

**UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

**A TEORIA DO ESCURO CRIATIVO:
COMO O MEDO SE TORNA UM PROCESSO DA IMAGINAÇÃO
E DA CRIATIVIDADE**

Douglas Eduardo Pereira Nadir

São José dos Campos - SP
2022

**UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E ARTES**

TRABALHO DE GRADUAÇÃO

**A TEORIA DO ESCURO CRIATIVO:
COMO O MEDO SE TORNA UM PROCESSO DA IMAGINAÇÃO
E DO METODO CRIATIVO**

DOUGLAS EDUARDO PEREIRA NADIR

Monografia Final apresentada como das exigências da disciplina Trabalho de Graduação do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, à Banca avaliadora da Faculdade de Educação e Artes – FEA, da Universidade do Vale do Paraíba – UNIVAP.

Orientador: Prof^o Lucas Baumgratz Gonçalves

São José dos Campos/ SP
2021

DEDICATÓRIA

Dedico meu trabalho a todas as pessoas afogadas em medo, que o medo seja seu amigo e logo possa passar por vocês como o vento no rosto. Dedico também ao meu bisavô Jonas Pereira, que sempre foi mais que um familiar, mas uma inspiração.

AGRADECIMENTOS

Ao meu bisavô, Jonas, por toda a inspiração dada ao longo da vida.

À minha bisavó, Maria Geralda, pelo incentivo à curiosidade.

À minha mãe, Priscila, e ao meu pai, Gilson, por sempre me apoiarem em tudo, me ensinarem o valor do estudo e do sorriso.

Aos meus irmãos, Diogo e Heitor, que me ensinaram que a convivência social e o entendimento do outro é tão difícil como explicar o que é thagomizer.

Aos meus avós, Cida e Irineu, por me mostrarem que não a tempo ou saúde que te impeça de sonhar.

Ao restante da minha família, que é muito extensa e gastariam uma infinidade de páginas para agradecê-los, mas amo todos vocês.

À Giovana Pereira, por ser uma amiga sem igual, que sempre está comigo em todas as situações.

À Hayla Cunha, por ser a mulher que mais me inspira, por ser um espírito alegre e uma artista de incomparável valor.

À Edna Martelo, por ser uma inspiração no ramo da cultura, por ser uma mestra na museologia e por me acolher como uma mãe, essas palavras são poucas para tamanha gratidão e admiração.

À Denise Bitati e Mayumi Hirayama, por serem constantes lembretes de que a história é nosso bem mais necessário, afinal saber a história do passado no presente molda o futuro.

Ao Jean Dominique, por ser um amigo indispensável, por estar sempre comigo, pelos conselhos e risadas.

Ao João Paulo Miranda, por ser esse amigo de longa data que nunca se perdeu, para mim um irmão.

Aos amigos Pedro Henrique Veloso, Marcelo Luciano, Mateus Almeida, Erich Bedenik, Bruno Siqueira e Luana Gungi, por serem o melhor grupo de todos e por estarem a tanto tempo ao meu lado, lidando com todas as mudanças que eu tive ao longo da minha vida.

À todo o coletivo ART VIS 2019, composto por Ana Clara Silva, Erik Moura, Larissa Salles, Paola Maria, Tawany Itala e Silas Corredatto, por me fazerem perceber que a palavra plural se refere a vários, mas se escreve no singular, tal qual nosso coletivo, que mesmo diverso sempre trabalhou como um só.

Ao meu orientador, Prof. Lucas Baumgratz Gonçalves, por criar minha paixão pelo cinema, me apresentar cada vereda da área, me tornar uma pessoa nova, me fazer descobrir e redescobrir meu dom na arte.

Às professoras Maria Angélica Gomes Maia, Maria Amelia e Monique Baraúna, por me apresentarem aos seus distintos mundos dentro da arte e da educação.

Aos professores Rogério Rennó e Roberto Gomes Monção, por me aprimorarem enquanto artista e enquanto pesquisador, ao longo dessa caminhada.

À Profa. Ma. Lindsay Caroline de Brito Ribeiro, por sempre acreditar no meu potencial e me dar a chance de adentrar no curso de Artes Visuais.

E a você leitor, que em algum momento acreditou tanto no meu trabalho a ponto de me dar sua atenção e o bem mais importante de todos, o tempo, que não volta, logo você me concedeu uma moeda que eu nunca poderei devolver, somente agradecer.

RESUMO

Analisando desde os primórdios do cinema, o trabalho se instaura por diversas percepções sobre o gênero de terror, pensando sua origem e sua convergência com o trabalho, analisando e refletindo sobre o medo na infância e demais momentos. Perspectivas referentes às cores também serão abordadas pensando preto e branco no cinema, para então fundamentar a análise daquilo que será o escuro nos filmes de horror, percebendo a ideologia do fenômeno através das imagens refletidas por sombra e luz, como eles se manifestam dentro da nossa mente. A temática a ser explorada no presente trabalho será o horror, entretanto a escolha de tal gênero não impedirá a utilização de conceitos concernentes a produções em outros gêneros, explorando esse mesmo meio de ensino e utilizando da metodologia das oficinas para potencializar o aprendizado e então fazê-lo de maneira mais viável. Por fim, o trabalho fará uma análise sobre o escuro e como o mesmo interfere quanto ao processo criativo, influenciando as ideias por trás da inovação, do pensar e da produção propriamente dita. O uso desse referencial futuramente será utilizado para o ensino da produção cinematográfica, através de um modelo de ensino por oficinas, em cada aula será fornecido um embasamento diferente para a conclusão desse aprendizado.

Palavras-chave: Cinema; criatividade; escuro; horror; imaginação.

ABSTRACT

Analyzing since the beginnings of cinema, the work is established by different perceptions about the horror genre, thinking about its origin and its convergence with the work, analyzing and reflecting on fear in childhood and other moments. Perspectives referring to colors will also be approached thinking black and white in cinema, to then base the analysis of what will be the dark in horror films, perceiving the ideology of the phenomenon through the images reflected by shadow and light, as they manifest within our mind. The theme to be explored in the present work will be horror, however the choice of such genre will not prevent the use of concepts concerning productions in other genres, exploring this same teaching medium and using the methodology of the workshops to enhance learning and then do it more viable. Finally, the work will analyze the dark and how it interferes with the creative process, influencing the ideas behind innovation, thinking and production itself. The use of this reference will be used in the future for the teaching of film production, through a teaching model by workshops, in each class a different basis will be provided for the completion of this learning.

Keywords: Cinema; creativity; dark; horror; imagination.

Lista de Figuras

Figura 01: Exemplo da lanterna mágica no espetáculo de fantasmagoria	12
Figura 02: Ilustração de como era um espetáculo de fantasmagoria	13
Figura 03: Ilustração de como era um espetáculo de fantasmagoria, em outra perspectiva.	13
Figura 04: Fotografia de um cinematógrafo	14
Figura 05: Exemplo do tom como preenchimento e como contorno da forma.	16
Figura 06: Escalas tonais de preenchimentos e contornos.	17
Figura 07: Posição da luz e uso do traço para a criação tonal.	17
Figura 08: Cena do filme Frankenweenie	22
Figura 09: Cena do filme Frankenstein	22
Figura 10: Cena do filme Frankenweenie, focada no cão Sparky	23
Figura 11: Poster do filme O Estranho Mundo de Jack	24
Figura 12: Cena do filme “O Gabinete do Doutor Caligari”	25
Figura 13: Cena do filme “Ilha do Medo”	26
Figura 14: Capa do livro O Estranho Mundo de Jack	26
Figura 15: O vilão Oggie Boogie	27
Figura 16: Design de múltiplos personagens do longa O Estranho Mundo de Jack	27
Figura 17: Cena do filme O Estranho Mundo de Jack	28
Figura 18: Capa do livro Coraline	29
Figura 19: Cena que mostra Coraline abrindo a porta do mundo secreto.	30
Figura 20: Cena onde Coraline está no caminho para o mundo secreto	30
Figura 21: O primeiro encontro de Coraline com seus outros pais.	31
Figura 22: O encontro de Coraline com a outra mãe	31
Figura 23: Capa do livro Fantástico Abecedário Lovecraft : Lovecraft para todos	33
Figura 23: Cena mostrando os personagens Hellboy e Abraham Sapien	36
Figura 24: O Anjo da Morte	36
Figura 25: Personagem Johann Kraus e outros monstros	37
Figura 26: Poster do filme Corra!	37
Figura 27: Pôster do filme As Boas Maneiras	38
Figura 28: Tabela dos tipos de medo	39
Figura 29: Tipos de planos	45
Figura 30: Efeito Kuleshov	46
Figura 31: Exemplo de Storyboard tirado do livro Minha Vila Filme Eu	47
Figura 32: Exemplo de Ordem do Dia 1	48
Figura 33: Exemplo de Ordem do Dia 2	49

Sumário

INTRODUÇÃO	10
CAPITULO 1- A origem do Cinema, a origem do medo	12
1.1 - A arte visual aplicada no cinema	15
1.1.1 - Ponto	15
1.1.2 - Linha	15
1.1.3 - Forma\Contorno	16
1.1.4 - Tom	16
1.1.5 - Cor	17
1.1.6 - Textura	18
1.1.7 - Escala	18
1.1.8 - Dimensão	18
1.1.9 - Movimento	19
1.2 O cinema de terror	19
1.3 Observações pessoais e análises visuais do cinema de terror para o público infantil e infante-juvenil	20
1.3.1 - Frankenweenie (2012)	21
1.3.2 - O Estranho Mundo de Jack (1993)	24
1.3.3 - Coraline (2009)	29
1.3.4 - Fantástico Abecedário Lovecraft : Lovecraft para todos	33
CAPITULO 2 - Medo visual e teoria do escuro	34
2.1 A cultura de opressão e o monstro visual	34
2.2 filmes de terror para a abrangência do entendimento de monstro social	35
2.3 O escuro enquanto fenômeno de horror	39
CAPITULO 3 – Metodologia	42
3.1- O material e seu potencial e a Base Nacional Comum Curricular	42
3.3 Conceitos básicos de cinema	44
CAPITULO 4 – DESENVOLVIMENTO: Elaboração de método de aplicação da arte, do cinema e da temática do terror	51
4.1 - Possibilidades de trabalho no universo educacional	55
CAPÍTULO 5 – Conclusão: O escuro como processo criativo	57
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	59
BIBLIOGRAFIA DE IMAGENS	62

INTRODUÇÃO

O trabalho parte da necessidade de realizar uma linha do tempo sobre a evolução do gênero horror, baseando-se principalmente nas perspectivas e nas vivências do autor do presente trabalho, Douglas Eduardo. No início de minha infância costumava ter uma leve preferência por super-heróis, a narrativa dos quadrinhos e principalmente a narrativa explorada cinematograficamente. Esses meios eram um tanto atraentes, me levando a imaginar o início e uma busca pela moral e pelo processo criativo já na infância.

O acaso me presenteou com um documentário daquele que seria o principal criador e roteirista do quadrinho do Homem-Aranha, meu favorito na época, Stan Lee. Ele se baseava na subversão do medo e então por meio da moral e das mensagens de positividade e bondade. Estudando o processo percebi que apesar das aranhas, uma figura medonha, estarem presentes Stan Lee buscava subverter esse medo do espectador e leitor, trazendo então uma nova maneira de pensar um homem com habilidades advindas de aranhas, que já não era mais uma ferramenta de medo ou susto, mas sim uma figura de inspiração e de coragem.

Logo, as narrativas de Tim Burton. O cinema do mesmo se comunicava de uma maneira muito prática com a infância, transformando personagens, que sim, fisicamente eram muito medonhas, em objetos de muito carinho com natureza e principalmente com um toque de humanidade que não seria concebido por outro autor. Tendo esses personagens como exemplo, foi se criando em minha mente um certo apetite por narrativas de horror e logo fui me afeiçoando pelos autores clássicos. Traçando uma pequena linha temporal é possível analisar nas narrativas - desde os filmes “Pânico” até “Corra” - este processo identitário que pode ministrar mais com a ideia de que o monstro em seu cerne não necessariamente era mal, mas sim uma figura que causava repulsa a outras personagens, induzindo então a narrativa de maneira a levar o público alvo a mensagem e principalmente a moralidade incumbida em um filme de horror.

Ao cruzar meu caminho com a arte, posso analisar mais profundamente a política de ensino e a ideia de passar essa sensação a outros, fazendo com que fique evidente a perspectiva de que o cinema deve ser viabilizado, acessível e de todos.

O ensino das artes normalmente se faz de forma a integrar linguagens, por essa perspectiva é notável que o cinema é uma convergência entre essas linguagens. Pensando também nas práticas de acolhimento e retratação dos medos na infância e pré-adolescência, referenciadas em filmes e livros para esses públicos, podemos analisar que existe público para o cinema de horror.

Dadas as informações tenho como objetivo:

- (1) Construir um levantamento histórico e teórico sobre o cinema de terror para o público infantil.
- (2) Desenvolver, a partir deste arcabouço teórico, um plano de ensino para oficinas de cinema, voltadas para o cinema de horror, com o propósito de transmitir o pensamento cinematográfico, a percepção do medo e as ideias de viabilização do cinema para o público pré-adolescente.

É possível afirmar que a importância do trabalho se dá por meio da comunicação com o sentimental, o aluno pode comunicar-se com as obras e entendê-las poeticamente para que então seja transpassada para além da mídia e permaneça no espectador. Para que a partir daí, seja possível observar a importância deste gênero para reflexão dos medos, da visualidade do mesmo e para então o enfrentamento, olhando para a infância, pré-adolescência e vida.

Dadas as informações adquiridas e analisadas tenho como objetivos específicos compreender o que é o cinema, as manifestações que o mesmo tem no terror visual, analisar a presença da cor na mídia cinematográfica, observar o uso da cor e temporalidade no cinema, então por fim, através das percepções adquiridas ao longo da pesquisa, teorizar uma reflexão sobre o escuro e sua própria ideia como ato criativo, (tudo o que você vai explanar no trabalho) produzindo ao longo do trabalho um plano de ensino para oficinas de cinema, voltado para o gênero estudado. A ideia consiste em transmitir o pensamento cinematográfico, a percepção do medo e as ideias de viabilização do cinema para os alunos.

O presente trabalho é composto de 05 (cinco) capítulos que permitirão compreender a trajetória do gênero horror pelo cinema, de seu princípio até os dias atuais, compreendendo sua importância para a cultura cinematográfica com o passar dos anos. O capítulo 01 (Um) perpassa pelo cinema desde seu início, abordando então o cinema de terror em geral e seu direcionamento para o público infantil. O capítulo 2 (Dois) aplica os princípios do medo na psicologia e seu conceito para a criação de monstros visuais, tal qual a subversão dos mesmos. O capítulo 3 (Três) inicia o embasamento educacional no qual o trabalho se aplica, também exibindo seus fundamentos educacionais. O capítulo 4 (Quatro) é o planejamento de aulas da oficina. O capítulo final encerra com uma conclusão de como a união e integração desses fatores pode ser usada para a leitura de um processo criativo.

