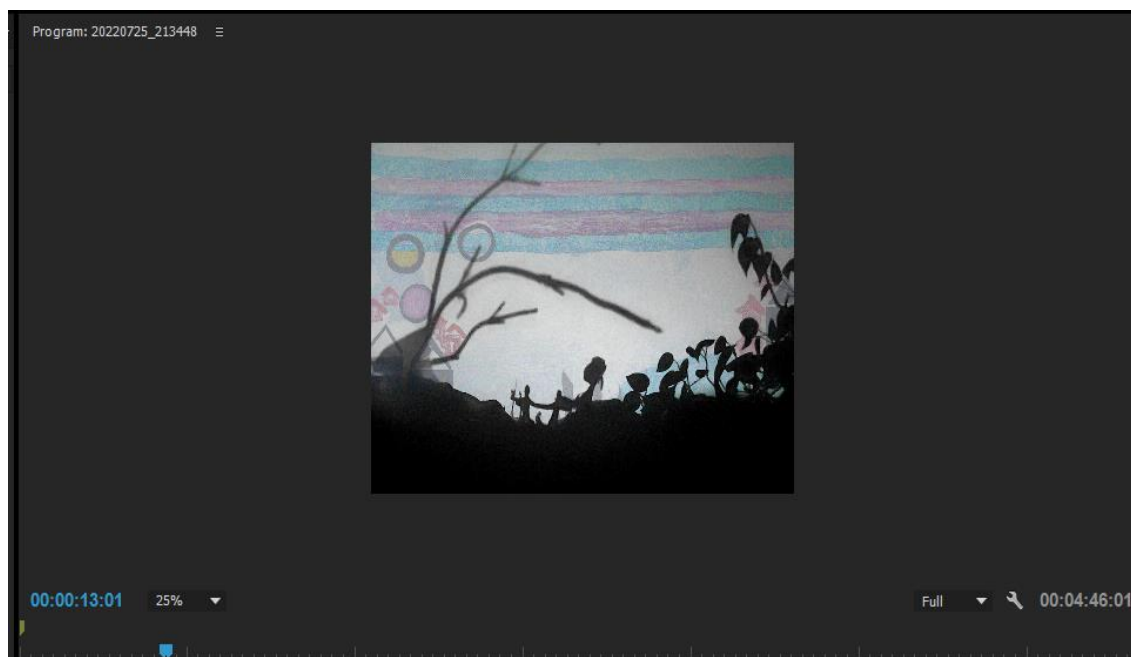
Todavia, o resultado foi interessante e experimental, uma vez que foi possível caminhar pelas diversas etapas e resolver as situações que surgiam durante o desenvolvimento.

Após selecionar a sequência dos cortes, foi o momento de escolher e inserir as transições, confesso que nesse momento o meu desejo era não necessitar de tantos cortes e deixar a obra mais contínua, todavia foi necessário encaixar as transições. Na primeira cena, optei por inserir um efeito sonoro de parque, lagoa e pássaros, conferindo um lugar de paz, no qual a personagem Rosana está se divertindo com seus bonequinhos. Em todas as cenas foi necessário o ajuste do brilho e do contraste, mesmo utilizando três fontes diferentes de luz, percebi que a qualidade é perdida quando a luz não incide diretamente sobre o objeto, dessa maneira a periferia do feixe de luz deixa a projeção com menos qualidade, o ideal seria uma luz puntiforme de maior alcance. A distância também foi um fator que interferiu na projeção, levando em consideração que foi utilizado um ambiente de 2m².

Na primeira cena optei por manter as cores do celofane no cenário, entretanto aumentei a tonalidade da cor preta e ressaltando o aspecto da sombra. Na segunda cena, a qual a mãe de Rosana entrega uma folha de papel a ela, precisei acelerar esse trecho em 0,5x, com a finalidade de reparar o momento que a folha escorrega da mão da personagem. Durante a cena da transformação da folha num barquinho, precisei acelerar em 4x, porém realizei essa tarefa cortando determinadas partes e aumentando elas separadamente e, em seguida unindo-as novamente, devido a questão de não transparecer um efeito de pressa ou “tutorial”, mas sim, uma cena realmente realizada pela personagem. Acerca da cor, nesse momento optei por retirar as cores do cenário, deixando o foco para as mãos confeccionando o barco, foi cogitado colocar uma sobreposição de água sobre a imagem, entretanto decidi ainda

prezar o foco na sombra. No decorrer da edição do vídeo e da elaboração da sequência cronológica, percebi a necessidade de encaixar algumas palavras entre uma cena e outra, devido ao fato da narrativa possuir um caráter simbólico.

