

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

MARILACK CASTRO DE OLIVEIRA

CINEMA E EDUCAÇÃO: uma defesa do uso do cinema como conteúdo em aulas de
Artes Visuais no ensino médio

SÃO LUÍS
2024

MARILACK CASTRO DE OLIVEIRA

CINEMA E EDUCAÇÃO: uma defesa do uso do cinema como conteúdo em aula de
Artes Visuais no ensino médio

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
avaliação para obtenção de grau de Licenciatura em
Artes Visuais, pela Universidade Federal do
Maranhão, UFMA.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Souza de Azevedo

SÃO LUÍS

2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Oliveira, Marilack Castro de.

Cinema e educação : uma defesa do uso do cinema como
conteúdo em aula de Artes Visuais no ensino médio /

Marilack Castro de Oliveira. - 2024.

75 p.

Orientador(a): Vinícius Souza de Azevedo.

Monografia (Graduação) - Curso de Artes Visuais,
Universidade Federal do Maranhão, São Luis, 2024.

1. Cinema. 2. Educação. 3. Audiovisual. 4. Arte-
educação. 5. . I. Azevedo, Vinícius Souza de. II.
Título.

MARILACK CASTRO DE OLIVEIRA

CINEMA E EDUCAÇÃO: uma defesa do uso do cinema como conteúdo em aulas de
Artes Visuais no ensino médio

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
avaliação para obtenção de grau de Licenciatura em
Artes Visuais, pela Universidade Federal do
Maranhão, UFMA.

Aprovada em: ____ / ____ / ____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Vinicius Sousa de Azevedo (Orientador)
Universidade Federal do Maranhão

Prof^a. Dr^a. Luisa Maria Pereira Osório da Fonseca
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Me. José Murilo Moraes dos Santos
Universidade Federal do Maranhão

Ao meu avô paterno, que tirou meu nome de um livro e sempre gostou de boas histórias.

Aos meus pais por me permitirem livre acesso aos filmes e livros, papéis e tintas desde a infância.

À minhas tias maternas por amarem a experiência coletiva de assistir a filmes.

À minha irmã por gostar de repetir filmes comigo e assistir às franquias como se fossem séries de uma temporada.

Ao meu Deus, autor da maior e mais bela história do mundo.

AGRADECIMENTOS

Sou grata aos professores deste departamento pela solicitude de sempre.
Aos amigos e colegas de curso.

Tudo começa e termina na história. [...] porque a história é o mais importante. Foi essa importância primária da história que originalmente me atraiu para os filmes. Existe algo em uma boa história que me faz sentar e prestar atenção. [...] Uma história nos capacita a entender uma realidade transcendente que não seríamos capazes de perceber de outra maneira, com a mera abstração racional. O drama dá vida às questões cotidianas (Godawa, 2004, p. 10).

RESUMO

O ensino de cinema nas escolas tem se tornado cada vez mais relevante no currículo de Artes Visuais, já que pode fornecer aos alunos ferramentas valiosas para o desenvolvimento crítico. No entanto, integrar o cinema de maneira eficaz nas aulas de Artes Visuais enfrenta desafios significativos. Este trabalho propõe uma abordagem que objetiva tornar o ensino de cinema mais relevante para o cotidiano dos alunos do Ensino Médio, levando em conta fatores como o uso frequente de *smartphones* e redes sociais, o alto consumo de conteúdo audiovisual entre esse público e a baixa adesão ao hábito de leitura dos últimos tempos.

Este estudo explora as dificuldades no ensino de cinema e sugere algumas intervenções efetivas, com o objetivo de tornar a experiência educacional enriquecedora para além das quatro paredes da sala de aula. A proposta inclui oferecer sugestões práticas para trazer qualidade à aprendizagem, promover uma compreensão mais profunda do cinema e estimular o desenvolvimento de metodologias inovadoras. A pesquisa busca também ajudar arte-educadores a superar desafios e prepará-los para os desafios e oportunidades no campo das Artes Visuais.

Palavras-chave: cinema; educação; audiovisual; arte-educação.