CAPITULO 1- A origem do Cinema, a origem do medo

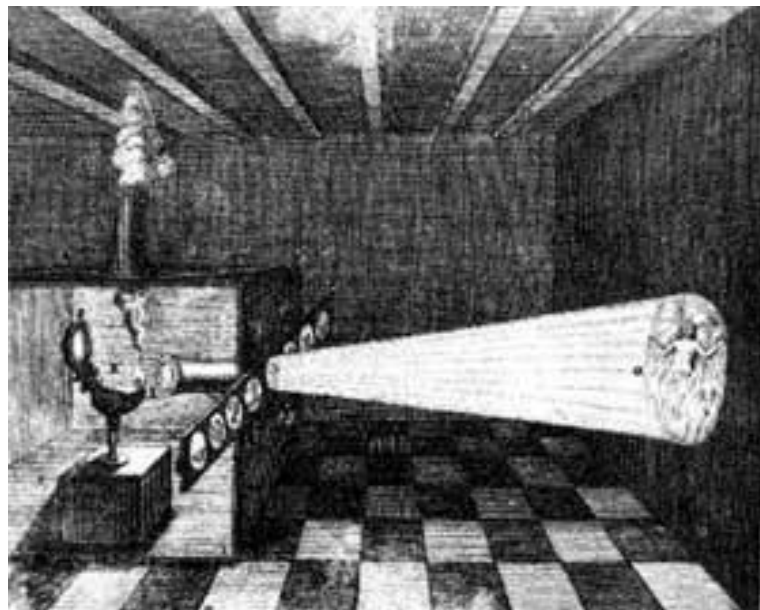
Antes da concepção como linguagem e arte o cinema teve seus antecessores, suas origens constroem a partir da função básica de imagem em movimento. Necessariamente no atual momento de sua invenção e concepção as imagens são a visualidade e o movimento dinâmico de fotografias. Outro aspecto basilar de cinema é a projeção luminosa, é daí que partimos para as origens do cinema.

Advindo das fantasmagorias, o cinema evolui de um truque de mágica para um pensamento óptico e visual, para uma ideia artística que explora as múltiplas mídias. Através da projeção de imagens e do jogo de luzes realizado nos eventos. De acordo com Bruna Lessa e Mario Cassettari a fantasmagoria se apresenta no seguinte panorama histórico:

Fantasmagoria

“O espetáculo de fantasmagoria ou Phantasmagoria surgiu no final do século XVII concebido por cientistas e mágicos. Este tipo de espetáculo foi uma evolução na utilização técnica da lanterna mágica. As projeções ganhavam certa complexidade, eram animadas (com intervenção de sons, por exemplo) e móveis (um aparato com rodinhas que permitia distanciamento ou aproximação da imagem), o que dava a impressão de que as imagens se moviam em direção à plateia, que não estava acostumada a esse novo nível de realidade na representação. Os principais projetistas do fantasmagorismo foram Paul Philidor e Étienne Gaspard Robert, mais conhecido como Robertson.” (LESSA ; CASSETTARI, 2012, p. 5)

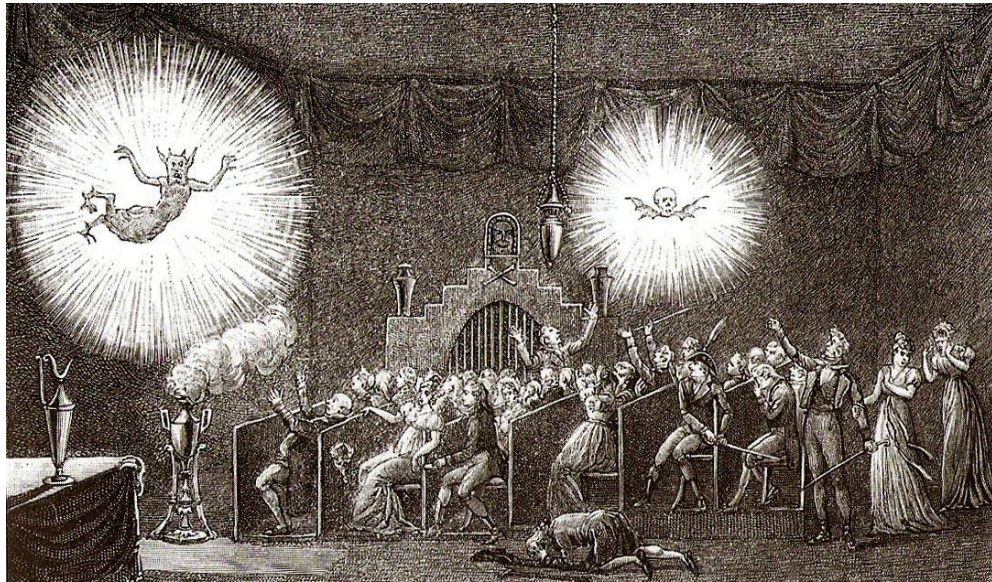
Figura 01:Exemplo da lanterna mágica no espetáculo de fantasmagoria



Fonte: Blog Imagem a Imagem ¹

¹ Disponível em: <https://www.google.com/url?q=http://imagem-a-imagem.blogspot.com/2008/02/historia-lanterna-magica.html&sa=D&source=docs&ust=1644494870551422&usg=AOvVaw28Zykmh3ZXfGrstdtNnMApR>. Acesso em: 17 nov. 2021.

Figura 02: Ilustração de como era um espetáculo de fantasmagoria



Fonte: Agua e Azeite: Historia da Fantasmagoria²

Figura 03: Ilustração de como era um espetáculo de fantasmagoria, em outra perspectiva.



Fonte: Agua e Azeite: Historia da Fantasmagoria³

No ano de 1895 os irmãos August e Louis Lumiere apresentam o cinematógrafo, invenção essa que revolucionou o cinema, devido a sua capacidade de filmar e de projetar. Os

² Disponível em: <https://aguaeazeite.wordpress.com/2010/10/07/fantasmagoria/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

³ Disponível em: <https://aguaeazeite.wordpress.com/2010/10/07/fantasmagoria/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

irmãos Lumiere também nutrem a herança que as artes tinham de enquadramento e fotografia, criando a ideia de movimento com a projeção de imagens sequenciais. Sendo assim com a concepção do cinema, a luz se torna ferramenta fotográfica, o que antes era um jogo de espelhos passa a ser uma ferramenta para a escrita de tudo aquilo que se compreende pela visão, ver então passa a não ser o suficiente, as pessoas buscavam mas, afinal o que existe além da visão?

Figura 04: Fotografia de um cinematógrafo



Fonte: Cinematografo - Irmãos Lumière.⁴

Ainda mantendo a ideia da projeção imagética e do encanto visual o cinema começa seu foco nas ideias de olhar, o momento cinematográfico se torna parte abundante da linguagem, que abandona o show e se torna um momento de observação, criando a sala de cinema o mesmo se torna capaz de transferir o espectador para um momento unicamente seu.

O movimento inova a ideia da própria existência para que então seja feita, a revolução da imagem, partindo da aplicação de imagens seguidas, ele se torna o cinema, ainda sem som, somente com a escrita, então ele abandona a escrita e parte para o som de fato, então para a cor, o cinema abandona sua ideia primitiva e se torna o cinema como conhecemos. Se torna uma ideia suprema, um deleite visual que transpassa aquilo que é a própria percepção do real, seguindo uma ideia inovadora de olhar, um momento de deleite imagético. De acordo com Kelen Rodrigues Yamada dos Santos em sua leitura de Antônio Hohlfeldt (1984) :

“[...] o cinema, por ser uma arte posterior, instaura um mundo, e a literatura, por ser uma arte interior, recria um mundo. Nessa perspectiva, o autor ressalta que a

⁴ Disponível em: <https://ribeiraopretoculturaljaf.blogspot.com/2017/08/cinematografo-irmaos-lumiere.html>. Acesso em: 17 nov. 2021.

experiência subjetiva no cinema é repelida pela objetividade da câmera. O cinema, ao contrário da literatura, não apenas fala sobre coisas, mas as mostra. Dessa forma, o cineasta e o romancista têm em comum a escolha do ponto de vista da narração, e, apesar dos recursos usados serem distintos em um meio e outro, isso possibilita uma identificação ou afastamento entre as obras.” (SANTOS, 2018)

Tomando o ponto de vista aqui apresentado, o cinema não seria somente a junção de dimensões imagéticas, mas sim a convergência de múltiplas dimensões sensoriais, sendo assim um fator que une as veredas artísticas na então criação de uma ideia única de expressão artística, a do próprio cinema. A exploração do cinema por si só vem inicialmente da adaptação de roteiros, da necessidade de explorar ideias literárias através da lente, como vemos em Frankenstein de Mary Shelley(1818), Drácula de Bram Stoker(1897), O Homem Invisível de H. G. Wells(1897) e outras obras literárias que se tornariam peças chave do cinema de horror.

1.1 - A arte visual aplicada no cinema

Para pensarmos o cinema em seu cerne podemos nos orientar de que ele é uma grande convergência de elementos visuais. É importante ressaltar que elementos visuais não são materiais ou meios de expressão, dito isso agora aplicamos que esses elementos combinados, fundamentam o cinema.

Todos os elementos visuais são importantes fatores para o entendimento daquilo que vemos como cinema, estabelecendo ideias visuais sobre a comunicação na linguagem cinematográfica. Dito isso, os elementos conceituados aqui são baseados nas reflexões de Donis A. Dondis e Lucia Santaella, sendo eles:

1.1.1 - Ponto

O ponto é a mínima unidade visual que em cada proporção cria o espaço, tendo isso esclarecido, pode-se considerar a definição de Santaella diz que o mesmo configura a visualidade através do ponto como:

“ Um ponto no plano ou no espaço exerce grande atração sobre a visão humana. Dois pontos funcionam como uma ferramenta para medir o espaço e seu entorno ou para o desenvolvimento de qualquer tipo de plano visual. Quanto maior a quantidade de pontos próximos uns dos outros, maior será sua capacidade de guiar o olhar.” (SANTAELLA, 2012, p. 32)

1.1.2 - Linha

Seguindo na conceitualização dos elementos visuais, a linha se dá quando a proximidade entre pontos é irreconhecível. Até que certo momento essa distância cria direção, então essa direção dos pontos criam a linha. A própria é o movimento do ponto que se torna algo próprio, um elemento crucial para a imagem. (SANTAELLA, 2012, p.32)

1.1.3 - Forma\Contorno

No estudo das artes é dito que a forma/contorno são a junção e/ou articulação de uma linha. Abrangendo o contexto das arte visuais temos as definições das formas e sensações:

“[...]diz-se que a linha articula a complexidade do contorno. Dondis nos informa que há três tipos de contornos: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero. A eles, é costume associar significados psicológicos. O quadrado lembra honestidade, retidão e esmero. Ao triângulo associam-se a ação, o conflito e a tensão. Ao círculo, a infinitude, a calidez, o acolhimento e a proteção.” (SANTAELLA, 2012, p. 33)

1.1.4 - Tom

O tom é o conceito no qual entendemos a obscuridade ou a clareza de um objeto visual, dependendo da luz, da direção de onde a luz vem e da posição do objeto em relação a mesma. O tom também parte da relação dos objetos com seu ambiente, partindo de uma luz refletida que conversa com a luz refletida de outros objetos. Dondis adiciona um breve comentário sobre as ideias de tons monocromáticos:

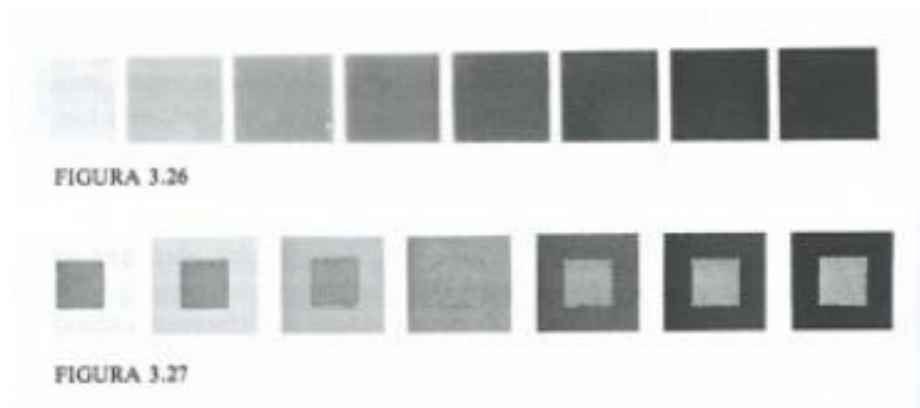
“A claridade e a obscuridade são tão importantes para a percepção de nosso ambiente que aceitamos uma representação monocromática da realidade nas artes visuais, e o fazemos sem vacilar. Na verdade, os tons variáveis de cinza nas fotografias, no cinema, na televisão, nas-fortes, nas gravuras à maneira-negra e nos esboços tonais são substitutos monocromáticos, e representam um mundo que não existe, um mundo visual que devido ao predomínio dos valores tonais em nossas percepções. A nossa facilidade com que aceitamos uma representação visual monocromática da exata medida da importância vital que o tom tem para nós, e, o que é ainda mais interessante, de como somos inconscientemente sensíveis aos valores monótonos e monocromáticos do meio ambiente.” (DONDIS, 2003, p.63)

Figura 05: Exemplo do tom como preenchimento e como contorno da forma.



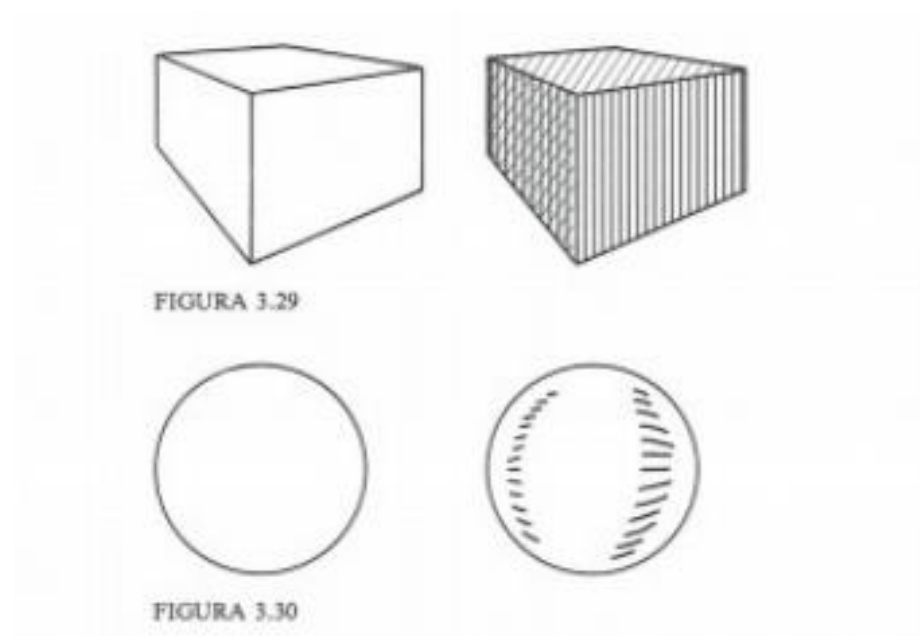
Fonte:(DONDIS, 2003, p.61)

Figura 06:Escalas tonais de preenchimentos e contornos.



Fonte:(DONDIS, 2003, p.62)

Figura 07:Posição da luz e uso do traço para a criação tonal.