Figura 29: Luana Gonçalves, Processo de edição para a Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Figura 31: Luana Gonçalves, Processo de edição II para a Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

Figura 30: Luana Gonçalves, Processo de edição III para a Animação “Rosana”, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

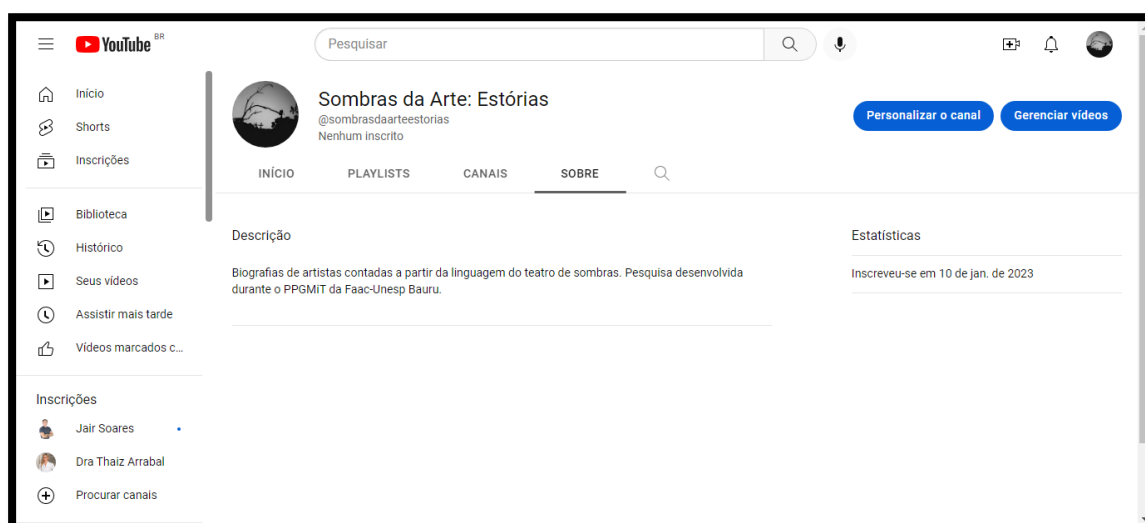
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

Percebi o processo de edição intrínseco a gravação, uma vez que depende de sua qualidade, contribuindo com um processo coerente ao resultado esperado. Apesar de ter escrito meu próprio roteiro, percebi a dificuldade para transformar as cenas em imagens e o quanto pareceu necessário um roteiro com elementos provenientes da área da direção, movimentos descritivos das câmeras, ângulos e ênfases, realmente aproximando-se do roteiro de animação.

Para as próximas produções, observa-se a necessidade do movimento de câmera e de uma direção ou equipe de trabalho para compor imagens expressivas. É uma questão a ser considerada independente de um teatro de sombras audiovisual ou teatral. Outra questão percebida é a presença da audiodescrição e das legendas disponíveis nas animações, transformando-as em recursos inclusivos, contemplando ainda essa questão desde a elaboração do roteiro.

