

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS**

Gabriela Angélique do Carmo Alves

**“SHIRLEY - VISÕES DA REALIDADE” E EDWARD HOPPER: UMA CONVERSA
ENTRE TELAS INSERIDA EM SALA DE AULA**

Juiz de Fora
2019

GABRIELA ANGÉLIQUE DO CARMO ALVES

**“SHIRLEY - VISÕES DA REALIDADE” E EDWARD HOPPER: UMA CONVERSA
ENTRE TELAS INSERIDA EM SALA DE AULA**

Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Juiz de Fora. **Orientadora:** Prof^ª. Dr^ª. Renata Oliveira Caetano

Juiz de Fora
2019

“SHIRLEY - VISÕES DA REALIDADE” E EDWARD HOPPER: UMA CONVERSA ENTRE TELAS INSERIDA EM SALA DE AULA

Gabriela Angélique do Carmo Alves¹
Orientação: Renata Oliveira Caetano²

RESUMO:

Esta é uma pesquisa exploratória que propõe uma análise da cena *Hotel Lobby* do filme *Shirley - Visões da Realidade* (2013) dirigido por Gustav Deutsch, buscando fragmentos pertinentes ao conteúdo de arte, objetivando, principalmente, perceber como se dá a construção do imaginário do diretor a respeito do pintor, do mesmo modo, observar e refletir sobre as aplicabilidades destes fragmentos no Ensino Básico ao buscar formas de leitura de imagens na pintura realista de Edward Hopper.

Palavra chave: Leitura de imagens; ensino; Artes Visuais.

ABSTRACT

This is an exploratory research that proposes an analysis of the *Lobby Hotel* scene of the film *Shirley - Visions of Reality* (2013) directed by Gustav Deutsch, seeking fragments pertinent to the content of art, aiming mainly to perceive how the construction of the director's imaginary takes place about the painter, likewise, observe and reflect upon the applicabilities of these fragments in Basic Education by seeking ways of reading images in Edward Hopper's realistic painting.

Keywords: Reading of images; teaching; Visual arts.

1 INTRODUÇÃO

Ao fundir as abordagens cinemáticas e interpretativas ao trabalho de Edward Hopper, o filme *Shirley - Visões da Realidade*, de Gustav Deutsch, reproduz com precisão os quadros do artista norte-americano, as distâncias, as cores, os objetos, os figurinos, as posturas, a luz, entre outros aspectos. Ao mesmo tempo, acrescenta uma história que, na pintura só pode ser imaginada ou pressuposta.

¹ Bacharel em Artes e Design. Graduanda em Cinema e Audiovisual. Universidade de Juiz de Fora. E-mail: world.ayer@gmail.com

² Doutora em Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Arte. Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História. Especialista em Arte Cultura Visual e Comunicação. Licenciada e Bacharel em Artes. Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: reolice23@gmail.com

Por meio dessa relação entre linguagens, o diretor narra a história de Shirley, uma mulher americana que critica a sociedade em que vive. Possui uma sensibilidade social, política e cultural principalmente relacionada a eventos ocasionados (da Grande Depressão, da Segunda Guerra Mundial, da Guerra Fria, do macarthismo, dos conflitos raciais, do teatro avant-garde, do cinema...), que afetam o seu país. Sendo inquieta e reservada, ela se constitui como uma personagem com princípios e consciência social, preocupada em trazer para as pessoas uma aproximação do teatro aos problemas da época mencionados anteriormente. Ao mesmo tempo, ela enfatiza sua ideologia política e interesse em renunciar às formas clássicas de ação e buscar novos métodos que dão o ator mais autenticidade e liberdade. Dessa forma, Deutsch usa Shirley como o próprio Hopper faz com seus personagens. Ela se torna uma transcrição do próprio artista. Nessa perspectiva, o diretor constrói uma identidade independente, empenhada e contida, ao mesmo tempo, ideologicamente definida, mas passiva aos tempos de crise.