Fonte:(DONDIS, 2003, p.63)

1.1.5 - Cor

Santaella traz a seguinte definição do conceito de cor:

Nas artes visuais, as cores estão intimamente relacionadas com as emoções. Por isso, podem ser empregadas para expressar ou reforçar a informação visual. Mas não só isso, pois a cor, ela mesma, está carregada de informações e significados associativos, inclusive simbólicos. A cor apresenta três dimensões:

“[...]o matiz, a saturação e o brilho. O matiz corresponde à cor própria, ou croma. Os matizes primários são o amarelo, o vermelho e o azul. O amarelo está ligado à luz e ao calor. O vermelho é mais emocional e ativo, podendo ser excitante, enquanto o azul é sereno, passivo e suave. Amarelo e vermelho tendem a expandir-se. Já o azul tende a contrair-se. O azul suaviza o amarelo e neutraliza o vermelho. Mas este, junto ao amarelo, ativa-se ainda mais. A saturação se refere à pureza de uma cor com respeito ao cinza. As cores menos saturadas tendem para uma neutralidade cromática, inclusive para um acromatismo. São, por isso, sutis e tranquilizadoras. Quanto mais intensa e saturada é uma cor, mais expressividade ela adquire. Por fim, o brilho, aliás, acromático, vai da luz à obscuridade, aos valores das gradações tonais. Enquanto o tom é constante, as cores variam e essa variação não afeta o tom. Ambos coexistem na percepção, sem que um altere o outro.” (SANTAELLA, 2012, p.34)

1.1.6 - Textura

A textura é um elemento visual que acontece junto ao tato, referindo-se a como um objeto é composto em relação a suas variações de superfície material. Sem o conceito de tato como vereda visual não se poderia ter a percepção de textura de um objeto antes de toca-lo.

“A textura é uma propriedade visual que está aliada ao tato. Ela diz respeito à “composição de uma substância através de variações diminutas na superfície do material”. É graças à tatilidade da visão humana que se pode ter a impressão visual da textura de uma composição plástica, sem que se tenha, necessariamente, que tocá-la com as mãos.”(SANTAELLA, 2012,p. 35)

1.1.7 - Escala

Todo elemento visual pode ser modificado, a escala pode ser medida como um elemento visual que flui da modificação, sendo assim vamos entender o que realmente ela é . A escala é um elemento visual medido pelo tamanho de um objeto visual em relação ao seu ambiente visual, não dependendo unicamente de um elemento de uma composição visual, podendo ser manipulada em relação a outros objetos dentro do mesmo ambiente visual

1.1.8 - Dimensão

Santaella trás uma definição muito sucinta do conceito de dimensão ao longo de sua pesquisa que deve ser notada:

“No caso das formas visuais bidimensionais, a representação do volume depende da ilusão, pois é apenas no mundo tridimensional que podemos falar de volumes reais. A convenção técnica da perspectiva é o artifício fundamental para simular a dimensão, algo que pode ser intensificado pela manipulação tonal do claro-escuro.”(SANTAELLA, 2012, p.36)

1.1.9 - Movimento

O movimento é o funcionamento da própria guia do olhar, como ele se direciona na imagem, os caminhos que percorre e para onde ele flui. Abrangendo até mesmo os fatores como o movimento na concepção de uma imagem, os caminhos que o artista percorre na criação de uma obra visual. Uma breve fala de Dondis explicita de maneira muito eficiente como o movimento pode ser concebido:

“Como no caso da dimensão, o elemento visual do movimento se encontra mais implícito do que explícito no modo visual. Contudo, o movimento pode ser uma força das forças visuais mais dominantes da experiência. Na verdade, o movimento enquanto tal só existe no cinema, na televisão, nos encantadores móveis de Alexander Calder e onde quer que alguma coisa visualizada e criada tenha um componente de movimento, como no caso da maquinaria ou das vitrinas.”(DONDIS, 2003, p.80)

O entendimento desses aspectos é necessário para que possamos pensar os aspectos do cinema utilizados para a criação do horror nos filmes de terror, voltaremos nossa análise para o terror infantil em seu momento inicial. Dadas as informações, pensamos o cinema através de seus aspectos artísticos e visuais ao longo do trabalho.

1.2 O cinema de terror

Dada a história do cinema, pensemos nele como uma forma de representação visual, representação essa que antes da viabilização do roteiro original advinha por meio de livros como citado anteriormente, enfatizando agora livros de terror, suspense e horror.

Nesse parágrafo explicarei minha atração por tal gênero, a breve agonia e a sensação dominante presente nos formigamentos dessa sensação são deveras animadores e confortantes, o espetáculo de compreender que suas emoções agora pertencem a outro que as domina é fascinante e certamente é algo que domina no cinema de horror, mas afinal o que necessariamente é o cinema de horror? Para pensarmos tal assunto e termos uma real concepção daquilo que o medo é em sua visualidade é essencial que estejamos cientes das diferenças entre os gêneros. Uma breve definição dos termos pode ser entendida da seguinte maneira:

O terror é o anseio em se ter seu medo concebido, a maneira como o medo se manifesta em você, se trata da sensação mental de estar amedrontado com aquilo que talvez nem se tenha visto. Segundo Ernst Bloch (*O princípio esperança*), “o terror é o grau dos afetos negativos, nos quais o objeto, que surge de modo inteiramente repentino, não deixa lugar para a indeterminação nem para o sonho.”

O horror é uma vereda visual, em seu cerne ele busca a repulsa visual através das mais diversas formas, desde um vômito até uma mutilação gradual e cruel. Uma exemplificação simples do horror pode ser o Gore, como na definição de Aumont; Marie, (2006) o Gore é a palavra de origem inglesa que representa o sangue ainda fresco, que se derrama diretamente das veias, o sangue que escorre das feridas.

Estabelecemos então o horror como um elemento que causa a inquietação e a ansiedade naquele que o sente, se constituindo de forma a gerar o desgosto e então a ideia de pavor e uma

sensação de choque para o espectador, a sensação de horror é descrita por Tavares, (2010) da seguinte maneira:

“ É o horror, pois, um sentimento que nos domina sem que possamos evitar. Mesmo assim é inevitável que tenhamos uma atração muito grande por tais sentimentos e isso explica o sucesso que a temática do macabro possui. Aliás, só podemos dizer uma coisa certa relacionada ao horror: o medo é constante.”

Por fim, o suspense que trabalha por meio da angústia uma criação da atmosfera do susto, da ansiedade e do incentivo do espectador em ver uma conclusão cenográfica. Para Alfred Hitchcock de acordo com Aumont; Marie, (2006), o suspense se divide em dois aspectos: o psico fisiológico e o morfológico.

O aspecto psico-fisiológico faz o espectador identificar-se com a situação apresentada em tela, para ele a maneira mais eficaz de fazer isso é através da identificação com a personagem apresentada em tela, sendo ela um protagonista ou não. O suspense busca o descontrole emocional do espectador, uma atmosfera cinematográfica com a qual ele não possa estabelecer previsões ou mesmo se controlar perante a situação. através de uma aversão a surpresa o horror manipula o espectador e domina suas emoções, sendo o dono de tudo aquilo que o mesmo sente.

O aspecto morfológico pensa cada plano como um corpo dotado de sua própria intensidade, então a sequência dos planos deve ser feita regulando as intensidades de cada um deles. O cineasta se torna então um moderador e mediador ativo das intensidades, regulando-as de maneira que elas se unam no tempo mais adequado. A formatação do filme então se concebe de “curvas”, definindo a intensidade do suspense aplicado em cada parte. A montagem, logo a formatação se dá como um instrumento de criação de ritmo, usado pela direção. O suspense então não é definido por uma espera angustiante, mas sim pelas dilatações dessa espera, pelo domínio da angústia e pela construção do tempo de tela.

A visualidade é um aspecto construído pela ideia do medo, fazendo com que o mesmo possa nos mostrar diferentes maneiras com as quais se pode provocar uma emoção.

1.3 Observações pessoais e análises visuais do cinema de terror para o público infantil e infanto-juvenil

É muito importante, quando analisamos da ótica dos contos de fada, as antigas fábulas eram uma maneira de retratar a construção de contos de horror, porém de maneira infantil, como podemos explorar nos contos de fada clássicos como Chapeuzinho Vermelho(Charles Perrault), A Branca de Neve e João (Jacob Grimm e Wilhelm Grimm), João e Maria (Jacob Grimm e Wilhelm Grimm), entre outros, essa ótica se expressa com um claro vínculo moral tal qual a maioria dos objetos assim como com a maioria das capacidades. É notável que essa produção, que não foi elaborada hoje, não é uma invenção típica do cinema já que era de da literatura antiga. Portanto, tendo isso em mente, analisaremos que este processo é uma análise visual e uma análise dos tempos contemporâneos.

O medo é um sentimento que por si só se expressa com os indivíduos pessoalmente, cada medo é oriundo de sua própria finalidade, sua própria lógica, que muda com o passar do tempo, se manifestando de múltiplas maneiras. O medo explorado será os que nascem na infância e pré-adolescência, logo veremos suas funcionalidades e como expressá-los artisticamente. A Imaginação é o principal fator para o medo ocorrer, daí vem o próprio terror, a suposição de que algo ou alguém lhe assombra é um momento que sempre vem da imaginação.

Analisaremos os filmes a seguir partindo das reflexões contextuais e estéticas dos mesmos, a força das imagética será o foco do capítulo a seguir. Roure e Sá (2014) analisam a força imagética do seguinte ponto de vista:

“È fato que a força imagética e a ilusão referencial advinda das imagens no cinema em filmes com, sobre e para crianças – quase sempre compostas a partir de representações idealizadas de infância - podem nos impossibilitar de apreender o indizível e o inabordável próprio a esse tempo (ROURE, 2014). Entretanto, bem sabemos que nem todas as imagens produzidas pelo cinema devem ser reduzidas a uma possível “decifragem”, o que pressupõe uma compreensão semântica da aparência estética apresentada pelo filme. Inúmeros foram os diretores cujas obras foram capaz de subverter a hegemonia da representação”

Dito isto nós começamos a refletir as manifestações do medo em sua forma visual, apresentada nos filmes e livro. Dentro do gênero do terror infantil, é importante que se crie um diálogo entre o medo, o terror e o horror, mas com o cuidado de representar o medo não como vilão, mas sim como uma processo emocional inerente ao ser humano. Afim de aprofundar a ideia de medo visual, usarei de três obras para explicar meu olhar, observemos as obras “Frankenweenie”, “O estranho mundo de Jack”, “Coraline” e o livro "Fantástico Abecedário Lovecraft” pensando na usualidade do medo visual.

1.3.1 - **Frankenweenie (2012)**

Analisando o filme Frankenweenie teremos uma proposta que não aparenta ser tão inovadora, ainda sim se torna uma surpresa ao espectador. Inicialmente ele é um filme que segue a mesma proposta que nós encontramos em Frankenstein de Mary Shelley, porém quando comparados lado a lado se diferenciam muito por conta da curva narrativa de Frankenweenie.

Figura 08:Cena do filme Frankenweenie



Fonte: G1- Globo ⁵

Figura 09:Cena do filme Frankenstein



Fonte: IMDB - FRANKENSTEIN (1931)⁶

Retratando a ideia de trazer a vida de volta, de brincar com ela, na mesma perspectiva de mostrar que a vida se torna risível quando se tem a possibilidade de dominá-la, de torná-la infinita. O espectador observa um filme em que o protagonista consegue trazer a vida de volta, Victor é uma criança como todas as outras, que perdeu o seu cachorrinho que, durante a

⁵ Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2012/11/estreia-frankenweenie-homenageia-antigos-fimes-filmes-de-monstros.html>. Acesso em: 17 nov. 2021.

⁶ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0021884/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 17 nov. 2021.

infância, cumpria o papel de grande companheiro. Victor é o arquétipo de ser a criança “estranha” da escola, o cão é seu grande amigo, o pilar emocional dessa infância, como o filme em seu decorrer mostra. Guiando a reflexão de que lutamos para que aqueles que amamos permaneçam bem, para que então possamos cuidar de quem nós amamos da melhor maneira possível, então quando a vida se vai, acabamos por ter essa realização boa de como a vida é algo doce, de como a vida é um bom momento e principalmente de como a vida é algo eterno.

Figura 10: Cena do filme Frankenweenie, focada no cão Sparky



Fonte: Site Exame.⁷

Analisando os princípios da visualidade, o filme utiliza da estética do próprio diretor Tim Burton, focando em personagens com anatomias que explicitam em muita sua personalidade e claro criam o ambiente do filme, com formas não totalmente arredondadas ou triangulares. Criando parte de seu terror com os personagens, sempre com grandes olhos com pequenas pupilas, configurando contornos vazios ao ponto, com sombreamentos pretos intensos ao redor dos olhos, concebendo um vazio pleno para as personagens, que mesmo que sejam acolhedoras, causam certa estranheza e trazem a sensação do medo.

O filme Frankenweenie é uma obra positiva em seu olhar, ela retrata isso para o público infanto-juvenil, de uma maneira muito impressionante conseguindo dizer isso com doçura através de uma obra que tem cenas que lembram o horror, mas não um horror ruim, mas que assusta por ser o estado catatônico, uma situação que o protagonista perde o controle, se desespera tal qual toda criança que erra perde o controle, então a doçura desse filme vem desse estado, essas emoções, vem da verdade de que o erro acontece, dor ocorre, a vida acaba, mas que você vive e pode seguir em frente, que a essência da vida, não é uma existência, mas é uma memória, é uma emoção.

Portanto, é um o ponto a ser destacado porque os filmes de terror não precisam, necessariamente, transmitir a sensação de medo, ele consegue algo muito mais respeitoso, que é uma criança acolhida, ele é um abraço para o espectador que se sente desamparado por

⁷ Disponível em: <https://exame.com/casual/tim-burton-volta-as-origens-com-frankenweenie/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

contemplar uma situação parecida com aquele tem no mundo real, porém o filme diz que está tudo bem que a dor não é o seu inimigo, ela é só um momento ela passa e você continua vivendo.

1.3.2 - O Estranho Mundo de Jack (1993)

Figura 11:Poster do filme O Estranho Mundo de Jack



Fonte: IMDB - O Estranho Mundo de Jack ⁸

Analisando agora O Estranho Mundo de Jack, o filme é uma clara alusão a maneira como o encanto das crianças de certa forma torna elas a criar o senso de experimentação. Jack vive em função do Halloween, é um personagem construído a partir da sua maneira de ver o mundo, que é o Halloween. A partir de certo momento ele começa então a analisar o mundo da perspectiva do Natal, logo ele resolve experimentar essa sensação nova a qual não está habituado, Jack então começa a vivenciar essa sensação juntamente da cidade, a vender essa sensação para os outros e de maneira muito abrupta ele quebra toda a estrutura, a maneira de viver da cidade para que eles imaginem e idealizem o Natal juntamente a ele.

⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0107688/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

Pensando um paralelo com a infância, afinal certo momento nós tiramos gostos e em outro certo momento nós mudamos essas preferências, aquilo que era interessante até ontem não se torna tão encantador, hoje aquilo que lhe brilhava os olhos semana passada se torna um momento de desânimo no dia de hoje. O Estranho Mundo de Jack é um filme que está falando sobre isso, é um filme que nos mostra sobre o encanto da infância e sobre a experimentação de sensações novas e então é que o filme tem seu desfecho.