4.2 Distribuição

Figura 31: Print do canal do YouTube “Sombras da Arte: Estórias”



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Para o compartilhamento desse trabalho e de forma a contribuir com o impacto no desenvolvimento social e a partilha dos processos e resultados dos objetivos acadêmicos, foi elaborada uma plataforma digital para disponibilizar o vídeo da animação. A ideia inicial é criar um canal no *YouTube* e neste, além do vídeo, compartilhar momentos do processo criativo, curiosidades sobre artistas e obras, tutoriais e uma série de artistas a ganharem estórias. Até o presente momento, apenas a animação “A Boneca de Rosana” está disponível por meio do link: <https://www.youtube.com/watch?v=enL5tdWDzW0>

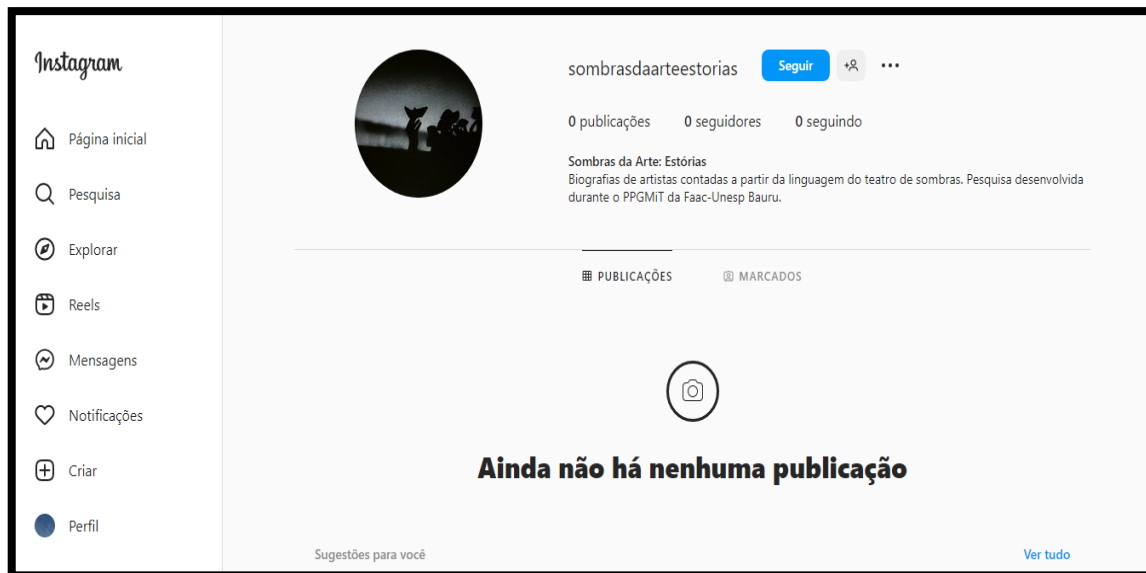
A proposta foi a criação de um canal voltado para a disponibilização de biografias sobre arte, utilizando o teatro de sombras como linguagem. Entretanto observei que seria interessante existir dentro desse mesmo canal pequenos *sketches*⁷ sobre curiosidades e teorias da arte, também realizados por meio da estética da sombra. O nome do canal é Sombras da Arte: Estórias, está disponível em:

<https://www.instagram.com/sombrasdaarte/>

<https://m.youtube.com/channel/UCFqpm4igXUEJg80TwMX9z-g/featured>

⁷ Uma obra iniciada, esboço ou rascunho. Pode significar o início de uma ideia.

Figura 32: Luana Gonçalves, Página do Instagram “Sombras da Arte: Estórias, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2022.

Uma página no Instagram também foi aberta, o mesmo nome foi utilizado, espera-se alimentar as duas plataformas com informações, *lives*, fotografias e divulgações, dessa maneira permitindo um projeto vivo e em construção, o qual visa estabelecer parcerias para a produção de novas animações.