Sendo assim, o objetivo dessa pesquisa é encontrar fragmentos que auxiliem ao professor do Ensino Básico na aula de Artes, tendo o filme como um instrumento didático, objeto de análise e reflexão, percebendo como se dá a construção do imaginário do diretor a respeito do pintor, observar e refletir sobre as aplicabilidade de fragmentos narrativos e estéticos, a partir da leitura comparativa e analítica do quadro. De natureza qualitativa e exploratória, utiliza-se o modelo conceitual proposto por Michael Parsons (1992), que afirma que o processo de leitura de linguagens visuais envolve estágios básicos de desenvolvimento, sendo eles: analisar, interpretar, fundamentar e revelar. Somamos à essa proposta o princípio da abordagem triangular, desenvolvida por Ana Mae Barbosa, em termos da necessidade de fazer uma contextualização estética, política e cultural, destacando a necessidade e a importância didático-pedagógica de desenvolver a leitura da narrativa visual. A autora afirma que “não se tratam de fases da aprendizagem, mas de processos mentais que se interligam para operar a rede cognitiva da aprendizagem” (BARBOSA, 1998, p. 40). Mas também, esta pesquisa se baseia nos fundamentos teóricos de SETTON sobre cinema e educação

[...] o sentido do filme não é dado apenas pelo modo como seus elementos de significação são organizados tecnicamente na construção da narrativa [...] o sentido de um filme emerge sempre do cruzamento entre o que se pretende transmitir e aquilo que o espectador interpreta/compreende [...] (SETTON, 2004, p.45).

Ou seja, o sentido de um filme é dado tanto pelos elementos do próprio filme como o cruzamento destes com o que o espectador compreende e interpreta. Partindo da ideia de negociação de sentidos, no momento da recepção e no processo de significação, a pesquisa visa propor passos para a leitura de imagens na pintura realista de Edward Hopper, tendo como ferramentas a união da linguagem pictórica e cinematográfica.

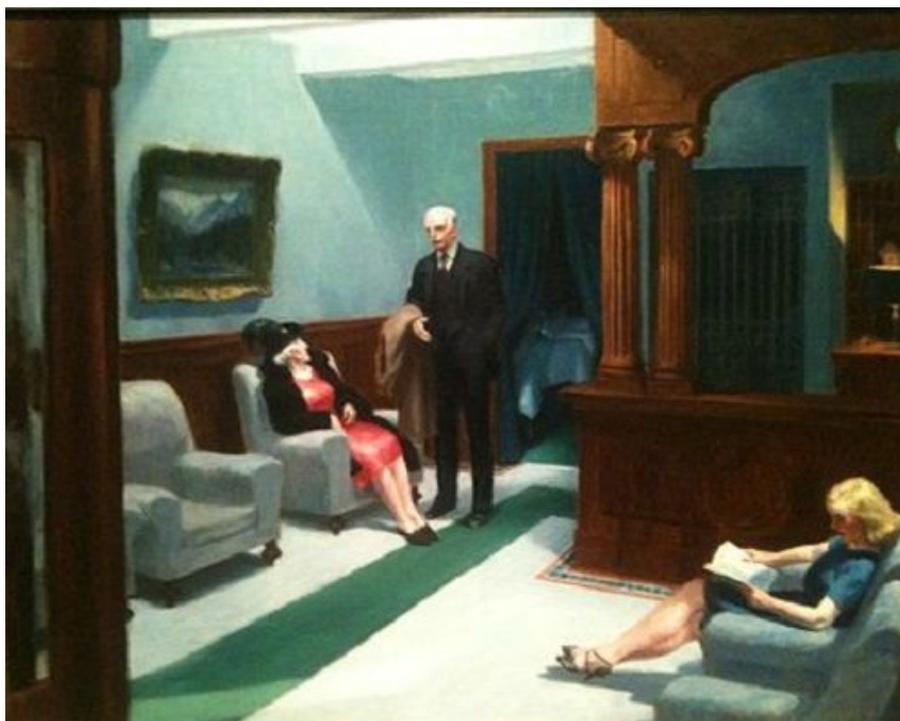
A cena utilizada é “Hotel Lobby” do filme *Shirley*, que retrata duas mulheres e um homem no saguão de um hotel. Na tela pintada, são pessoas "vazias", introvertidas, imóveis e, sem expressão de emoção.