Ao olharmos a própria estética do filme podemos ver como ele constrói seus personagens baseados na visualidade das ilustrações de Tim Burton e juntamente a exímia direção de Henry Selick, trabalhando uma diversidade enorme de personagens. Através de configurações visuais incríveis, o filme trabalha cenários abstratos, explorando a própria influência do expressionismo alemão, tanto em pinturas como em obras cinematográficas como Gabinete do Doutor Caligari e Ilha do Medo (Figuras 12 e 13), que referenciam em parte o expressionismo Alemão, principalmente na cidade do halloween, dito isso o vilão Oggie Boogie retratasse como um personagem ameaçador por ser grande e possuir pontas afiadas nas extremidades do corpo. O principal destaque do filme é o protagonista Jack, sendo uma figura muito moldável e seu destaque de terror deve se majoritariamente a sua feição, com uma boca que tem dentes pontudos e grandes, olhos expressivos e vazios, que em muitos momentos trazem o monstro de Jack a tona.

Figura 12: Cena do filme “O Gabinete do Doutor Caligari”



Fonte: Arch Daily⁹

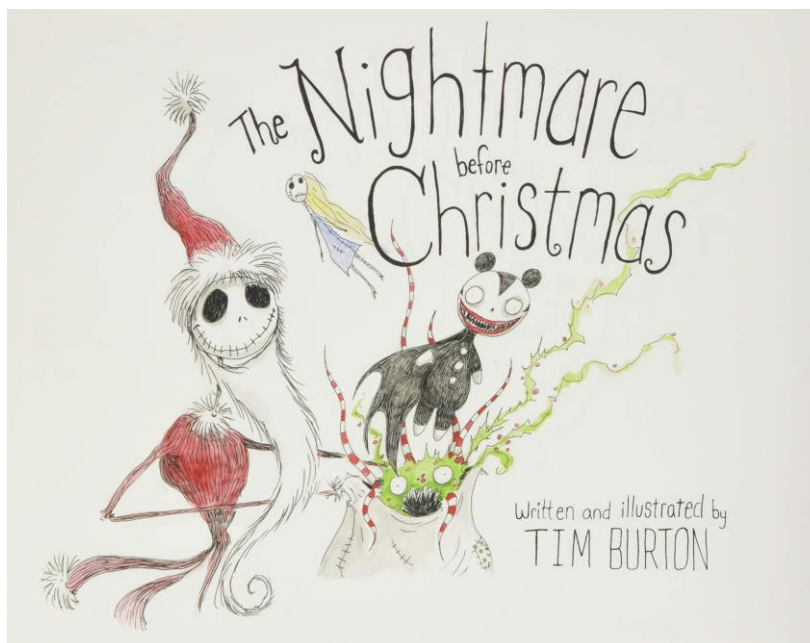
⁹ Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Figura 13: Cena do filme “Ilha do Medo”



Fonte: Site Cultura Genial ¹⁰

Figura 14: Capa do livro O Estranho Mundo de Jack



Fonte: Amazon¹¹

¹⁰ Disponível em: <https://www.culturagenial.com/ilha-do-medo-explicacao-do-filme/>. Acesso em: 15 fev. 2022.

¹¹ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Nightmare-Before-Christmas-Tim-Burton/dp/1423178696>. Acesso em: 2 dez. 2021

Figura 15: O vilão Oggie Boogie



Fonte: Disney Villains Fandom ¹²

Figura 16: Design de múltiplos personagens do longa O Estranho Mundo de Jack



Fonte: DEPRESSEDANNY: Personal Project 1 ¹³

O momento mais sensível do filme em que ele mostra figuratividade da maneira como os personagens são aterrorizantes, mas isso não é um filme de terror no momento, a intenção

¹² Disponível em: https://disneyvillains.fandom.com/wiki/Oogie_Boogie. Acesso em: 2 dez. 2021.

¹³ Disponível em: <https://depresseddanny.wordpress.com/2016/04/13/rd/nightmare-before-christmas-characters-deaths/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

do filme não é causar medo, é um filme que está usando novamente a figuratividade para refletir sobre o tema maior, que tema seria esse?

Figura 17:Cena do filme O Estranho Mundo de Jack



Fonte: O Quarto Nerd ¹⁴

A frustração de Jack, ele experimenta Natal mas sempre foi uma criatura do Halloween, então quando experimenta a sensação do Natal e fracassa ele entra em estado muito triste, porém ele tem uma luz, em um lapso de percepção Jack repara que não existe problema em fracassar, o fracasso é parte da experimentação, tentar algo novo pode sim ser frustrante quando se fracassa, ainda assim pior do que a frustração de fracassar é a frustração de não ter a coragem de tentar.

O Estranho Mundo de Jack é um filme que nos mostra que fracassar é um fenômeno muito sensível, tentar novamente e descobrir quem você é, não é só uma parte da infância mas é um momento da vida que constantemente deve ser renovado e isso não é aterrorizante, independente daquilo que nós vemos na tela a mensagem se sobressai ao horror visual, mostrando que muitas vezes o horror e o medo não estão no aspecto visual.

Todo o conceito visual se cria por meio de elementos básicos da imagem, que se combinam e então fazem dele algo maior, as formas pontiagudas, transmitidas através de linhas retas que fazem o personagem ter um aspecto cortante, a movimentação grave e sutil dos personagens, que são propositalmente criaturas inanimadas que ganham vida através do stop motion, a culminação de todos esses fatores cria um filme que se fortalece no horror, muito além dos sentimentos, Jack e seu mundo são uma concepção inteligente e incrível para a visualidade.

¹⁴ Disponível em: <https://oquartonerd.com.br/especial-halloween-o-estranho-mundo-de-jack/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

1.3.3 - Coraline (2009)

Figura 18: Capa do livro Coraline



Fonte: Editora Intrínseca¹⁵

No momento atual acho importante analisar a obra Coraline, entretanto é mais que válido citar que o filme é a tradução de uma obra literária em graphic novel de Neil Gaiman. Começamos do ponto que Coraline é uma obra que, primeiramente, deve ser ressaltada pela representatividade feminina, de forma alguma o filme utiliza uma sexualidade exacerbada ou de uma exposição sexual desnecessária, mas é uma personagem feminina e deve ser tratada como tal.

O filme não esconde o fato que uma personagem infantil, Coraline não toma atitudes adultas e não pensa de forma madura em diversos pontos da trama, afinal é uma garota e é uma criança, ficam esses pontos como uma mostra da doçura dessa produção, vamos realmente alisar agora a produção e a sua maneira de enxergar o horror, que de toda forma é o mais importante para esse trabalho.

¹⁵ Disponível em: <https://www.intrinseca.com.br/blog/2020/05/coraline-retorna-as-livrarias-em-nova-edicao-ilustrada/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

Figura 19: Cena que mostra Coraline abrindo a porta do mundo secreto.



Fonte: IMDB - Coraline e o Mundo Secreto ¹⁶

Figura 20: Cena onde Coraline está no caminho para o mundo secreto



Fonte: IMDB - Coraline e o Mundo Secreto ¹⁷

A obra, como o próprio nome diz, retrata uma experiência da infância de Coraline. Ela passa pelo dilema da mudança ao entrar no novo apartamento de sua família, que de certa forma, um pouco disfuncional, começa a se demonstrar mais disfuncional ainda, isolada pelos pais que estão sempre ocupados com trabalho ou com a vida cotidiana. Na intenção de buscar maneiras de sair para um mundo que seja encantador e não monótono e solitário como o seu, Coraline se depara com a chave para uma pequena porta que encontra-se em sua casa, essa pequena porta que ninguém se lembrava e, ao ser usada, leva Coraline para o mundo secreto. Esse mundo no caso é perfeito, seus pais são sempre animados, seus vizinhos não são velhos em estados de veras

¹⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

¹⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

preocupante, são todos felizes e plenamente bem-sucedidos dentro daquilo que almejam. Claro qual o problema desse mundo?

O preço que ele cobra, o mundo perfeito de Coraline, é o de sua alma se tornar eternamente vagante, ela descobre que a criatura a Outra Mãe controla esse mundo, oferecendo-lhe a vantagem de viver nesse mundo por esse pequeno preço.

Figura 21:O primeiro encontro de Coraline com seus outros pais.



Fonte: IMDB - Coraline e o Mundo Secreto ¹⁸

Figura 22:O encontro de Coraline com a outra mãe



Fonte: IMDB - Coraline e o Mundo Secreto ¹⁹

Coraline fala sobre coragem, é uma história de encontro feminino, da independência de uma mulher muito jovem, muito pequena mas ainda assim que está em busca de entender o mundo e de entender aquilo que lhe agrada no mundo. Coraline ao conquistar sua independência e sua alma na conclusão da trama se encontra no mundo imperfeito,

¹⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

¹⁹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

desagradável, diga-se de passagem o mundo disfuncional e que de maneira alguma consegue acolher inteiramente a garota, mas claro esse mundo é bom afinal, ele é vivo, é verdadeiro, as pessoas são imperfeitas, elas erram, elas não podem ser felizes o tempo todo, mas ainda sim o sentimento verdadeiro é o que torna as pessoas que nós amamos realmente amadas.

Nos trazendo uma mensagem tão profunda carregada por um filme tão sensível e tão aterrorizante ao mesmo tempo, que é facilmente compreensível ao assistir a película, vendo que ela realmente fala sobre como a vida é imperfeita e de como o sentimento autêntico é aquilo que nutre o viver, que apesar de desagradável, torna a vida verdadeira, faz da vida vivida necessariamente por nós, então o filme usa de artifícios de terror e nos aterroriza por diversos momentos, mas para quem tem coragem de ver até o final, é uma mensagem linda, é um filme sobre viver e é um filme sobre aceitar o quão boa vida é.

O ponto no qual o filme se torna aterrorizante, exemplificado como o suprassumo do terror infantil, como uma maneira de revelar um filme de terror cruel e de uma potência absoluta, mas claro *Coraline* não deve ser vista dessa maneira ou pelo menos não precisa. A película utiliza de diversas ideias visuais para brincar com o terror e para a criação da troca dos mundos, os mundos comum e secreto são divididos da seguinte maneira:

O mundo comum é mais arredondado, com cores mais opacas, em tonalidades menos vividas, personagens trabalhados em feições bucólicas, utilizando de elementos visuais que compõem o ambiente como uma personagem.

O mundo secreto já é em muitos aspectos uma reversão do comum. Sua grande diferença se dá na parte da história onde *Coraline* se vê afoita a fugir dele, tornando se mais iluminado e com cores que primam a personagem, brincando com o espaço cenográfico, transmutando a todo momento a feição das personagens e utilizando da forma mais pontiaguda das mesmas, criando o ambiente como um personagem mais cruel.

1.3.4 - Fantástico Abecedário Lovecraft : Lovecraft para todos

Figura 23:Capa do livro Fantástico Abecedário Lovecraft : Lovecraft para todos



Fonte: Darkside Books ²⁰

Pensando no livro da figura acima, as obras de Lovecraft passaram a ser olhadas da ótica racial de suas ideologias, tal qual toda obra, esta sofreu alterações para incluir um medo sutil e muito infantilizado para o leitor. Essas mudanças ocorrem para que a criança possa se sentir confortável a leitura sem nenhuma agressão do livro, fazendo com que o aspecto visual não se torne uma possibilidade traumática e ofensiva.

Infantilizar e acolher através de óticas do horror de certa forma é um ato interessante e acolhedor que a produção dos materiais (livros, filmes) podem ter. O terror nos mostra isso. De certa forma tira, quando usado da maneira certa, todo medo que uma criança pode ter de ser quem ela é, refletindo que o monstro é uma percepção social e não um fator unicamente estético, valorizando o indivíduo enquanto pessoa. Compreender como o terror pode ser uma plataforma de debate e acolhimento para o público infantil é de extrema importância, ainda mais se levarmos em conta que o ato artístico do cinema carrega inúmeras cargas de referências e signos que transmitem mensagens diversas aos espectadores.

²⁰ Disponível em: https://www.google.com/url?q=https://www.darksidebooks.com.br/fantastico-alfabeto-lovecraft-205/p&sa=D&source=docs&ust=1644674134110964&usg=AOvVaw3KIt_OqFcZK07WGZCEIN42. Acesso em: 6 out. 2021

CAPITULO 2 - Medo visual e teoria do escuro

O medo pode ser definido de múltiplas maneiras, explorando suas facetas e o modo como ele opera em nossa consciência segundo o dicionário Priberam o medo pode ser definido por:

“(..) 1. Estado emocional resultante da consciência de perigo ou de ameaça, reais, hipotéticos ou imaginários. = FOBIA, PAVOR, TERROR 2. Ausência de coragem (ex.: medo de atravessar a ponte). = RECEIO, TEMOR ≠ DESTEMOR, INTREPIDEZ 3. Preocupação com determinado fato ou com determinada possibilidade (ex.: tenho medo de me atrasar). = APREENSÃO, RECEIO 4. [Popular] Alma do outro mundo. = FANTASMA.”

O medo ainda sim pode ser analisado de uma perspectiva de maior cunho psicológico, através do próprio processo evolutivo do ser humano, segundo Baptista, Carvalho e Lory (2005) o medo se define por :

“(..)A perspectiva evolutiva tem como objectivo a compreensão das causas últimas para o desencadeamento dos diversos tipos de medo, assim como os seus padrões automáticos de resposta. Por exemplo, as situações actualmente mais temidas, como os animais, cobras e aranhas, ou os locais e os ambientes mais temidos, como os espaços fechados ou muito amplos, sem abrigo, e as tempestades naturais, foram ameaças ancestrais, mas, hoje, são praticamente inofensivas devido às mudanças que a cultura introduziu no ambiente. No entanto, para os grupos nómadas de caçadores-recolectores, em que a espécie humana evoluiu e passou quase toda a sua existência, estas eram as ameaças reais. Hoje, não representam qualquer perigo, mas continuam a ser temidas. A vida humana dependeu do desenvolvimento de estratégias adequadas para lidar com essas ameaças.”

2.1 A cultura de opressão e o monstro visual

Dadas as análises sobre a conversação entre o terror e a infância nós podemos realmente agora fazer análise de que o terror pode ser um pano de fundo visual e estético para resgatar mensagens que, de certa forma, em outros gêneros de filme não fariam ou fariam de maneira muito diferente, sem sua unicidade, sem sua beleza e sem o carinho que nos é dado nesse tipo de produção, como dito por Martins e Duarte (2018) sobre o que é um monstro:

“[...] Se pensarmos no monstro como ponto de partida, um conceito que nos permite uma perspectiva privilegiada sobre a sociedade humana, então é difícil, senão mesmo impossível, chegar a uma definição incontestável do que é um “monstro”. De facto, aquele/aquilo que pode ser considerado monstruoso numa sociedade pode não o ser noutra ou, posto de outro modo, o monstro dos outros pode não ser o nosso monstro. Este ponto é particularmente relevante pois questões como “o que é um ser

monstruoso?” e ainda “como definimos ou identificamos o monstro?” estão no centro da discussão dos estudos dedicados à monstruosidade. Assim, providenciar uma definição concreta tem sido uma tarefa árdua e, muitas vezes, ingrata já que, como de resto nos indica Cohen, o monstro resiste a categorizações: eles – os monstros – são híbridos simultaneamente perturbadores e perturbantes cujos corpos incoerentes resistem a tentativas de os incluir num sistema organizado e, por isso, são perigosos, uma forma suspensa entre outras formas cuja existência ameaça devastar todas as distinções (1996, p. 6). Há, no entanto, alguns elementos que parecem ser comuns aquando da criação de monstros, o primeiro será não ter uma existência real. De facto, o monstro caracteriza-se por ser irreal, uma criação da mente humana que projecta no imaginário monstruoso não só as suas ansiedades e receios, mas ainda, sob a forma de fantasias escapistas, os seus desejos.”