A partir do encaminhamento dessa primeira animação e as contribuições realizadas durante seu desenvolvimento, tanto pessoais quanto acadêmicas, é planejada a produção de futuras oficinas e *workshops* sobre o teatro de sombras e o desenvolvimento de narrativas, estes contemplando o meio virtual e eventualmente o presencial. Outros questionamentos e direcionamentos surgiram no decorrer da pesquisa, entre eles, a ideia de trabalhar o teatro de sombras para o debate educativo em outras áreas do conhecimento, considerando a necessidade de diferenciar as abordagens não apenas para os estudantes do ensino básico. A área da medicina, da psicologia e outros segmentos que possuem o contato com estudos de casos é uma possibilidade. Por meio do contato com o teatro de sombras e sua capacidade de abranger diversas linguagens, ficou explícita a sua aplicação criativa para a área da educação e seus diferentes espaços de formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os atuais desafios enfrentados no campo da educação refletem as problemáticas sociais, culturais e econômicas presentes na sociedade. Quando o foco é o ensino de arte, questões pertinentes emergem, desde a atribuição da arte como ensino essencial até os emaranhados de teorias que regem as diretrizes de seu ensino nas escolas. Em decorrência dessa pesquisa e durante as experiências acadêmicas, compreendo o contato com a arte, nesse momento, como toda apreensão das experiências humanas, as quais constantemente formam imagens mentais por meio da constante simbiose existente entre os seres. Existe a necessidade pós-moderna em unir fragmentos de informações em experiências sinestésicas e complexas. A necessidade do ensino escolar não seria diferente, é notável a necessidade inclusiva das diversas e múltiplas inteligências, de maneira que os docentes sejam atores decisivos nesse processo de mediador-provocador-condutor.

Ao estabelecer, criar e refletir sobre possíveis caminhos e ferramentas capazes de auxiliar nesse processo para um ensino diferenciado e, de certa maneira conduzindo-o à ideia de um ensino-experiência, observa-se a potencialidade do trabalho com a contação de histórias, na biografia de artistas, e na grandiosidade imersiva do teatro de sombras contemporâneo. Apesar dessa defesa da experiência, é evidente a necessidade do conteúdo e de sua reflexão, sobretudo ressalta-se que o ensino da arte não é uma simples praça recreativa com equipamentos divertidos. A teoria da abordagem triangular demonstra eficiência ao ter estabelecido definições claras para o trabalho com os conteúdos, reflexão e experiência. Os estudos de Ana Mae Barbosa defendem o espaço para um ensino da arte verdadeiramente pautados no campo artístico, no qual as áreas dedicadas ao desenvolvimento pessoal sejam consequência e não o objetivo da arte. Compreende-se então a necessidade de voltar os olhos e enaltecer o valor dos estudos sobre arte.

Com relação ao impacto da mídia e da tecnologia para o cenário da educação, é nítida a necessidade do uso dessa linguagem no cotidiano, uma vez que a sociedade está amplamente imersa nessa realidade, percebe-se o uso criativo do audiovisual como uma ferramenta potente para os agentes da

educação. A luz no teatro de sombras é uma ferramenta acessível e capaz de ser explorada de maneiras inovadoras, podendo o estudante explorar seus recursos estéticos. O uso da câmera, seja ela proveniente do celular ou não, demonstra capacidade para o trabalho com a autonomia e a tomada de decisões dos alunos, inclusive, quando estes são desafiados a transformar imagens em estórias, uma nova janela é aberta para que o aluno ou aluna sejam capazes de dar vida a suas reflexões, sentimentos e olhares pessoais acerca da realidade, incluindo a possibilidade de transformação social por meio do uso do audiovisual.

A mídia e a tecnologia, quando unidas a arte, demonstram o favorecimento da partilha histórica por meio do encanto e da experiência imersiva, seja ela total ou parcial, faz o indivíduo entrar em contato com recursos para além dele próprio. A possibilidade da imagem expandida, das experiências com o som, luzes, cores e a gama de aparatos suscitam a transformação de um acontecimento histórico numa experiência tecnológica criativa.

Esse trabalho teve seu início em meio ao até então "universo remoto" e acompanhou o retorno à "normalidade", entretanto o questionamento acerca da necessidade do ambiente remoto permanece. Ao analisar o papel dos ambientes virtuais para a arte educação entende-se a necessidade de refletir sobre novas possibilidades. As dificuldades de adaptação durante a pandemia da Covid-19, foram essenciais para olhar atentamente para a arte e a educação dentro de um ambiente virtual e remoto, como poderiam essas áreas exercerem suas demandas utilizando o máximo da possibilidade tecnológica?