ABSTRACT

The teaching of cinema in schools has become increasingly relevant in the Visual Arts curriculum, as it can provide students with valuable tools for critical development. However, effectively integrating cinema into Visual Arts classes presents significant challenges. This work proposes an approach aimed at making cinema education more relevant to the daily lives of high school students, considering factors such as the frequent use of smartphones and social media, the high consumption of audiovisual content among this audience, and the recent decline in reading habits.

This study explores the difficulties in teaching cinema and suggests some effective interventions, with the goal of making the educational experience enriching beyond the four walls of the classroom. The proposal includes offering practical suggestions to enhance learning quality, promote a deeper understanding of cinema, and stimulate the development of innovative methodologies. The research also aims to help art educators overcome challenges and prepare them for the opportunities and challenges in the field of Visual Arts.

Keywords: cinema; education; audiovisual; art education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Guarda-chuva do audiovisual	14
Figura 2 — Imagem do feed do instagram.	17
Figura 3 — Poster do filme Tainá 3, a origem (2011).....	22
Figura 4 — Cena do filme Tainá 3, a origem (2011).	23
Figura 5 — Página de jornal que apresenta a primeira edição do Oscar a ser televisionado	28
Figura 6 — Cálculo de leitura.	38
Quadro 1 — Duração de vídeos na plataforma Instagram	18
Quadro 2 — Critérios avaliativos para a elaboração de uma crítica de cinema.	43
Quadro 3 — Exibição cinematográfica na escola.....	60
Quadro 4 — Proposta avaliativa do processo.	66

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	AUDIOVISUAL OU CINEMA?	14
2.1	Breve história do cinema	25
2.2	Indústria cinematográfica pelo mundo	29
3	POR QUE CINEMA NA ESCOLA?	34
4	DIFICULDADES DE PROFESSORES E ESCOLAS EM RELAÇÃO AO CINEMA	45
5	METODOLOGIA PARA O ENSINO DO CINEMA: integrando a sétima arte no ambiente escolar	51
5.1	Plano de curso	53
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
	REFERÊNCIAS	71
	ANEXO	75

1 INTRODUÇÃO

No ano de 2016, fiz a disciplina de Cinema e Vídeo, onde me deparei com aulas sobre construção de roteiro pela primeira vez. Gostei muito das aulas e logo comecei a escrever roteiros, mesmo que de forma bastante amadora, o que se transformou em um *hobby*. Logo em 2017, fiquei animada em cursar a disciplina de Laboratório de Produção Audiovisual, onde também tive uma excelente experiência e pude aprofundar um pouco mais os meus conhecimentos. Após essas duas disciplinas, meu pensamento era sempre que eu deveria trabalhar com cinema, em um *set* de filmagens, quem sabe? ou escrevendo roteiros, que apesar de ser algo que ainda gosto de fazer quando posso, ainda não submeti a nenhum edital, mas ainda é um plano.

Porém, foi durante a disciplina de Estágio III (estágio no ensino médio), em 2022, que o desejo de pesquisar sobre cinema ficou mais latente e ganhou uma direção mais específica. O meu questionamento neste momento foi direcionado aos professores e colegas de classe: “Se o cinema é uma arte, por qual motivo não o ensinamos na escola?”. Naquele ano, o professor Jonatas Miguins Soares, que era o supervisor técnico do estágio, já estava trabalhando com cinema na escola e eu já estava ciente dessa informação, contudo, o que escapava do meu conhecimento naquela época eram as dificuldades enfrentadas pelos arte-educadores em relação à inclusão do cinema enquanto conteúdo de aula.

Aquele momento, então, foi propício para o surgimento da vontade de pesquisar sobre o ensino do cinema nas aulas de Artes Visuais, por ser um campo que ganhou reconhecimento como uma linguagem artística e meio de comunicação e, por isso, a sua fundamental inclusão no âmbito escolar.

O cinema, enquanto forma de expressão artística e meio de comunicação de massa, oferece uma rica paleta de ferramentas para o desenvolvimento crítico dos alunos. No entanto, integrar o cinema de forma efetiva nas aulas de Artes Visuais apresenta uma série de desafios que devem ser abordados para garantir uma experiência educacional que seja de fato enriquecedora.