Partindo desse princípio, estabelecer que o monstro é um fator social e não estético nos ajuda a brincar com isso e utilizarmos de tal ferramenta no meio do cinema, pensar na construção de figuras imagéticas que através de sua personalidade possam então se desvincular a figura do monstro é de fato um trabalho árduo, ainda sim, pensando em inclusão na pré-adolescência é mais que necessário fazê-lo.

Para termos a real proporção do que é o medo devemos então conceituá-lo, pensarmos em suas manifestações gerais. Feito isso então relacionamos o mesmo como (fenômeno social e cultural de opressão) uma manifestação social de culturas opressivas tais quais o racismo, xenofobia, machismo, preconceitos LGBTQIAP+, que utilizam de figuras para retratar preconceitos, a criação de monstros sociais e a vilanização de minorias, assim entenderemos como pensá-lo de maneira libertadora. Afinal o que é o medo? Santos (2003) define o medo da seguinte maneira:

“Em um sentido estrito do termo, o medo é concebido como uma emoção-choque devido à percepção de perigo presente e urgente que ameaça a preservação daquele indivíduo. Provoca, então, uma série de efeitos no organismo que o tornam apto a uma reação de defesa como a fuga, por exemplo.”

2.2 filmes de terror para a abrangência do entendimento de monstro social

Nos parágrafos decorrentes contextualizam o monstro enquanto um entendimento social. Partindo desse princípio pensaremos um monstro como um evento de entendimento estético então criação de uma figura social, que não necessariamente explicitou a monstruosidade e seus atos mas sim a sua forma estética .

Citando a franquia Hellboy de Guillermo Del Toro, teremos um foco um pouco maior em sua sequência, no segundo filme vemos uma cidade repleta de monstros esteticamente construídos, os monstros são nutridos de costumes e características humanas, sendo assim grande parte do seu conceito de monstruosidade não é nutrido por seus atos cruéis ou necessariamente grotescos, mas sim pela preço estético e entendimento de monstro visual.

Figura 23: Cena mostrando os personagens Hellboy e Abraham Sapien



Fonte: Combo Infinito²¹

Figura 24: O Anjo da Morte



Fonte: JumpCuts²²

²¹ Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/sem-guillermo-del-toro-retorno-confirmado-de-hellboy-aos-cinemas-sera-para-maiores/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

²² Disponível em: <https://jpcuts.wordpress.com/2015/10/09/guillermo-del-toro-e-hellboy-ii-2008/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

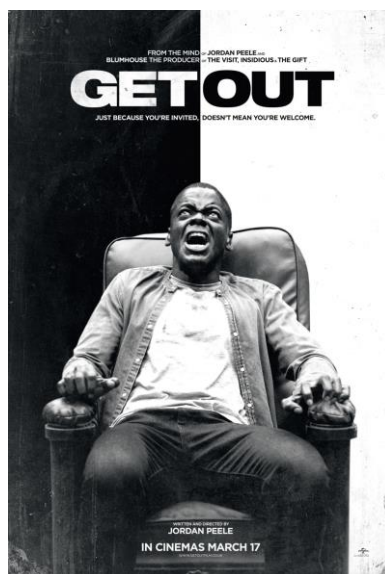
Figura 25: Personagem Johann Kraus e outros monstros



Fonte: Monster Legacy²³

Decorrendo sobre a produção Corra! ele mostrou abordagem do monstros social enquanto retração de preconceito, utilizando da figura do negro como um monstro em sua produção audiovisual. O filme retrata de maneira bem verossímil a própria realidade do cidadão negro, que o negro é visto com maus olhos, tendo uma criminalização de sua existência, sendo socialmente como um vilão, que no caso não existe. O real entendimento do filme é que o monstro não se trata da pessoa negra, mas sim do racismo intrínseco à construção social do país.

Figura 26: Poster do filme Corra!



Fonte: Movie NonSense²⁴

²³ Disponível em: <https://monsterlegacy.net/2018/06/29/hellboy-2-troll-market-monsters-pg2/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

²⁴ Disponível em: <https://movienonsense.com/2017/05/19/get-out-corra/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

No contexto nacional podemos avaliar o filme *As Boas Maneiras* de Juliana Rojas, através de uma maneira romântica e um tanto amorosa, a película transmite ao espectador que o monstro do filme age por instinto e não pela maldade em si, sendo assim o filme pênula para como o monstro é, necessariamente puni-lo por seus atos é injusto e não age com empatia. O filme traz uma abordagem muito boa para representatividade como um aspecto geral, tanto em suas reflexões quanto em sua proposta. A reflexão geral do filme é justamente sobre acolhimento e reconhecimento, sendo assim o próprio filme de estilo ao gênero de terror de si mesmo ao utilizar desses meios.

Figura 27: Pôster do filme *As Boas Maneiras*



Fonte: Adoro Cinema²⁵

Dadas as breves análises e reflexões acerca do medo oferecidas no parágrafo anterior, SILVA (2018) define em seu estudo que o medo ocorre em tipos, sendo estes explicados na tabela a seguir :

²⁵ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-214098/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

Figura 28: Tabela dos tipos de medo

TIPOS DE MEDOS		
Sobrevivência	Necessidades básicas	Perder o emprego Não chegar ao fim do mês
Rejeição	Filiação	Ser diferente Se relacionar com as pessoas
Fracasso	Conquista	Errar Correr riscos Tomar decisões
Perda de poder	Influência	Não ser reconhecido socialmente Perder o posto de influência
Mudança	Todas Acima	Mudança de função Mudança de localização

Fonte: SILVA (2018)

Como podemos observar o medo descrito por Silva (2018) é uma sensação que permeia os filmes analisados acima, mas qual o intuito dessa análise? O pensamento relacional é o intuito. Entender que os personagens transpassam o visual e apesar da estética que promove o medo, sublimam isso de maneira peculiar, dando ao monstro características humanas, medos humanos e então o transformando em seres mais palpáveis, para além da estética. Silva (2018) contextualiza o medo como reação física, nos afirmando que:

“(..)O medo é uma fonte poderosa geradora de angústia, pressão, ansiedade, estresse e sofrimento, possuindo uma capacidade de criar um permanente estado de insegurança e inferioridade, causando uma ruptura do equilíbrio psicológico que pode paralisar o indivíduo ou até se manifestar através de doenças patológicas. Esse estado de ansiedade consome porque perdura até a verificação do que se teme, e pode ser que o que se teme não se verifique jamais.”

Assim sendo, com a carga de pressão contextual dada aos personagens descritos, imagine então como isso afeta o personagem da sociedade, nós. Na arte temos a peculiar capacidade de denunciar e transformar esses momentos, sendo assim imaginemos o quanto entender esses medos pode ser libertador.

2.3 O escuro enquanto fenômeno de horror

Tratando de uma lógica mais bem estabelecida o medo tem múltiplas manifestações, tal qual a cor, o escuro então deve ser entendido em sua totalidade. O medo do escuro é tido como uma forte sensação de desamparo que causa então sensações ansiolíticas, como fundamentado por Martinez; Garcia; Morato (2005, p. 243):

“[...]sugerindo que o escuro durante o teste é o principal causador do efeito ansiolítico. Na mesma linha de raciocínio, a ausência de luz também fez aumentar a frequência e duração do comportamento de mergulhar a cabeça, inversamente associado à ansiedade (Anseloni & Brandão, 1997; Cole & Rodgers, 1993). A ausência de luz durante o teste alterou apenas os comportamentos ligados à ansiedade, evidenciado pelo fato de que as medidas de atividade geral não se modificaram.”

Discorrendo essa ideia como uma proporção de dupla manifestação, o medo humano e o medo animal, temos outro exemplo disso na seguinte citação que se refere a ideia de medo:

“Constata-se, portanto, que o medo é uma emoção básica, não só no sujeito, mas em diferentes formas de vida, aproximando-se de uma reação biológica comum. Esse fato aproxima o medo humano do medo animal, o medo tomado como mecanismo fisiológico. Para Delumeau (1989), porém, o medo se torna mais complexo quando trata da esfera humana. O autor cita Caillois (1961) ao referir-se ao medo no animal, que, segundo ele: “é único, idêntico a si mesmo, imutável: o de ser devorado”, enquanto nos seres humanos os medos são múltiplos por serem fruto da sua imaginação e, portanto, passíveis de descrições históricas porque sofrem variações (Caillois, 1961 apud Delumeau, 1989:19).”

Escuro é um processo que acontece na nossa mente, necessariamente o preto não é o escuro e nem tudo que é preto é escuro, entende-se as luzes são a origem da cor preto como sombra, no corpo certo de tudo aquilo que nós não conseguimos computar enquanto reflexo de cor torna-se preto, porém as intensidades que o preto tem variam, logicamente o preto não é o escuro, objetos escuros podem não ser pretos e outros pretos podem não ser escuros.

Talvez o escuro admita medos que acontecem na nossa cabeça, esse fenômeno comumente é um tanto agressivo, nossa cabeça vai se lembrar que fisicamente o escuro não pode te tocar a menos que haja realmente algo lá. Então a subversão e a criação livre no escuro mental, são o fator de maior base para a então criação de um pensamento cinematográfico que é regido pela ideia visual.

A cor se dá com processo de visualidade novo, no cinema que era preto e branco em seu início, logo o conceito das múltiplas cores vem, expandindo um universo que até então ainda tinha como principal característica o visual monocromático. Mas claro as cores preto e branco ainda são cores, logo o cinema não recebe o advento da cor, mas sim da multiplicidade de cores. É válido pontuar que de acordo com Luciana Martha Silveira(2005), a cor no cinema pode ser entendida da seguinte forma:

“A cor participa de diversas formas na percepção do nosso mundo físico visual. Ao mesmo tempo, a percepção visual é construída durante toda a vida de um indivíduo (Gibson, 1974), sendo a cor uma das principais características agregadas aos objetos percebidos, juntamente com o cheiro, o ruído, a forma, o gosto, etc. Por outro lado, atribuímos culturalmente a uma imagem em preto-e-branco (p/b) o sentido de uma imagem incolor, isto é, que não desperta a percepção cromática. Longe de serem imagens sem cor, as imagens em p/b fazem parte do mundo físico visual como “chaves” na construção perceptiva cromática de cada indivíduo, fazendo explodir cores subjetivas e particulares. As discussões em torno da imagem fotográfica em p/b, geralmente, se voltam aos impactos tecnológicos na produção da imagem, a

comparação com a pintura, a interferência do fotógrafo e do dispositivo no processo de captura da imagem, não se detendo na sua interpretação visual cromática”

A chegada da “cor” conseguiu explorar linguagens que antes o cinema não conseguia, antes não era meramente imagem visual ou preto e branco necessitado figurativo então com a chegada da cor ela se torna um privilégio para o cineasta quando ela consegue a capacidade de se comunicar através de sensações cromáticas, é importante salientar que diferentes cores indicam diferentes noções, em diferentes cenas, em diferentes ângulos, ainda assim a chegada da cor foi quem mais possibilitou que tudo isso acontecesse, sem a cor o cinema perderia um dos grandes aspectos de comunicação da sua própria linguagem, necessariamente necessitaria de um ator sequer interpretando ou de uma voz, a divisão de tarefas dado esse fato o cinema começa a explorar então uma maior tenacidade e uma maximização de cada uma dessas tarefas, considerando até mesmo os avanços do cinema em relação a seus avanços na compreensão da mídia artística.

Então a cor pára de se tornar um aspecto e ficaram uma linguagem própria da linguagem do cinema, o cinema ele fala por si só mas ainda assim ele fala pela cor.

O cinema se transforma através dessa reflexão, com avanço tecnológico também pode se estabelecer que novos meios de conceber cor foram dados, não somente os analógicos mas digitais com mais meios de dar a cor novas possibilidades de comunicação e de entendimento dado isso uma nova oportunidade foi aberta para o cinema.

Abrangendo o euro em seu máximo de veredas podemos concluir que ele é uma sensação tanto instintiva quanto necessariamente imaginária, para a arte é interessante explorar sua ideia imaginativa, visando o processo criativo vivente dentro dele.

CAPITULO 3 – Metodologia

3.1- O material e seu potencial e a Base Nacional Comum Curricular

O trabalho é explorado como um guia para a elaboração de uma oficina essa oficina ser elaborada através da metodologia da aplicação dos conceitos posteriores para o que realmente é o cinema de maneira explorar o gênero seu entendimento e suas aplicações práticas, então seria feito de fato o uso do cinema como linguagem prática aplicando para aluno esse mesmo panorama dando a visão um aluno sobre o que é como funciona e quais os métodos de montagem da prática cinematográfica do ato de fazer cinema propriamente dito não esse conceito artístico mas esse conceito prático então abordando os conhecimentos já passados aí sim o aluno entenderia sua prática artística.

A potência do material e seu potencial serão explorados através da liberdade criativa do aluno e dos diversos métodos pelo qual ele seguiria para, então, compreender a prática assinada gráfica do cinema de horror. O foco do trabalho seria que o aluno imaginasse o fazer não de maneira a fazer dias após a aula, mas para fazer no momento, valorizando aquilo que é importante, o acontecimento, valorizando a prática e valorizando cada minuto de sua decorrência, o aluno também poderia aplicar o seu potencial através da sua maneira de ver o cinema através de sua visão de planos de cores edição podendo assim transmitir aquilo que tem vontade, aquilo que ele necessariamente sente e transparece no seu olhar artístico da linguagem cinematográfica.

Uso a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aplicados os métodos descritos pela mesma para trabalhar a aula e aplicação dos conhecimentos de vídeo em artes, como podemos ver a seguir:

A proposta da BNCC aborda as linguagens em seis dimensões do conhecimento, manifestando-as de forma e simultânea. A BNCC busca explorar os conhecimentos de Artes Visuais, Dança, Música e Teatro de maneira a visar o contexto social e cultural de cada aluno, caracterizando assim uma experiência artística singular, não tratando as dimensões do conhecimento de forma hierárquica ou ordinal, sem estabelecer de forma rígida eixos temáticos, concedendo ao professor uma maior liberdade em sala. As dimensões aqui referidas de acordo com a BNCC são:

Criação: Tratando-se do ato artístico prático, em um linguajar mais despojado, é quando o aluno põe as mãos na massa. Buscando explorar as atitudes, dificuldades e pontos das artes que só possam ser analisados quando de fato produzimos, a ideia aqui é não só o sucesso do aluno, mas o processo de experimentação individual. Pensando tudo que está envolto da dinâmica do fazer artístico em sala de aula.

Crítica: Aqui tratamos da habilidades de ver e perceber o espaço em que vivemos de múltiplas maneiras, transformando o espaço individual do aluno em um espaço crítico e livre para os múltiplos usos da arte. O foco dessa dimensão é a percepção, através de ações e

propostas de pensamentos voltados para a análise estética, compreensão dos processos políticos, históricos, filosóficos, sociais, culturais e econômicos.

Estesia: a dimensão da estesia é o momento da experiência do sensível, a hora onde colocamos o aluno em ressonância com as produções um momento de descanso para que todos possam refletir a si próprios, tendo o corpo como protagonista da ação, através da percepção física.