(Imagem 1) Frame do filme *Shirley - Visões da Realidade* (31'15")

Levando em consideração que o cinema de Deutch se preocupa em refletir sobre a história do meio, e com o uso da edição, som e a música ele subjetiviza e recontextualiza, na tela de cinema, *Shirley* ganha luz, cor e minimalismos. Mas, em ambas a telas possui uma história que tem um final aberto, permitindo ao espectador continuar a ação.

Tendo como ponto de partida o quadro de Hopper, trabalhar a imagem requer, então, desenvolver todo um projeto de análise desta. Isso significa não ensinar ao aluno como interpretar, mas analisá-la. O aluno precisa aprender a significar a imagem, preencher as lacunas nela existentes. A leitura do quadro, assim, não pode se reduzir a uma interpretação mínima, identificando na imagem apenas algumas características do movimento artístico.



Edward Hopper – *Hotel Lobby*, 1943 – óleo sobre tela – 81,9 x 103,5 cm – Indianapolis Museum of Art, USA.

Foi usada uma pintura realista por ela permitir uma relação mais direta entre expressão e conteúdo, podendo deslocar para outros elementos que não compõem a imagem, mas fornecem efeitos e sentidos que conversam com a obra.

Desse modo, por meio de estudos, leituras e análises das duas formas de manifestações, tanto o filme, quanto a pintura, busca-se no aprimoramento do olhar estético, e da capacidade de valorização da cultura visual, mundo cultural imagético e informativo, cabendo ao professor articular entre aluno, conhecimento culturalmente construído, momento histórico, e aplicação sobre os artistas.

O cinema e a significação da imagem e narrativa

Shirley não é um filme sobre o real significado das pinturas de Hopper. Trata-se de uma interpretação pessoal de Gustav Deutsch que o transforma com parâmetros cinematográficos: plástica, som, literária, cuja proposta é

[...] transformar esta imagem em algumas representações parciais básicas que, em sua combinação e justaposição, evocarão na consciência e nos sentimentos do espectador, leitor ou ouvinte a mesma imagem geral inicial que originalmente pairou diante do artista criador. (EISENSTEIN, 2002:28)

Esse fragmento de Eisenstein define o processo criativo que aproxima o filme à pintura, servindo, portanto, como exemplificação de características de imagens ou de temas tratados em sala de aula, além de retratar a realização de pontos de vista de toda uma equipe da produção fílmica sobre os eventos narrados, e a construção estética de uma visão sobre o real.

As pinturas de Hopper têm uma dimensão paralela e concreta entre a nostalgia e a intemporalidade que, tanto podem agitar as emoções, como também acrescentar uma proximidade com o espectador. Por exemplo, na cena “Sexta-feira, 28 de agosto de 1942”, “A casa do Sr. Georg Antrobus”, baseada na pintura *Hotel Lobby*, a narrativa é uma construção fictícia, recriando a vida de Shirley em um contexto extraído de notícias reais e eventos históricos.

Neste fragmento do filme, o pintor, de maneira informal apresenta para o espectador as características dos personagens presentes. Segue a cena:

Shirley: Esta é a sua casa.

Uma cômoda casa de sete cômodos convenientemente situado perto de uma escola pública, uma igreja metodista e um quartel de bombeiros;
De encontro para A e P

Shirley: O próprio Sr. Antrobus.

Ele vem de estoque muito antigo e subiu de quase nada.

O Sr. Antrobus é um veterano de guerras estrangeiras, e tem uma série de cicatrizes, frente e verso.

Shirley: Esta é a senhora Antrobus o encantador e gracioso presidente do Excelsior Mothers 'Club.

A Sra. Antrobus é uma excelente mulher agulhada;

Foi ela quem inventou o avental em que tantas mudanças interessantes aconteceram desde que... tantas mudanças interessantes aconteceram...