Provavelmente e de forma crescente, a mídia e a tecnologia estarão inseparáveis do ser humano do século XXI e, mesmo que o acúmulo e a saturação da informação tenham suas questões em pauta, parece certa a intrínseca necessidade humana de partilha, dessa maneira as descobertas tecnológicas estarão sempre presentes na história, necessitando cada vez mais de recursos atraentes aos seres humanos.

Com tantas linguagens disponíveis e de fácil acesso no século XXI, é complexo selecionar aquilo que é essencial para o aprendizado dos alunos, se tratando de arte, há ainda as questões do impacto tecnológico e do emaranhado

das plataformas de vídeos, *streamings*, entres outras ferramentas, as quais destacam-se por criar um mundo visual.

Dessa maneira é possível definir como pertinente a proposta de criação desse trabalho, um vídeo biográfico da artista Rosana Paulino, animado por meio teatro contemporâneo de sombras. Contar estória é uma prática milenar e oral, por meio dela é possível conhecer mundos e maneiras de narrar. A ancestralidade do teatro de sombras compactua com a necessidade de deslumbramento que, sob uma perspectiva pessoal, parece ocorrer na sociedade, conseqüentemente, na escola.

Por meio desta pesquisa foi possível encontrar e refletir sobre as respostas acerca da questão inicial deste trabalho: É possível produzir, com teatro de sombras, um material audiovisual capaz de sensibilizar a contextualização da arte contemporânea para alunos do ensino fundamental? É possível reiterar a possibilidade de criar uma obra audiovisual a partir do teatro de sombras e transformar biografias em estórias, por meio do encontro com portfólios de diversos grupos de teatro de sombras brasileiros e estrangeiros é seguro constatar a possibilidade de criar estórias sobre as mais diversas questões da história da arte, bem como expandir também para suas teorias.

O trabalho de sombristas⁸ contemporâneos ao redor do mundo demonstram a gama de aparatos cênicos a serem utilizados em suas narrativas, levando ao público-alvo experiências complexas, de acordo com aquilo que é esperado emergir do público. É possível acrescentar que a sociedade necessita desse contato didático com a história da arte por meio de um interlocutor, nesse caso, o teatro de sombras. Entretanto, outros meios podem aplicar a biografia e a estória em suas produções: Séries, Quadrinhos; Livros; Desenhos animados; Jogos.

Deve-se complementar que de fato, como constatado durante a pesquisa, não trata-se de uma tarefa fácil, criar, desenvolver e gerar produtos audiovisuais, teatrais e artísticos demandam tempo de laboratório, pesquisa, testes, funções específicas, imprevisibilidade e principalmente, recursos financeiros. Além

⁸ São profissionais que pesquisam, criam e elaboram cenas dramáticas por meio do uso de luzes e sombras projetadas.

dessas questões, ao transformar biografias em estórias existe o uso da imagem e da obra, questões éticas e direitos autorais a serem observados a cada caso.

Há na proposta desse trabalho o uso da integração das artes e do trabalho coletivo, tal qual o cinema, podendo sim ser desenvolvido de forma independente, mas demonstrando uma potência superior quando realizado com pessoas e funções diferentes.

Além da pesquisa possibilitar o contato com questões ancestrais e, intimamente relacionadas ao próprio teatro de sombras, escolher Rosana Paulino foi assertivo, em virtude de sua poética e crítica sobre a mulher negra e os relatos intensos de sua trajetória. Grande parte das referências estão presentes na própria pesquisa acadêmica realizada pela artista, o que enaltece a importância do espaço da pesquisa em arte. Um dos pontos levados em consideração na escolha em adaptar a biografia da artista foi a descoberta do nome de sua tese de doutorado “Imagens de Sombra”, dessa maneira a proposta do tema foi de encontro a própria poética da artista. Acredita-se que a escolha de sua biografia para a abertura deste projeto é muito simbólica e importante, uma vez que a estória se baseia em uma mulher, artista, negra, professora e pesquisadora brasileira.

Considerando os aspectos da sombra, pode-se estabelecer um retorno da sua magia no século XXI, de maneira a ser possível relacionar um determinado desejo coletivo em olhar para o que, em tempos anteriores, era causa de espanto. O uso constante da iluminação nas grandes metrópoles contrapõe o gosto ancestral e oriental pela simplicidade da penumbra. As experiências com a luz na década de 1980 refletem esse espanto humano com as descobertas provenientes das fontes luminosas e consequentemente o contraponto que delas foi possível, o trabalho com a sombra.