Expressão: É a possibilidade de soltar as ideias para fora da cabeça, um momento onde o aluno manifesta suas criações, individuais ou coletivas, sendo assim usa de cada linguagem aprendida e das veredas das mesmas.

Fruição: É o momento do deleite, a hora de se sensibilizar e então deixar que a obra te toque. A dimensão aqui falada busca relacionar o indivíduo com a obra, continuando o momento de apreciação da mesma, sentindo-a através da percepção individual ou coletiva.

Reflexão: esse é o processo de então construir argumentações e pensamentos críticos acerca da obra. trata-se da atitude de analisar e refletir as manifestações da arte feitas e experienciadas pelo aluno.

Tendo como base todo conhecimento seria aplicado de acordo com o que é citado na BNCC, cumprindo as normativas e as ideias que a lei nos fornece, os métodos governamentais para que então possam ser aplicados não somente modelos de oficina livre, mas também sendo possível oficinas em escolas em horários diversos a aula como exemplo, vale salientar que por mais que o modelo aplicado a seguir seja pensado para podermos dar uma aula e oficinas, adequações para que o mesmo seja feito de forma semanal em um modelo de aula escolar comum não devem ser descartados. Importante citar que tudo aqui aplicado visa utilizar o método de artes integradas para cumprir as normativas da BNCC, em relação ao ensino de artes “Artes integradas, explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação.” (BRASIL, 2018, p.197) .A mesma se refere para a integração do ensino de artes, tratando o foco na conversação entre linguagens e em sua maneira de unir os diferentes conhecimentos usados neste método de ensino. logo estarei utilizando dessas normativas para a construção de um material didático que possa respeitar os ideias dos alunos e então integrar linguagens da arte para os estudantes, de acordo com os parâmetros da BNCC.

3.2 Educação e seus modelos de aula

A metodologia do trabalho utiliza os modelos de aula das oficinas livres, pensando em tempo de aula mais amplo e que de uma maneira muito mais sucinta possa ser aplicado, dando maior liberdade ao professor e aos alunos, sem qualquer tipo de cobrança ou intervenção de outras matérias na escola. A liberdade da oficina permite que o professor possa dentro do tempo inferido trabalhar da melhor maneira possível, maximizando a eficiência do ensino e podendo estabelecer os conceitos de maneira mais livre, afinando melhor o público, selecionando mais

amplamente as temáticas e o referencial filme gráfico e durante a exibição dos trabalhos não necessitando tão arduamente de censuras ou classificações indicativas.

O livro que será a base da estrutura de ensino do capítulo seguinte é *Minha Vila Filme Eu*, utilizado por seus métodos de ensino prático e sua ideia de aplicação do audiovisual no ensino, as divisões do livro focadas em atuação e animação não serão o ponto principal pois o foco é a produção audiovisual propriamente dita. Nem todo material base será usado, sendo feitas digressões no método de ensino para que o tema do terror possa ser aberto no ensino. Um dos livros de base para os comentários sociais do terror será *Horror Noire*, para que possa ser feito o comentário pautado numa temática próxima a população periférica do Brasil.

3.3 Conceitos básicos de cinema

O cinema não se compõe somente de seu aspecto visual geral das artes visuais, sendo também utilizados fatores midiáticos próprios em sua criação. Conhecendo agora as características técnicas do cinema, podemos dividir entre Sequência, Cena, Plano e enquadramento.

Sequência define-se segundo Field (2001, p. 81), “uma série de cenas ligadas, ou conectadas, por uma única idéia”. Sendo a cena uma ação contínua dentro de um mesmo espaço e tempo cênico, podendo ser trabalhada e distribuída por meio de cortes.

O plano delimita-se como a mudança de imagem, sendo o corte na cena seu principal indicador, quando a corte a troca de planos, de acordo com :

“Autor da primeira publicação sobre a montagem cinematográfica, com o título 39 original *The Technique of Film Editing*, (Edwin) Porter demonstrou que o plano isolado, considerado como uma peça incompleta da ação, é a unidade a partir da qual os filmes devem ser construídos, estabelecendo, desta forma, o princípio básico da montagem” (CANELAS, 2010 p. 2).

O enquadramento é o modo como o plano é visto, como afirmam Aumont e Marie (2006):

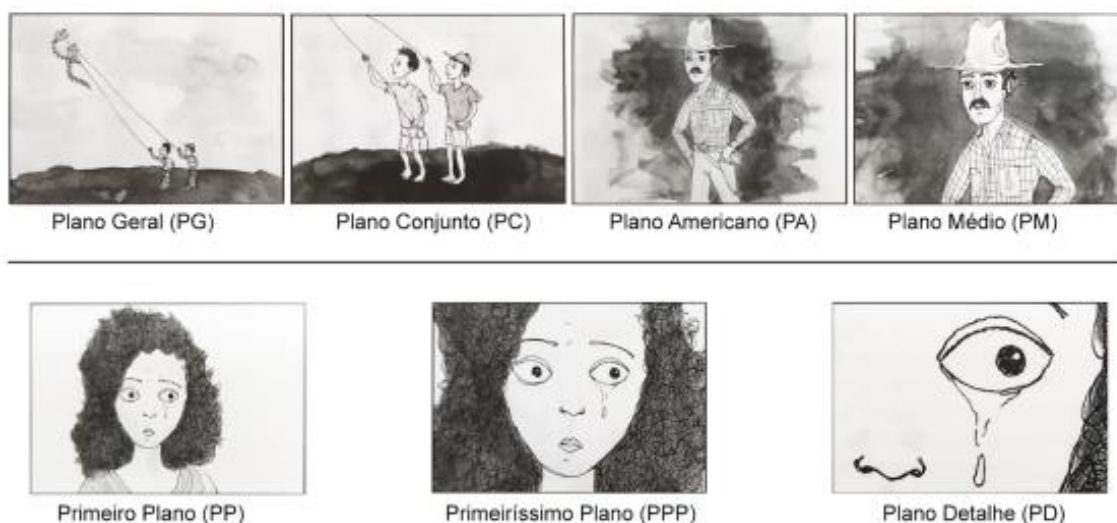
“A noção de quadro (moldura) era familiar à pintura, e a fotografia a havia prolongado, notadamente tornando manifesta a relação entre o quadro do instantâneo e o olhar (do fotógrafo) que a foto traduz. Mas as palavras 'enquadrar' e 'enquadramento' apareceram com o cinema, para designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo” (AUMONT; MARIE, 2006, p. 98).

O enquadramento também é explorada na maneira de como os planos se comportam nele, variando em tipos, de acordo com Bernardet (1980) e Padilha e Munhoz (2010) os principais tipos de planos são :

- Plano Geral: enquadramento que destaca a paisagem, enquadrando normalmente os personagens de corpo inteiro;
- Plano Americano: enquadra o personagem a partir do joelho;
- Plano Médio: enquadra o personagem da cintura para cima até a cabeça;
- Plano Conjunto: plano onde é encontrado mais de um personagem;
- Primeiro Plano: mostra dos ombros até o topo da cabeça;
- Primeiríssimo Plano: focaliza apenas o rosto do personagem;
- Plano Detalhe: normalmente utilizado para objetos ou detalhes do corpo.

Na figura seguinte podemos ver melhor os tipos de planos:

Figura 29:Tipos de planos



Fonte: Minha Vila Filmo Eu: Ensinando Cinema Na escola. 2012. 159 p.

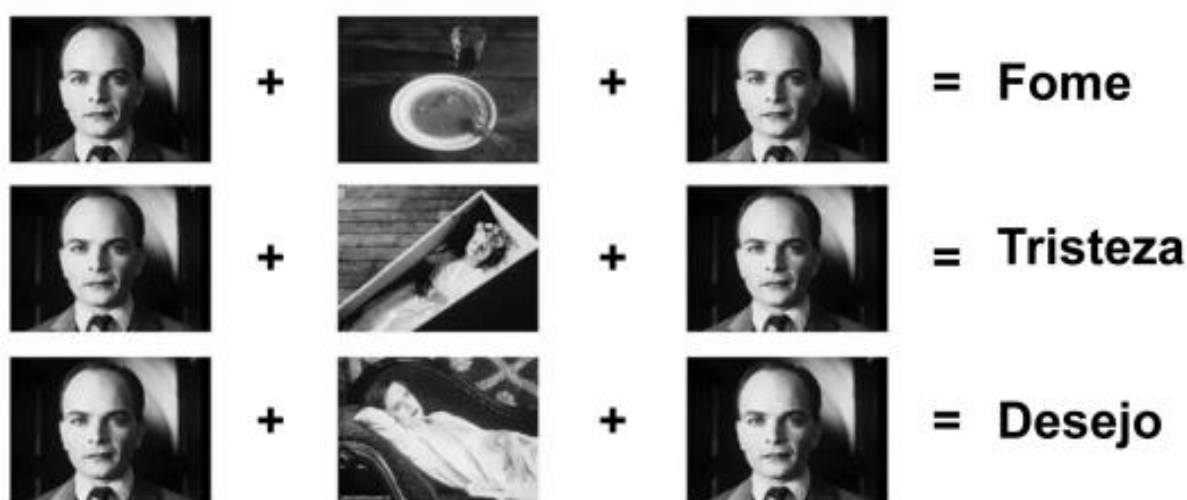
Lembrando que essa nomenclatura é uma ferramenta de facilitação do entendimento, usado no geral para que seja mais fácil definir os planos em cena.

Abordando que a comunicação é um fator crucial do cinema, sua importância vem de pensar em uma das teorias centrais do mesmo, sendo assim, abordaremos o efeito Kuleshov. Partindo dos estudos realizados por Lev Kuleshov e Sergei Eisenstein sobre a linguagem e montagem cinematográfica, realizados na escola de cinema de Moscou. O experimento que exhibe esse efeito é bem simples e demonstra uma sequência de imagens alternando entre um personagem de feição neutra, uma imagem (Prato de comida, um caixão com uma mulher e por último uma mulher deitada) e o retorno da imagem do personagem de feição neutra. Parafraseando Gonçalves (2022) em sua análise de Dancyger :

“Dancyger (2006) afirma que o público, após assistir as imagens, interpreta cada sequência da seguinte maneira: a primeira, como se o homem estivesse com fome, a

segunda, triste, e a última, é interpretada pelo público como o desejo do homem pela mulher deitada.”

Figura 30:Efeito Kuleshov



Fonte: Baumgratz-Gonçalves, 2022, p.

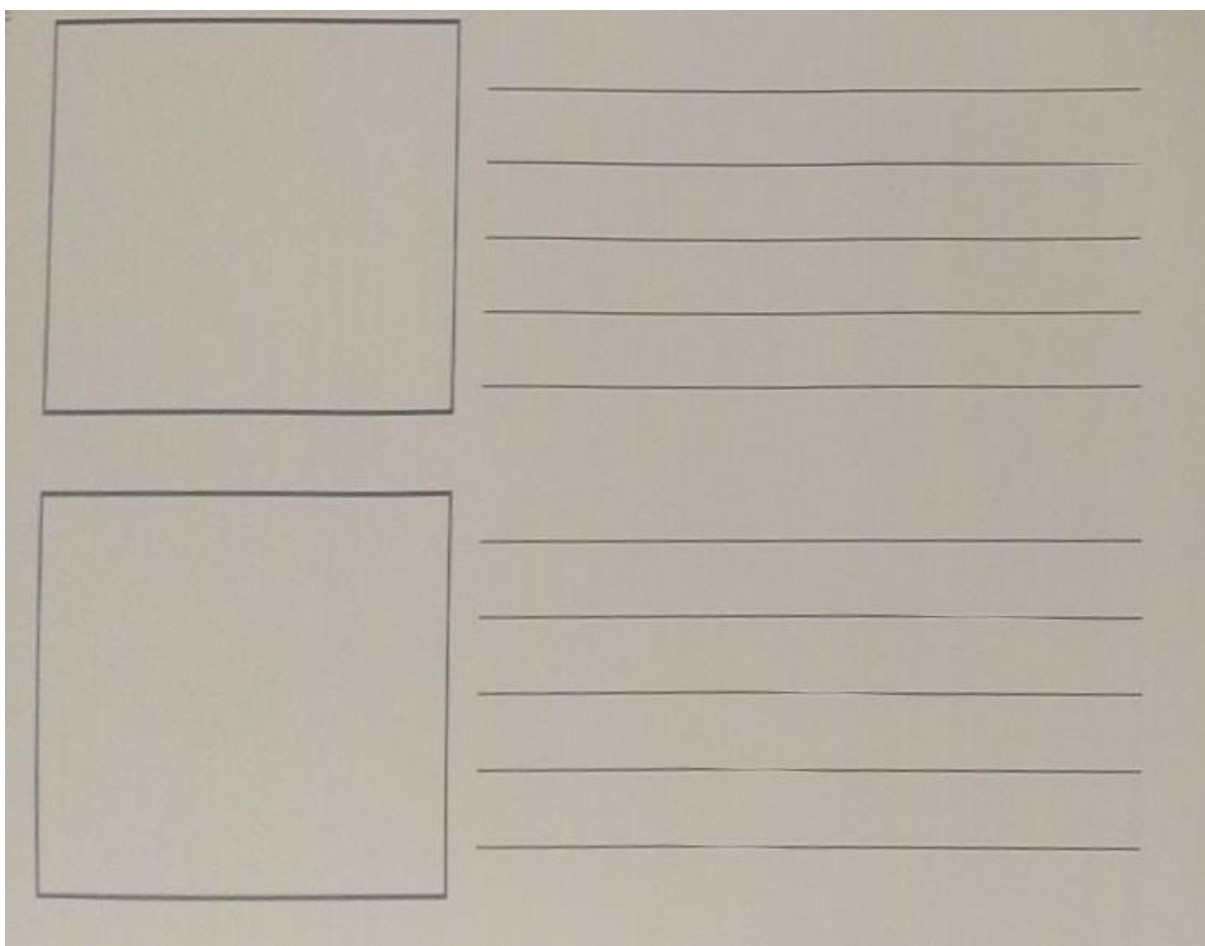
O foco da experiência é demonstrar que a imagem não cria sentido por si só, mas o próprio momento da montagem cria uma comunicação implícita dentro da cena.

O livro *Minha Vila Filme Eu* (COELHO; OLIVEIRA, 2012) nos explica os termos mais técnicos e necessários no sentido material do cinema, nos dando a seguinte definição:

- Leitor de DVD, computador, projetor, caixas de dormir: se você exibir os filmes na sala, verifique se o equipamento está funcionando corretamente antes da sala de aula.
- Amostra de filmes: caso tenha acesso, leve para esta sala de aula amostras de filmes de 35mm, 16mm ou 8mm.
- Câmera de filmagem: ele escolheu previamente a câmera com a qual trabalhará em todo o escritório.
- Microfone: As câmeras de vídeo possuem microfone embutido, mas se você adquirir um microfone direcional (shotgun ou boom), terá uma captura de melhor qualidade. Equipamento de televisão: importante para monitorar as imagens da câmera e possibilitar que todos os seus alunos acompanhem os exercícios de enquadramento pelos nossos colegas. Cabos: para que a imagem da câmera possa ser vista na TV, serão necessários cabos adequados para áudio e vídeo. A especificação das duas extremidades varia de acordo com a câmera. Use o manual da câmera para verificar se estão e como conectá-los.
- Storyboard: O storyboard da representação gráfica, por meio de desenhos, do que queria retratar em vídeo. Assemelha-se a uma história em quadrinhos que mostra, não

no papel, a história que pretendemos contar na tela do cinema. Antes de filmar um filme, alguns cineastas fazem storyboards para visualizar e programar as tomadas que vão acontecer. Isso economiza tempo da equipe, para que todos possam entender melhor o que vai ser feito em cada chute.