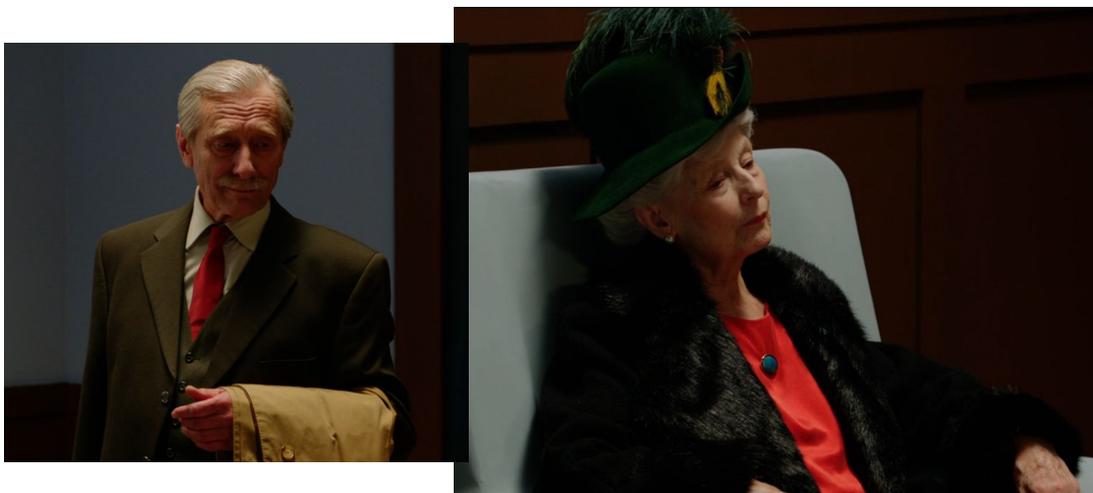
Esse monólogo interior é o recurso dominante do diretor e, é através dele que *Shirley* revela seus sentimentos mais íntimos, suas compreensões e sensações, de uma forma prosaica, no entanto, relevante a sua própria natureza introspectiva, que ao mesmo tempo se conecta as pinturas. E assim, o cinema acaba se revelando como modificador da compreensão por retratar em tempo real os fatos da pintura, mas que, no entanto, dá ao espectador um envolvimento com a realidade representada na sequência.

Nesse processo de desconstrução e reconstrução da imagem e narrativa pelo cinema, desvia-se da ação de ler a imagem apenas pelo viés da significação e amplia a relação entre os meios, criando uma nova cadeia de significações, e assim, dando a possibilidade de ver um percurso de quem produziu a imagem. No caso de Edward Hopper, permite enxergar a concepção da narrativa visual, deixada intuitiva ou conscientemente, e ver a impressão de um novo discurso para evidenciar a visão do artista. Neste momento, ao propor as narrativas em sala de aula, é possível analisar o percurso do aluno, perceber se ele deixa de se basear na mera significação, podendo avaliar se gosta ou não, se percebe a linguagem a partir da imagem, quais escolhas foram feitas pelo diretor em relação ao pintor.

Por este meio, é possível que o professor apresente a biografia do autor da pintura e o contexto em que ela foi criada. Críticas e artigos de jornais que falem sobre o trabalho do autor. Abrindo para uma discussão sobre: O que o motiva? Qual a relação dele com a arte? Tratando-se de um momento que funciona como conhecimento adicional, para ampliar o olhar do aluno sobre a imagem através da composição de conhecimento exigido pela arte.

Movimento além da tela estática

Assim como em outras cenas, em “A casa do Sr. Georg Antrobus”, os personagens se encontram localizados dentro de uma estrutura arquitetônica, fazendo um jogo de movimento, usando contornos menos acentuados e cores menos contrastantes para representar a profundidade.





(Imagem 2) Frames do filme *Shirley - Visões da Realidade* (31'43", 32'25", 32'15", 34'05")

Esse jogo de movimento, traduz-se aos personagens projetados no espaço de forma que, o espectador deduza os pensamentos também através do enquadramento, substanciando assim, seu significado. Analisando de forma didática, essa sequência de movimentos, refletida em imagens, permite a busca de formas efetivas que levam o aluno a apropriar-se das novas percepções em arte, oferecendo a eles outras formas de representação da pintura, como no caso, uma forma fílmica, e assim, propor a apropriação de novas percepções, em relação as cores, espaços e narrativas. produzindo maneiras de interpretar e perceber a arte. Ou seja, ao educar os alunos em arte, há uma abertura no caminho do olhar, tornando-o mais crítico, e permitindo-o criar um interpretar da realidade a partir da sensibilidade, e ampliando as possibilidades de fruição. (PARANÁ, 2009, p. 56). Ao analisar o filme tendo como base às cores, composições e a iluminação, é possível refletir sobre uma história e estética que ocupa o olhar do espectador.