Este trabalho tem como objetivo defender uma perspectiva que viabilize o uso do cinema como conteúdo em aulas de Artes Visuais para alunos do Ensino Médio, a fim de que as aulas estejam mais conectadas ao cotidiano do aluno. Levando em consideração vários aspectos como os choques geracionais, o uso cada vez mais

frequente de *smartphones* e redes sociais, a diminuição da qualidade do hábito de leitura e o alto consumo de conteúdo audiovisual.

Este estudo explora as dificuldades associadas ao ensino de cinema na escola, por meio de entrevista feita com um professor atuante nas salas de aula, posterior análise dessa entrevista e de dados coletados durante a pesquisa propomos um plano de curso que intenciona abrir novas perspectivas diante das dificuldades impostas pela formação do arte-educador, na inserção do cinema como conteúdo em aula, de maneira a ser uma experiência mais significativa para o aluno. O objetivo do curso é oferecer formação básica em metodologia do ensino de cinema e sugestões práticas para que professores consigam enriquecer a experiência de aprendizagem dos seus alunos, promovendo uma compreensão mais profunda do cinema como uma forma de arte e meio de comunicação de massa.

Buscamos estabelecer um panorama das dificuldades enfrentadas por arte-educadores, destacando a importância de uma abordagem que permita aos alunos apreciar e compreender o cinema como arte, meio de comunicação e técnica, o que vai além de apenas entender a narrativa. A investigação aqui proposta visa também contribuir e incentivar o desenvolvimento de metodologias educacionais que integram o cinema de forma eficaz e inovadora.

Dessa forma, no primeiro capítulo serão apresentados os motivos pelos quais o cinema é a forma audiovisual que mais se adequa a este trabalho de pesquisa. Passaremos também por uma breve história do cinema, para que o leitor possa compreender melhor como o cinema chega, intencionalmente, ao *status* de arte e meio de comunicação mais consumida no mundo e entender o cinema como uma indústria cultural mundial.

No segundo capítulo, exploraremos os motivos da inserção do cinema como conteúdo nas aulas de Artes Visuais e como isso pode afetar positivamente o consumo de conteúdos audiovisuais pelos alunos. Ao entenderem melhor o que assistem, poderão avaliar de maneira mais crítica.

No terceiro capítulo, trataremos sobre as dificuldades que professores enfrentam em sala de aula para a realização dessas aulas de cinema. Expondo principalmente dois pontos: a dificuldade que se impõe por motivos espaciais ou materiais, quando da falta de recursos audiovisuais como projetores ou dispositivos sonoros e as dificuldades em relação a falta de capacitação dos professores de Artes Visuais para lidarem com o cinema em sala de aula.

O quarto capítulo apresenta uma proposta de intervenção na segunda dificuldade, oferecendo aos docentes uma capacitação de curto prazo para que possam exercer atividades críticas de cinema em sala de aula, trazendo discussões mais profundas para os alunos.

Com essa estrutura, buscamos não apenas identificar e compreender os desafios enfrentados por arte-educadores, mas também propor soluções práticas que possam transformar a maneira como o cinema é integrado ao currículo escolar. Através de uma abordagem fundamentada em práticas já realizadas por professores, pretendemos oferecer ferramentas e estratégias que possibilitem uma exploração mais rica e crítica da sétima arte, promovendo um ambiente educacional mais dinâmico e reflexivo. Assim, esperamos que este trabalho contribua significativamente para o avanço das metodologias de ensino de cinema, enriquecendo a experiência dos alunos e fortalecendo o papel do cinema como uma forma de arte e meio de comunicação.

2 AUDIOVISUAL OU CINEMA?

Audiovisual é uma categoria ampla, uma linguagem. Vejamos, como exemplo, um grande guarda-chuva (figura 1). O audiovisual é o grande arco que abarca qualquer obra que contenha, em conjunto, a imagem e o áudio.

Figura 1 — Guarda-chuva do audiovisual



Fonte: elaboração da autora.