Figura 31:Exemplo de Storyboard tirado do livro Minha Vila Filme Eu



Fonte: Minha Vila Filme Eu: Ensinando Cinema Na escola. 2012. 159 p.

Campos (2008) define a decupagem e o esquema de Ordem do Dia das respectivas maneiras:

Decupagem:

A decupagem do roteiro é uma análise minuciosa que fornece todos os dados importantes para podermos organizar e realizar com êxito, o nosso projeto. Quem realiza essa tarefa é o Assistente de Direção em conjunto com a Equipe de Produção. Num primeiro momento são definidas algumas questões: como o Diretor Artístico visualiza o filme, como os planos serão filmados (storyboard), o estilo de figurino e da cenografia, os equipamentos a serem providenciados etc. São analisados, plano a plano, todos os elementos necessários para a execução do filme. O trabalho de decupagem permite a definição e contratação da Equipe mínima necessária, o tipo de locação, o cenário, o figurino, o equipamento técnico para que o Produtor possa fazer um primeiro orçamento.

Ordem do Dia:

Quando se tem em mãos o Plano de filmagem dividido em Sequência, Cena e Plano, a denominação da Planilha, que define os horários do que vai ser filmado (película) e/ou gravado (magnético), é chamada de Ordem do Dia. Quando o trabalho a ser filmado é um show, a denominação é Cronograma de Filmagem e/ou gravação. Ele define os horários de chegada de todos os membros da equipe, o tempo que temos para prepararmos o set de filmagem, a duração que os atores levarão para se aprontar, o horário da alimentação etc. Este cronograma deve ser feito e refeito quantas vezes forem necessárias e deve ser distribuído a todos os membros da equipe. Ele representa a garantia do cumprimento do plano de filmagem. Quem é responsável pela feitura da Planilha Ordem do dia, Cronograma de Filmagem e/ou gravação é o Assistente de Direção junto com o Diretor de Produção.

Figura 32:Exemplo de Ordem do Dia 1

Especial de fim de ano Tv. Azul
 Direção: xxxxx xxxxxx
 Produção : xxxxxxx
 Local : Teatro xxxxx - Av. xxxxxxxx Nº 370
 Vila da Penha - Tel: xxxxxxxx

DIA 06/12 - SEGUNDA-FEIRA
 13:00HS: CÂMERAS PREPARANDO FIGURINO
 ENSAIO GERAL
 14:00HS: Banda 1
 15:30HS: Cantora 1
 17:00HS: Cantora 2
 18:30HS: Banda 2

DIA 07/ 12 - TERÇA FEIRA
 09:00HS: Cantor 1
 10:30HS: Banda 3
 12:00HS: ALMOÇO
 13:30HS: Cantora 3
 15:00HS: Cantor 2
 16:30HS: Banda 4

Fonte: Produção de Cinema e Vídeo. 2008.

Figura 33: Exemplo de Ordem do Dia 2

Especial de fim de ano Tv. Azul
 Direção: xxxxx xxxxxx
 Produção : xxxxxxx
 Local : Teatro xxxxx - Av. Xxxxxxxxx N° 370
 Vila da Penha - Tel: xxxxxxxxx

DIA 06 DE DEZEMBRO

HORÁRIO	ATIVIDADE
07:00HS	Montagem do Cenário Chegada da U.M. Chegada da Equipe Técnica e Produção
09:30HS	Montagem da Iluminação
12:00HS	Chegada da apresentadora Almoço
12:30HS	Chegada Coro xxxxxxx Ensaio Geral
13:00HS	Chegada da Figuração Maquiagem
14:00HS	GRAVAÇÃO Chegada da Banda 1

XXXXXX ETC XXXXXX

Fonte: Produção de Cinema e Vídeo. 2008.

Figura 34: Exemplo de Ordem do Dia 3

ORDEM DO DIA			
FILME: XXXXXXXX		DIRETOR: XXXXXX	
LOCAÇÃO: Hotel Amarelo		DATA: 14 de maio	
CENA	PLANO	ELENCO	OBSERVAÇÕES
Homem andando	P.M	Jair	
Mulher sentada	P.A	Carmem	
HORÁRIO:	ELENCO:	FIGURAÇÃO:	
7:00 h	Jair e Carmem	Não tem	
Chegam no SET: Carlos (prod. De locação)	FIGURINO:	ARTE:	
Café da Manhã (D. Jurema)	Heloisa, Clara, Rosa	Nelson, Marcos	
Elétrica e maquinaria			
7:30 h	ELETRICA:	MAQUINARIA:	
Chegada, figurino	Paulo, Manoel	Edinho, João	
arte, fotog., som e			
8:00 h			
Chegada dos atores			
diretor	FOTOGRAFIA:	SOM:	
8:30h	César, Fernando, Ruy	Antonio, Claudio	
Atores maquiando e se vestindo			
Arte entrega o set			
Fotog., afina luz			
9:00 h			
Ensaio com camera	PRODUÇÃO:	EFEITOS:	
10:00 h	Calos, Renan, Camila, Dona Jurema	Não tem	
Roda o primeiro Plano			
COMIDA, ANIMAIS E VEÍCULOS DE CENA:	OBS: Para cada locação uma nova		
Não tem	ordem do dia		

Fonte: Produção de Cinema e Vídeo. 2008.

O entendimento dos conceitos acima é necessário para que o ensino do cinema em sala de aula possa ser feito de forma adequada, explorando o máximo de veredas dessa linguagem e trabalhando diferentes áreas da produção cinematográfica.

CAPITULO 4 – DESENVOLVIMENTO: Elaboração de método de aplicação da arte, do cinema e da temática do terror

O método em questão viria das aplicações de citações e textos para leitura e de uma pequena conceituação para que ela não pudesse ler visando que a mesma oficina fosse aplicada para alunos do ensino fundamental 2. Uma conceituação pesada de desacerbados conhecimentos técnicos que ainda assim serão explorados muito longe com a mente não seria mais adequado, então o material didático será pensado com leves aplicações para que o aluno pudesse compreender, através de uma sutil maneira, informar sobre o tema explicando dos conceitos aplicados o que são e como usá-los de aplicação do software usados durante as aulas práticas o mesmo seria fornecido maneira gratuita utilizando softwares que possam ser baixados de maneira gratuita e de preferência com a maior elegância possível para aplicação nos computadores caseiros, claro como citado antes todos os tipos de edição seria feita na prática juntamente ao professor que ele aplica sendo assim os alunos poderiam usar o software em casa após o final do período das oficinas ainda assim durante as oficinas eles estariam presentes aplicando suas suas ideias e suas proporções práticas juntamente ao professor que estaria orientando no momento.

O modelo das aulas feitas será o seguinte:

Tabela do método de trabalho da oficina

Módulo	Conteúdo aplicado	Quantidade de aulas (Períodos de 3 horas)
O que é cinema?	<p>Conteúdo:</p> <p>No primeiro encontro será no panorama os alunos do processo que constitui essa linguagem que é o cinema. A maneira de pensar o cinema, de ser idealizado e como esse processo acontece, mostrando sua criação e seu momento histórico. Será utilizada uma apresentação de slides exibindo o tema, seguida a conceitualização do conteúdo por meio dos vídeos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Trecho do filme Tarzan -Trecho do making of de Coraline -Trecho de Lobisomem em Londres 	3 Aulas

	<p>Prática:</p> <p>Nesse momento da oficina os alunos juntamente do professor refletem sobre a prática do storytelling, da montagem e pensamento da roteirização, da contação de histórias, sendo assim os mesmos usaram dos primeiros princípios do cinema.</p> <p>No início os alunos trabalharam a história e a fotografia, no uso do cinema mudo, sem trabalhar a comunicação auditiva.</p>	
	<p>Recursos necessários:</p> <p>Software de edição de video (Recomendação: Shotcut);</p> <p>Filmadora ou semelhante ;</p> <p>Câmera fotográfica ou semelhante(Opcional);</p> <p>Computador ou celular, para a edição dos vídeos.</p>	
Comunicação e cinema	<p>Conteúdo:</p> <p>Compreender a ligação entre cinema e a sua função primordial a comunicação mostrar para o aluno a forma como o cinema é visto e como ele pode se entender e comunicar-se com espectador de maneira a passar a mesma mensagem de diversas formas, adequando a ideia do aluno no caso o feitor do cinema, aquele que domina a linguagem para sofredor para ser espectador.</p> <p>Será utilizada uma apresentação de slides exibindo o tema, seguida a conceitualização do conteúdo por meio de vídeos sobre a montagem cinematográfica.</p> <p>Prática:</p> <p>No primeiro momento será feita a decoupage reversa, essa prática se advém da escolha de uma cena de filme a gosto dos alunos preferencialmente por cenas curtas para que eles possam analisar cada filme. Daremos um vislumbre sobre os métodos comunicativos do cinema, sobre montagem, fotografia e áudio.</p> <p>Recursos necessários:</p> <p>Software de edição de video (Recomendação: Shotcut);</p>	2 Aulas

	Computador ou celular, para a edição dos vídeos. Projetor para apresentação dos vídeos	
Cinema e sociedade	<p>Conteúdo: A aula irá refletir as perspectivas do cinema como fenômeno social, como ele explora suas pautas sociais. Pensando o cinema como fator inovador para as classes. Será utilizada uma apresentação de slides exibindo o tema, seguida a conceitualização do conteúdo por meio dos vídeos: -Exibição do filme Menino e o Mundo -Exibição da animação Paranorman</p> <p>Prática: Nessa prática os alunos irão explorar o cinema documental, tirando e extraindo todos os fatores que desejarem para um pequeno documentário, um curta de até 10 minutos.</p> <p>Recursos necessários: Software de edição de vídeo (Recomendação: Shotcut); Filmadora ou semelhante; Microfone ou semelhante; Câmera fotográfica ou semelhante(Opcional); Computador ou celular, para a edição dos vídeos. Projetor para apresentação dos vídeos</p>	3 Aulas
Onde o terror está?	<p>Conteúdo: Questionar onde do medo visual habita onde necessariamente eles se tornam na medo e a partir de que momento ele se aplica a câmera ele se aplica um pensamento visual, então como pensá-lo cinematograficamente. Será utilizada uma apresentação de slides exibindo o tema.</p> <p>Prática: Nesse momento da oficina os alunos juntamente do professor refletem sobre a prática do storytelling, pensamento da roteirização e da contação de histórias, trabalhando as maneiras com a qual os</p>	1 Aula

	<p>alunos planejam a narrativas, explorando ângulos de câmera, planos, cortes e cor.</p>	
	<p>Recursos necessários: Software de desenho e edição de imagem (Recomendação: Krita); Computador ou celular, para a edição das imagens. Projeto para apresentação dos vídeos</p>	
Faça você mesmo	<p>Conteúdo: Agora dentro dos limites possíveis, os alunos puderam traçar todo o processo de criação de um filme de terror, explorando todos os recursos e práticas aplicadas nas aulas anteriores para poder realizar o seu próprio curta. Ao longo do processo de criação do próprio curta serão tiradas fotos para registro e então confecção da apresentação final.</p>	5 Aulas
	<p>Prática: Nesse módulo a prática terá mais liberdade para os alunos, contando apenas com a orientação do professor para elaborar todo o processo e ajudar nos possíveis desafios encontrados pelos alunos.</p>	
	<p>Recursos necessários: Software de edição de vídeo (Recomendação: Shotcut); Filmadora ou semelhante ; Microfone ou semelhante; Câmera fotográfica ou semelhante; Software de desenho e edição de imagem (Recomendação: Krita); Computador ou celular, para a edição dos vídeos. Projeto para apresentação dos vídeos</p>	
Finalização - Apreciação	<p>Conteúdo: Será utilizada uma apresentação de slides exibindo o processo dos alunos e seu processo criativo, em seguida a apreciação dos curtas produzidos pelos alunos.</p>	1 Aula
	<p>Prática:</p>	

	<p>Nesse momento em especial os alunos poderão contemplar os trabalhos no geral a proposta seria de que essa aula específica fosse uma exibição cinematográfica, permitindo que os alunos pudessem chamar convidados, pais, amigos conhecidos, parentes para compor o grande público, dando a possibilidade de que a amplitude das mensagens pensadas e vividas pelos alunos pudessem ser apreciadas por todos aqueles que lá estão, sendo assim, dando um brilho para o talento das crianças que contribuíram com isso. Pensando na viabilização do cinema e no cinema enquanto matéria e direito de todos muito é necessário que nós possamos exibir ele de uma maneira que todos contemplem mas principalmente a aprovação que vem do lar que vem do próximo que vem daqueles que tem contato é muito necessário para a criação de uma autoestima de uma boa base encorajadora para as crianças que irão mudar a arte que um dia nós conseguiremos que um dia definirá o futuro que um dia estará no nosso lugar.</p>	
	<p>Recursos necessários: Software de edição de video (Recomendação: Shotcut) Filmadora ou semelhante Microfone ou semelhante Câmera fotográfica ou semelhante Projetor para apresentação dos vídeos</p>	
<p>OBS: Os alunos poderão complementar seus trabalhos fora da oficina, apesar do tempo de planejamento incluir tais aspectos eles terão essa liberdade.</p>		

4.1 - Possibilidades de trabalho no universo educacional

No universo educacional o trabalho poderia ampliar os conhecimentos de cinema e de maneira muito simples, viabilizar a mesma linguagem para alunos de classes sociais menos favorecidas. É importante pensarmos quando debatemos sobre democratização do cinema e nos meios artísticos que, somente a disponibilidade de cadeiras para o público em uma instituição não são suficientes, somente a própria ideia do ver não é grande o suficiente para sustentar a democratização do mesmo. Visando que a falta da conceituação implica na ideia de que, muitas vezes, pessoas de comunidades periféricas assistirem a um filme seria os produtos que elas,

por si só, só observaram e não conseguiram nutrir nenhuma compreensão, reflexão e democratização. Devemos tomar a postura de ensinar, ensinar não somente a fazer cinema, mas a maneira de apreciar a arte e aos poucos ensinar a olhar uma obra de arte, afinal a arte por si só deve ser interpretada de vista. Essa ideia será explorada também no olhar do cinema de horror para o aluno compreender o pertencimento social.

Sem a maneira de ver que nem sempre o que é belo é o que é agradável e, nem sempre que aos olhos do senso comum é feio é positivo, o filme, principalmente os filmes de terror para pré-adolescência, conseguem ter um lado muito único para o preconceito. Em qualquer caso de opressão social quando você enxerga que o monstro não é mal, numa análise social do cenário atual em que vivemos é facilmente identificável a lógica do preconceito, como ele acontece, então mostrar para a criança e o jovem que ela tem pertencimento e valor.

Viabilizar o cinema, democratizar a arte é ensinar o povo a enxergá-la, libertar o povo dessas amarras que o seguram de realmente deleitar-se com aquilo que é puro, que os nutre, que faz com que um filme mostre que é importante, pensarmos além do ato de olhar. Aqui não estamos nos referindo na maneira como o público irá ver um filme, mas sim ensinando a observar aspectos que mais lhe agrada, que constroem o sentido do filme para o espectador e não só pensarmos a maneira prática, pensarmos o cidadão que vai ao cinema e aproveita e consegue extrair o máximo da sua potência artística do cinema. Pensarmos para cidadão que, apesar de ser menos favorecido pelas classes sociais através das opressões que o povo brasileiro sofre ao longo dos tempos, pode estar ali, ter o direito de apreciar a arte.