A presença nítida de elementos estéticos no filme *Shirley*, sugere ao espectador, uma aproximação demasiada às obras de arte do pintor Hopper, tanto pela movimentação da câmera, quando pela estética visual apresentada. É um material que ao ser conduzido no meio escolar e pensado de forma crítica, conduz a uma contextualização em questões históricas, e

artísticas. Visto que, ao trabalhar conteúdos estruturantes, em sala de aula, pode-se abordar o Realismo na arte, ressaltando as abordagens de questões e problemas políticos. Uma das marcas da estética do Realismo, é também, a criação de sombras, luz refletida em superfícies, percepção de profundidade e perspectiva que precisam ser consideradas com cuidado para criar um trabalho que pareça que um espectador poderia alcançá-lo e tocá-lo.

Ao apresentar o fragmento acima, que mostra um pouco das características dos personagens no filme, o professor pode desenvolver uma pauta do olhar, onde o estudante descreve o que sente em relação a eles, auxiliando o aluno e direcionando sua percepção sobre a pintura. Além disso, pode também, a partir da biografia de Edward Hooper buscar estudar um Realismo que tenta, lançar luz sobre uma situação particular na sociedade e criar composições vivas para capturar os assuntos com total clareza.

Logo, com base na cena, o docente poderá ajudar o aluno a analisar e compreender a pintura, pois, auxiliados ao conteúdo histórico e biográfico eles poderão compreender os conceitos de luz, sombra, cores, narrativas, espaços, simetria, desvelando estes elementos presentes nas imagens vistas do filme. Ao incorporar a arte cinematográfica ao repertório cultural do aluno, cria-se, uma conexão emocional, além disso, também se amplia a potencialidade crítica e reflexiva, garantindo um vocabulário essencial, uma melhor compreensão e habilidades como comparar, contrastar e analisar perspectivas, no caso desta pesquisa relacionada ao cinema, a arte e a imagem, buscando ampliar seu repertório visual.

O cinema tem mais de um século, mas continua sendo jovem, dinâmico, inovador e cativante como foi desde seu começo. Portanto, utilizá-lo com finalidade além de mero entretenimento é uma forma de aproveitar uma ferramenta poderosíssima, afinal vivemos em uma sociedade cada vez mais imagética na qual a máxima “uma imagem vale mais que mil palavras” é comprovada diariamente. (MODRO, 2006, p. 127).

Filme como auxílio para compreensão da cultura visual no contexto historiográfico

Na cena “Sexta-feira, 28 de agosto de 1942”, Shirley se lembra de uma peça, no outono de 1942, na época da Segunda Guerra Mundial. A estreia aconteceu no Teatro Shubert em New Haven. Em seguida começa um close-up do documento que ela segura em suas mãos. É uma peça teatral de Thornton Wilder, *A pele de nossos dentes*. O professor ao buscar conhecimento sobre esse detalhe, obtém no início da cena, a informação necessária que é

importante para a sua compreensão. No fundo, uma porta se abre e uma mulher idosa entra no saguão do hotel. Ela se senta no banco de trás e pede ao porteiro para chamar um táxi. O homem com quem a mulher mais velha entra no saguão fica ao lado de sua esposa, a imagem do filme congela e passa a corresponder à obra original pela primeira vez. Uma forma estética de Deutch. Shirley então mentalmente descreve os personagens da peça que está em suas mãos. Ao descrever o Sr. Antrobus, pode-se ver que o marido do casal está nessa peça.

Ao pesquisar sobre a peça, pode-se tomar a compreensão da representação de uma alegoria da humanidade que o diretor aplica a seus próprios personagens, na família Antrobus. O enredo da peça ocorre contra um plano de fundo moderno, com a Segunda Guerra e seus efeitos na sociedade, mas contém muitos elementos anacrônicos que remontam aos tempos pré-históricos. Segue a cena:

Shirley: E que os dinossauros não nos pisoteiem até a morte
E que os gafanhotos não comam nosso jardim,
Nós todos viveremos para ver melhores dias.
Bata na madeira!
Aqui está. Vamos lá!
Nós estamos juntos, quente e frio
por algum tempo agora.
E meu conselho para você
não é perguntar por que ou para onde.
Mas apenas aproveite seu sorvete
enquanto está na sua tigela!
Essa é minha filosofia.