Há muito que ser explorado na tarefa de criar propostas para auxiliar o ensino da arte, apensar disso, compreende-se a partir desse trabalho a transformação de biografias sobre o mundo da arte para o teatro de sombras como um ferramenta inovadora e acessível para a tarefa de aproximar a arte dos alunos e, em consequência da sociedade.

Espera-se que essa pesquisa possa abrir espaços para novas ideias no cenário educacional, para contadores de histórias, professores, pesquisadores e artistas, de maneira a difundir a experiência estética, histórica e sensível a partir das biografias do cenário da arte, indo de encontro com as ideias discutidas no capítulo II, as quais defendem um ensino da arte pautado na arte.

Nesse sentido, reitera-se que esse trabalho não está finalizado, e sim encontra-se encaminhado para sua continuidade, na qual pretendo continuar a pesquisar mais artistas e transformá-los em histórias por meio dos recursos visuais das sombras, procurando construir parcerias e redes de apoio para que o projeto seja desenvolvido e ampliado, para as redes sociais por meio dos canais já abertos e, futuramente, em espaços educacionais e culturais, planejando construir um catálogo com nomes do cenário artístico, incluindo clássicos e contemporâneos, convergindo para suscitar o debate essencial para sua complexidade.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 2008.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Animação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos**. São Paulo: EDUSP, 2011.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte: Educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2015.

BARBOSA, Ana Mae. **Ensino da Arte: Memória e História**. Organização Ana Mae Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BARBOSA, Ana Mae. **Mudanças e Inquietações no Ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 2008.

BARBOSA, Ana Mae. (org.) **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BERNAL, Óscar C. **O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem**. Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 11, p. 177-189, 2018.

BERINO, Aristóteles; FILHO, V. Aldo; SOARES, Maria da Conceição. (org.). **Educação e Audiovisualidades**. Aprris: Curitiba, 2018.

BOAL, Augusto. **El pensamiento sensible y el pensamiento simbólico en la creación artística**. La Puerta FBA, Universidad Nacional de la Plata, 2008, p. 39-56.

Brites, Blanca; TESSLER, Elida. (org.) **O Meio Como Ponto Zero: Metodologia da Pesquisa em Artes Pláticas**. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: Uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.

CAMPOS, C. **Processos artístico-criativos na evolução tecnológica: música/poesia e outras artes**. Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. São Paulo, SENAC/SESC, 2008.

CATTANI, Iceia. **Problemas do ensino e da teoria da arte**. Revista Art'e, São Paulo, v.2, n.11, 1984.

CIA. QUASE CINEMA. **Delírio, Sombras do Inconsciente**. Dossier, 2019. Disponível em: ciaquasecinema.com/delirio-sombras-do-inconsciente. Acesso em 20 de Dezembro de 2022.

COELHO, Gustavo. **Educação e Iniciação**. In: FILHO, Aldo; BERINO, Aristóteles; SOARES, Maria. (org.) **Educação e Visualidades**. Curitiba: Appris, 2018.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DOSSE, François. **O Desáfio Bibliográfico: Escrever Uma Vida**. Editora da Universidade de São Paulo: SP, 2009.

DUARTE, Newton. **Vigotski e o “Aprender a Aprender” Crítica às Apropriações Neoliberais e Pós-Modernas da Teoria Vigotskiana**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

FERRARI, S. **Arte Contemporânea**. Lisboa: Editorial Presença, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia-saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GIRARDELLO, Gilka. **Autoria narrativa infantil, mídia-educação e novos letramentos: um percurso de pesquisa**. Educação On-Line (PUCRJ), v. 11, p. 1-15, 2012.

GIRARDELLO, Gilka. **Horizontes da Autoria Infantil: as narrativas das crianças na educação e na cultura**. Boitatá, (Revista do GT de Literatura Oral e Popular da ANPOLL). Londrina, n.20, p. 14-27, jul-dez 2015.