A ideia do trabalho é reivindicar que a arte, no meu caso o cinema, não é o entendimento, mas um direito, que não deve ser vista como um meio na qual a pessoa simplesmente se dispersa para entretenimento. Arte é sensação, ideia, reflexão e criação, o povo não é obrigado a saber disso, porém qual dever de educadores artísticos senão ensinar? O trabalho é dar arte a seus donos, o povo.

CAPÍTULO 5 – Conclusão: O escuro como processo criativo

Nesse momento eu falo do escuro que está criando objetos nossa mente não o escuro que por uma suposição da nossa própria mente deduz coisas que talvez estejam lá, então que eu faço um convite a você leitor um fica na proposta para você leitor alguém de vocês tem que ler o parágrafo todo antes de fazer isso não tem que fechar os olhos logo de cara, mas vamos lá. Primeiro fecha os olhos, é correto afirmar que você vê é o escuro, então agora imagine aquilo que mais assusta, obviamente isso veio da sua cabeça não pode ser de outro lugar e claramente foi imaginado. Mas então quando você olha para o escuro e tem medos e pressupõe coisas, sua mente não cria?

Então pensemos no escuro, você transforma o processo criativo iniciado novamente ao fechar os olhos para os veículos visuais de qualquer coisa. o imaginarmos a própria existência do nada. Até ao imaginarmos a existência do nada escurecemos o mundo, pois comumente pressupomos que não há nada no escuro, imaginemos na própria teoria da cor, o branco é a junção de todas as cores existentes possíveis e quantificadas, já o preto e seu sinônimo o escuro... bom já não são, o preto não é nada e o nada nos dá a possibilidade de criarmos livremente, interpolarmos por todo tipo de pensamento sem nenhuma limitação. Então quando escuro existe a criatividade acontece e a liberdade de pensamento se torna vida, é um pensamento tão simples que se torna tudo e até mesmo se torna raso, é tão simples que nós não percebemos que fazemos isso o tempo todo, que tempo todo nos esquecemos de apagar a luz da mente para então criar.

O medo vem principalmente da ideia de desconhecer, da ignorância vem o medo, então se nos dispomos a ousar, conhecer e aprender o outro, logo somos maiores que o medo, somos arte. A arte é acima de tudo sentimento solto, vive do ousado, além de qualquer imagem, se a arte é algo, que seja escura, que habite onde tudo pode acontecer, cheguei a conclusão de que a arte que quero ensinar vem de tornar o outro mais escuro, não no físico, na alma, uma alma escura entende o seu próprio infinito, logo se torna arte plena, cheguei a conclusão ao longo dessa jornada que o escuro é processo infinito de arte, onde todos tem lugar.

Usarei um exemplo que julgo ser prático para então explicar a conclusão de maneira ilustrativa. O escuro é uma arma, seu gatilho é a imaginação e a munição é um medo opressor, sendo assim, somos sempre atingidos por um medo latente e opressor, que nos fere, então nos machuca. Agora pense comigo, e se... O escuro fosse a arma, seu gatilho fosse a imaginação, mas sua munição fosse a arte?

Se dermos a liberdade para os alunos pensarem na arte dessa maneira, como processo libertador de medos e inseguranças, dentro de nosso escuro interior estaríamos pesando uma forma de utilizar desse cenário imaginativo para o bem da arte. O cinema existe nesse pensamento como uma linguagem integradora, o mesmo não existe só como mídia visual, mas como mídia sonora, pratica e escrita, dá a possibilidade de que a existência seja maior, seja feita de maneira única e o mais autoral possível.

Creio que o escuro possa sim libertar a arte e a vida em cada um, que se ensarmos a arte escura teremos uma nova infinidade de possibilidades do mundo artístico, salvando as pessoas de seu medo, num mundo tão difícil, será mais necessário ainda pensarmos a arte, pois ela é o

maior processo de libertação social, ao longo de minha pesquisa, julgo que possa concluir isso, que o escuro salva, quando a arte o habita.

REFERENCIAS BLIBLIOGRAFICAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário Teórico e Crítico de Cinema. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2006.

AS BOAS MANEIRAS. Direção: Juliana Rojas, Marco Dutra. Roteiro: Juliana Rojas, Marco Dutra. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: Youtube. Acesso em: 20 dez. 2021

BAPTISTA, A.; CARVALHO, M.; LORY, F. O medo, a ansiedade e as suas perturbações. PSICOLOGIA, [S. l.], v. 19, n. 1/2, p. 267–277, 2005. DOI: 10.17575/rpsicol.v19i1/2.407. Disponível em: <https://revista.appsicologia.org/index.php/rpsicologia/article/view/407>. Acesso em: 11 dez. 2021.

BERNARDET, Jean-Claude. O que é Cinema. São Paulo: Livraria Brasiliense, 1980. 117 p.
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CAMPOS, Fábio. PRODUÇÃO DE CINEMA E VÍDEO. [S. l.: s. n.], 2008.

CANELAS, Carlos. Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética. Instituto Politécnico da Guarda, Guarda, 14 jan. 2022.

CIARAMELLA, JASON. O Fantástico Alfabeto Lovecraft: Lovecraft para todos. [S. l.]: Darkside, 2017. 32 p.

COELHO, Luciano; OLIVEIRA, Juliana Sanson de. Minha Vila Filmo Eu: Ensinando Cinema Na escola. [S. l.]: Olho Vivo, 2012. 159 p.

COMUNICAÇÃO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA, CURITIBA - PR, p. 36, 2018

CORRA!. Direção: Jordan Peele. Roteiro: Jordan Peele. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: Youtube. Acesso em: 26 jul. 2021.

CORALINE e o Mundo Secreto. Direção: Henry Selick. Roteiro: Henry Selick. [S. l.: s. n.], 2009. Disponível em: Youtube. Acesso em: 8 jan. 2022.

DANCYGER, Ken. The Technique of Film and Video Editing: history, theory and practice, Focal Press, 2006

DELUMEAU, J. História do medo no ocidente: 1300-1800, uma cidade sitiada São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 236 p.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed.

Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FRANKENWEENIE. Direção: Tim Burton. Roteiro: John August, Tim Burton. [S. l.: s. n.], 2012. Disponível em: Disney +. Acesso em: 4 nov. 2021.

GONÇALVES, Lucas Baumgratz. MOTION GRAPHIC EDUCATIVO: Uma análise multimodal e interdisciplinar de uma nova prática de comunicação social. Orientador: Prof. Dr. Orlando Vian Jr. 2022. 217 p. Dissertação de mestrado (Pós-graduação em Letras da Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos - SP, 2022.

HELLBOY. Direção: Guillermo del Toro. Roteiro: Guillermo del Toro & Peter Briggs. [S. l.: s. n.], 2004. Disponível em: Amazon Prime Video. Acesso em: 4 jan. 2022.

HELLBOY II: O Exército Dourado. Direção: Guillermo del Toro. Roteiro: Guillermo del Toro. [S. l.: s. n.], 2008. Disponível em: Amazon Prime Video. Acesso em: 5 jan.

ILHA do Medo. Direção: Martin Scorsese. Roteiro: Laeta Kalogridis, Dennis Lehane. [S. l.: s. n.], 2010. Disponível em: Amazon Prime Video. Acesso em: 15 fev. 2022.

LESSA, Bruna; CASSETTARI, Mario. O Pré-Cinema e suas Redescobertas na Contemporaneidade: Um Estudo Comparado. Revista Anagrama, [s. l.], ed. 4, p. 5, 2012.

"medo", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/medo> [consultado em 20-12-2021].

Martins, Ana Rita (2018). Martins, Ana Rita e Duarte, José. “Tim Burton e a monstruosidade: uma leitura de Frankenweenie”. Todas as Musas, Ano 9, N. 2 (Jan-Jun 2018). São Paulo: Editora Todas as Musas, 70-81.

MARTINEZ, Raquel; GARCIA, Andrea Milena Becerra; MORATO, Silvio. Papel da luminosidade do biotério no comportamento do rato no labirinto em cruz elevado. Estudos de Psicologia, Universidade de São Paulo – Ribeirão Preto, p. 239-245, 2005.

O ESTRANHO MUNDO DE JACK. Direção: Henry Selick. Roteiro: Tim Burton, Caroline Thompson. [S. l.: s. n.], 1993. Disponível em: Disney +. Acesso em: 2 nov. 2021.

O GABINETE DO DOUTOR CALIGARI. Roteiro: Robert Wiene. [S. l.: s. n.], 1920. Disponível em: Telecine. Acesso em: 24 fev. 2022.

PADILHA, Marcio Roberto Neves; MUNHOZ, Marcelo. Fotografia e Audiovisuais. Curitiba: Secretaria de Estado Da Educação/PR, 2010.

ROURE, Glacy Queirós de; SÁ, Ana Carolina Roure Malta de. Vincent e Frankenweenie: a infância no cinema “expressionista” de Tim Burton. Polyphonia, [s. l.], 2 dez. 2014.

TAVARES, Caroline. CINEMA DE HORROR: O MEDO É A ALMA DO NEGÓCIO. Intermídia, [s. l.], 2010.

SANTOS, KELEN RODRIGUES YAMADA DOS. A Intermídialidade na obra de Coraline de Neil Gaiman e o filme Coraline e o Mundo Secreto dirigido por Henry Selick. UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ DEPARTAMENTO ACADÊMICO LINGUAGEM E

SILVEIRA, Luciana Martha. A percepção cromática na imagem fotográfica em preto-e branco: uma análise em nove “eventos de cor”. Estética e tecnologias da imagem, Universidade da Beira Interior, 2005.

SANTAELLA, Lucia. Leitura de imagens: Como Eu Ensino. 1. ed. rev. São Paulo: Martins Fontes, 2012. 179 p.

SANTOS, Luciana Oliveira dos. O Medo Contemporâneo:: Abordando suas Diferentes Dimensões. PSICOLOGIA CIÊNCIA E PROFISSÃO, [s. l.], 2003.

SILVA, JOÃO TADEU ABREU DA. O MEDO E SUAS ORIGENS:: UM ESTUDO FENOMENOLÓGICO COM JOVENS EXECUTIVOS. FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS ESCOLA BRASILEIRA DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA E DE EMPRESAS, Rio de Janeiro, 2018.

BIBLIOGRAFIA DE IMAGENS

BURTON , Tim. The Nightmare Before Christmas: 20th Anniversary Edition. [S. l.], 6 ago. 2013. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Nightmare-Before-Christmas-Tim-Burton/dp/1423178696>. Acesso em: 2 dez. 2021.

CINEMATÓGRAFO - Irmãos Lumière. [S. l.], 25 ago. 2017. Disponível em: <https://ribeiraopretoculturaljaf.blogspot.com/2017/08/cinematografo-irmaos-lumiere.html>. Acesso em: 17 nov. 2021.

CORALINE e o Mundo Secreto. [S. l.], 2009. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

DELAQUA, Victor. Cinema e Arquitetura: "O Gabinete do Doutor Caligari". [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari>. Acesso em: 24 fev. 2022.

DEPRESSEDANNY: PERSONAL PROJECT 1. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://depressedanny.wordpress.com/2016/04/13/rd/nightmare-before-christmas-characters-deaths/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

FANTASMAGORIA. [S. l.], 7 ago. 2010. Disponível em: <https://aguaeazeite.wordpress.com/2010/10/07/fantasmagoria/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

FRANKENSTEIN (1931). [S. l.], 2021. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0021884/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 17 nov. 2021.

GET Out – Corra!. [S. l.], 19 maio 2017. Disponível em: <https://movienonsense.com/2017/05/19/get-out-corra/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

GUILLERMO DEL TORO E HELLBOY II (2008). [S. l.], 9 out. 2015. Disponível em: <https://jpcuts.wordpress.com/2015/10/09/guillermo-del-toro-e-hellboy-ii-2008/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

MARCELLO, Carolina. Ilha do Medo: explicação do filme. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/ilha-do-medo-explicacao-do-filme/>. Acesso em: 15 fev. 2022.

NOGUEIRA, Sérgio. O Pré-Cinema e suas Redescobertas na Contemporaneidade: Um Estudo Comparado. In: História - Lanterna Mágica. Imagem-a-imagem, 26 fev. 2008. Disponível em: <https://www.google.com/url?q=http://imagem-a-imagem.blogspot.com/2008/02/histria-lanterna->

mgica.html&sa=D&source=docs&ust=1644494870551422&usg=AOvVaw28Zykmh3ZXfGrsdNnMApR. Acesso em: 17 nov. 2021.

O ESTRANHO Mundo de Jack. [S. l.], 17 nov. 2021. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0107688/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

O FANTÁSTICO Alfabeto Lovecraft: Lovecraft para todos. [S. l.]: Darkside, 2017. Disponível em: https://www.google.com/url?q=https://www.darksidebooks.com.br/fantastico-alfabeto-lovecraft-205/p&sa=D&source=docs&ust=1644674134110964&usg=AOvVaw3Klt_OqFcZK07WGZCEIN42. Acesso em: 6 out. 2021.

OLIVEIRA, Alysson. Estreia: 'Frankenweenie' homenageia antigos filmes de monstros: Estreia: 'Frankenweenie' homenageia antigos filmes de monstros. [S. l.]: Cineweb, 1 nov. 2012. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2012/11/estreia-frankenweenie-homenageia-antigos-filmes-de-monstros.html>. Acesso em: 17 nov. 2021.

OOGIE Boogie. [S. l.], 6 mar. 2021. Disponível em: https://disneyvillains.fandom.com/wiki/Oogie_Boogie. Acesso em: 2 dez. 2021.

SEM GUILLERMO Del Toro: retorno confirmado de Hellboy aos cinemas será para maiores. [S. l.], 9 maio 2017. Disponível em: <https://www.comboininfinito.com.br/principal/sem-guillermo-del-toro-retorno-confirmado-de-hellboy-aos-cinemas-sera-para-maiores/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

SENA, Karina. Especial Halloween | O Estranho Mundo de Jack. [S. l.], 27 out. 2020. Disponível em: <https://oquartonerd.com.br/especial-halloween-o-estranho-mundo-de-jack/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

SENA, Karina. Coraline retorna às livrarias em nova edição ilustrada. [S. l.], 13 maio 2020. Disponível em: <https://www.intrinseca.com.br/blog/2020/05/coraline-retorna-as-livrarias-em-nova-edicao-ilustrada/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

TIM Burton volta às origens com "Frankenweenie": Novo longa 3D e em preto-e-branco contará a história de um menino que usa a ciência para trazer seu amado cachorro de volta à vida. [S. l.], 20 nov. 2018. Disponível em: <https://exame.com/casual/tim-burton-volta-as-origens-com-frankenweenie/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

TORRES, Rodrigo. AS BOAS MANEIRAS. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-214098/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

WONDERS of the Troll Market and Beyond – Part 2. [S. l.], 29 jun. 2013. Disponível em: <https://monsterlegacy.net/2018/06/29/hellboy-2-troll-market-monsters-pg2/>. Acesso em: 2 dez. 2021.