Shirley, nessa tomada quebra a quarta parede e se aproxima do espectador.



(Imagem 3) Frame do filme *Shirley - Visões da Realidade* (35'47'')

A peça de Teatro acrescentada ao filme pode servir para o professor, como recurso narrativo pertinente, uma vez que organiza a trama e a contextualiza historicamente, tornando-se capaz de auxiliar no entendimento e absorção de fundamentos e sensibilidades sobre as obras, pelos artistas Hopper e Deutsch e possibilitando, desta maneira, um contato maior do aluno telespectador com contexto sócio, histórico, cultural em ambos os espaços de manifestação artística, feita através de comparações e análises. (METZ, 1997, p. 19) (Grifos do autor).

Shirley, sendo obra cinematográfica, como uma manifestação artística, é um meio capaz de registrar páginas de seu tempo. Como afirma Fonseca

O filme pode oferecer pistas, referências do modo de viver, dos valores e costumes de uma determinada época e lugar. É uma fonte que auxilia o desvendar das realidades construídas, as mudanças menos perceptíveis, os detalhes sobre lugares e paisagens, costumes, o cotidiano, as mudanças naturais e os modos de o homem relacionar-se com a natureza em diferentes épocas. (FONSECA, 2009:207)

Então, trabalhar com a imagem a partir do filme requer, principalmente, mostrar para o aluno que a importância de se estudar a obra está no fato de poder compreender a construção de uma cultura, de entender sua época, de viajar pelos outros tempos, e, assim, possibilitar a compreensão do momento presente.

Essas possibilidades múltiplas são determinantes para fazer da pintura um labirinto repleto de vazios, lacunas, imprecisões a serem preenchidos pelo receptor que o dobra e o desdobra, relacionando uma a outra característica. Todas as referencialidades presentes na obra perdem seu contexto original, e adquirem outro, tornando-se vazios a serem reconstituídos pelo receptor. A interação entre pintura e espectador é gerada na comunicação, no decorrer da recepção das características, através dos vazios deixados pelo autor na obra. Como o espectador não vive uma relação com a pintura no qual possa retirar uma certeza explícita, a interação ocorre quando o ele busca compreender os códigos fragmentados na narrativa.

O ato de leitura é marcado por um processo associativo que ativa o conhecimento do leitor. Os esquemas narrativos dialogam culturas diferentes oriundas da inclusão de narrativas de outros autores, culturas e tempos artísticos. A atualização neste caso, reside no espectador que relaciona a pintura com outras obras, com outros discursos e imagens. É nesse processo,

de conexão da imagem com outros documentos, somado a seu repertório de vida e leitura, que o receptor dá significação a ela.

Dessa forma, despertando no aluno um olhar crítico e construtivo, atuando como auxiliadora na percepção das entrelinhas ditadas nas cenas, e nesse caso, ganhando uma função colaboradora na leitura da obra de Edward Hooper. E, esse estímulo ao aluno a pensar e refletir a partir das duas telas são essenciais para a compreensão da cultura visual, podendo ser feito pelo estudo das imagens (da pintura e do cinema) traçando todo o panorama do Realismo sem que seja necessário apresentar o movimento literário de forma sistematizada. Pela imagem da pintura é possível formular hipóteses de como se deu a formação dos personagens nas duas telas. As representações estéticas de Hooper levando a tradição dos movimentos artísticos. Pode ser apresentado que, diferentemente de um filme, como Hopper não trabalha com fotografias, suas configurações não são perfeitos espaços euclidianos com perspectivas (nenhum espaço é ortogonal) ao invés obedecer a uma intuição da realidade, onde qualquer deformação é possível sem alterar a sua percepção. É possível também estabelecer um paralelo entre a escola, sociedade, cultura e história, apresentando as influências sofridas pelo pintor em relação ao período histórico, e seu contexto social e cultural. Os tipos de abordagens que surgem através desses contextos, e seus desmembramentos pelo teatro. Em seguida, após uma comparação da imagem com o filme, pode-se discutir aspectos específicos das pinturas e do cinema, durante um diálogo longo, verificar-se que apresentam a composição e o uso das cores que criam telas pesadas e tristes. Já as cantigas de amigo, notamos que as imagens eram mais claras, havia a presença da natureza e o afastamento dos amantes. E por fim, pela apresentação de uma análise crítica da sociedade da época, é possível aproveitar a oportunidade de discutir características do ambiente, aspectos morais, sociais e políticos da sociedade brasileira no Realismo em relação ao teatro, momento em que os problemas do cotidiano ocupam os palcos. O herói romântico é substituído por personagens do dia a dia e a linguagem passa a ser coloquial.