GIRARDELLO, Gilka. **“A Educação nas Múltiplas Linguagens das Artes.”** Curitiba, Appris, 2016.

GULLAR, Ferreira. **Relâmpagos: dizer o ver**. São Paulo: Cosac Naif, 2003.

HOWARD, Pamela. **O que é cenografia?** São Paulo, SESC, 2015.

FABRIS, Annateresa. **A história da arte como prática interdisciplinar**. Porto Arte, Porto Alegre: PPG em Artes Visuais -IA-UFRGS, n.1 O, nov. 1995.

FABRIS, Annateresa. **A pesquisa em Artes Visuais**. Porto Arte. Porto Alegre: IA-UFRGS, n.4; nov. 1991.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 7.ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1969.

KÁCIA, Carol de. (org.) **A Educação nas Múltiplas Linguagens das Artes**. Curitiba, Appris, 2016.

LANIER, Vicent. **Devolvendo arte à Arte-Educação**. In: BARBOSA, Ana Mae. **Arte: Educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2015.

LUCENA JÚNIOR, **Alberto**. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.

LEJEUNE, Philippe. **O Pacto Autobiográfico**. Paris: Seuil, 1975.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. Trad. **Pedro Sússekind**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2008.

MAFFESOLI, Michel. **Matrimonium. Petit traité d'escosophie**. Paris: CNRS Éditions, 2010.

MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics and Games**. Reino Unido, Focal Press, 2007.

MONTECCHI, Fabrizio. **Em busca de uma identidade: reflexões sobre o teatro de sombras Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 8, v. 9, 2012 (2012, ps. 27-28).

MONTECCHI, F. **Processos de criação no teatro de sombras contemporâneo. Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 2, n. 21, p. 278-292, 2019.

MOREIRA A. Marco; MASINI F. Salzano. **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: A Teoria de David Ausebel**. São Paulo, 1982.

OLIVEIRA, Marilda. (org) **Arte, Educação e Cultura**. Santa Maria: UFSM, 2015.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**. Campinas, SP: Papirus, 1998.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 27. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

Paulino, Rosana. **Imagens de sombras**. São Paulo, 2011. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo, 2011.

PIRES, Alana. **Artes Visuais na Sala de Aula: Possibilidades de Produção Individual e Coletiva**. In: KÁCIA, Carol de. **A Educação nas Múltiplas Linguagens das Artes**. Curitiba, Appris, 2016.

PARSONS, M. (1992). **Compreender a Arte**. Lisboa: Editorial Presença.

READ, H. (2001). **A Educação Pela Arte**. SP: Martins Montes.

REY, Sandra. **A dimensão crítica dos escritos de artistas na arte contemporânea**. In Pós: revista do programa de Pós-graduação em Artes. MG: EBA/UFGM, 2008.

ROLOFF, Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Porto Alegre: PUC RS, 2010. Disponível em:

<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf> Acesso em: 07 nov. 2021.

SANTOS, Boaventura de Sousa, 1998. **La Globalización del derecho: los nuevos caminos de la regulación y la emancipación**. Bogotá, Colombia: ILSA; Universidad Nacional de Colombia. [Acesso em 27 de Agosto 2022]. Disponível em: http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/La_globalizacion_del_derecho_Los_nuevos_caminos_de_la_regulacion_y_la_emancipacion.pdf.

TAHAN, Malba. **A arte de ler e contar histórias**. Rio de Janeiro: Conquista, 1961.

TANIZAKI, Junichiro. **Em Louvor da Sombra**. Penguin-Companhia, 2017.

UNESCO (2006). **Roteiro para a Educação Artística**. Lisboa: CNU.

SARZI-RIBEIRO, Regilene A. **Corpo e videoarte no Brasil. Desejos da parte e presenças do todo**. Bauru: Canal6, 2016.

SIRLIN, Eli. **La luz en el teatro**. Buenos Aires: Instituto Nacional del Teatro, 2006.

WILSON, Brent. **Mudando conceitos da criação artística: 500 anos de arte-educação para crianças**. In: BARBOSA, Ana Mae. **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2010.

APÊNDICE