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observando-se a esta breve sequência do filme, pode-se concluir que se trata de uma leitura pessoal do diretor de uma reflexão sobre o processo de criação artística, da

iconografia, conceitos simbólicos, metáforas, composição da pintura e também sobre as técnicas utilizadas por Edward Hopper.

Portanto, esse projeto buscou a partir desta reflexão, encontrar os aspectos estéticos que são relevantes ao ensino de arte, influenciando o olhar e a percepção visual em sala de aula, e buscando ampliar o conhecimento, assim, possibilitando que o cinema possa ser visto como um instrumento didático que contribui e acrescenta ao ensino de arte.

Portanto, a pesquisa procurou, a partir de um estudo sobre a obras dos artistas Edward Hopper e Deutch, utilizar de métodos e ferramentas diversas, tais como: narrativas, contextualização histórica-social e estruturação das obras. Sendo assim, pretendeu-se extrair a rigidez, objetivando alcançar um análise de conteúdos programáticos relacionados às telas e uma análise transversal, abrangendo aspectos que possibilitam interseção entre arte e contexto histórico, com os códigos cinematográficos e pictóricos. Tenta-se criar uma percepção da construção de um campo semântico subjetivo que pede ao telespectador-aluno algumas questões sobre a adequação de suas abordagens, derivadas de suas próprias incertezas, convidando-os a transcender o olhar de Hopper e participar de um jogo intelectual, conceitual e educacional.

Dessa forma, a pesquisa serve como recurso facilitador na transformação dos alunos em indivíduos leitores, pesquisadores e observadores, desenvolvendo visões críticas em relação às informações recebidas e, ao mesmo tempo, instruindo-se sobre cultura, história e obtendo contato com a experimentação fílmica.

Contudo, chega-se à conclusão de que ao levar a arte cinematográfica às escolas, e às salas de aula, o conteúdo de arte pode acrescentar e auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais significativo para o aluno, pois o cinema está presente no cotidiano dos discentes.

3 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte**. São Paulo, Perspectiva, 2007.

_____ **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.

PARSONS, Michael. **Compreender a arte**. Lisboa: Presença, 1992.

DEWEY, John. **A Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2002.

FERRAZ, Maria Heloísa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Rezende e. **Arte na Educação Escolar**. Rio de Janeiro, 1992.

FAZENDA, I. **A Avaliação no pós-graduação sob a ótica da interdisciplinaridade**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008. p. 21.

FONSECA, Selva G. **Fazer e ensinar história**. Belo Horizonte: Dimensões, 2009

HERNANDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho**. Tradução – Jussara Haubert Rodrigues – Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo, Perspectiva, 1997.

PARSONS, Michael J. **Compreender a Arte**. Lisboa, Presença, 1992.

SEED. **Diretrizes curriculares da educação básica-arte**. Paraná: Seed, 2008
Escolar. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SETTON, Maria da Graça Jacintho (Org). **A cultura da mídia na escola: ensaios sobre cinema e educação**. São Paulo: Annablume, 2004.

SHIRLEY. **Visões da Realidade**. Direção e roteiro: Gustav Deutsh. Austria. 2013. 1 DVD (93 min).

Wilder, Thornton. **A pele de nossos dentes**. Nova Iorque. **Peça Teatral. 1942**.