O dicionário Priberam traz duas definições interessantes para o termo: “1. Que diz respeito simultaneamente ao ouvido e à vista. 2. Que utiliza som e imagem na transmissão (ex.: meio de comunicação audiovisual).” (Audiovisual, 2023).

Trata-se, então, de uma linguagem que utiliza imagens e sons, podendo incluir filmes e vídeos em geral, programas de *TV*, séries, desenhos animados e novelas. Hoje em dia, podemos também incluir as redes sociais que são direcionadas à produção e consumo de conteúdo audiovisual como o *WhatsApp*, *YouTube*, *Instagram*, *TikTok* e *Kwai*. Cada uma dessas plataformas tem sua importância no contexto social contemporâneo e causam impactos na cultura e sociedade. Todas as ferramentas citadas são utilizadas para produção, edição, armazenamento e reprodução de conteúdos em diversos formatos, desde imagens com textos não muito

longos (os textos em legendas costumam ser maiores), imagens, fotografias, vídeos, esquetes humorísticos, até pequenos filmes com roteiros bem elaborados especialmente feitos para redes sociais de massa. São ferramentas de fácil acesso e gratuitas, o que facilita o alcance de um número muito grande de pessoas, por isso, muitas empresas têm se utilizado dessas facilidades para divulgação de seus produtos e serviços.

A começar pelo *YouTube*, que é a principal plataforma de produção, edição e consumo de conteúdo audiovisual (vídeos curtos e longos), foi responsável por toda transformação nos padrões de consumo de entretenimento, educação e informação das últimas duas décadas. Dando voz a criadores independentes e popularizando o acesso ao conteúdo audiovisual¹. O *YouTube* é uma plataforma de *streaming*² de vídeos, com transferência contínua de dados pela *internet* que foi criada em 2005 (Souza, 2023, p. 03), pelos ex-funcionários da *PayPal*: Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. Souza, ao trazer uma reflexão de Dolcemáscolo, diz que o *YouTube*:

[...] gradativamente, foi angariando adeptos e conquistando seu espaço, tornando-se o *site* de vídeos mais utilizado mundialmente e o segundo com mais acesso e pesquisa, atrás somente do Google. Além disso, ele conta com um total de dois bilhões de usuários e está presente em 91 países e disponível em 80 idiomas. A plataforma vem sendo muito utilizada para trabalho, por exemplo, pelos produtores de conteúdo digital (Dolcemáscolo, *apud* SOUZA, 2023, p. 03).

A rede também conta com um sistema de monetização, o que atraiu muitos adolescentes e jovens nos primórdios da era digital e que continua a ser o sonho de tantos outros adolescentes e jovens, que são justamente os produtores de conteúdo digital citados por Souza acima. Hoje em dia, praticamente não há mais uma faixa etária limite, mínima³ ou máxima, entre os usuários do *YouTube*, havendo desde crianças até os mais idosos, tanto produzindo, como consumindo audiovisual dentro

¹ Vale ressaltar que durante os anos iniciais da plataforma, o acesso ao conteúdo era 100% gratuito. Em 2015, nos Estados Unidos, começou a ter a opção de pagar para usufruir de alguns recursos exclusivos. O usuário que desejar, pode pagar para ter a comodidade de assistir vídeos sem propagandas. Para estes assinantes, a plataforma também oferece acesso a conteúdos exclusivos para assinantes. Até a data desta pesquisa, a plataforma do *YouTube* no Brasil funciona desta forma.

² *Streaming*, em tradução livre, quer dizer transmissão.

³ Segundo o *site*, para criar uma conta o usuário precisa ter pelo menos 13 anos de idade. Porém, como o controle para crianças e adolescentes menores de 13 anos deve ser feito pelo responsável pela conta, esse acesso geralmente é permitido, assim torna-se quase inexistente este limite mínimo de idade.

do *YouTube*, dentre os mais diversificados interesses pessoais. Desde desenhos educativos, estudo de idiomas, ou até mesmo para aprender a fazer *tricot* ou uma receita de bolo, por exemplo. A plataforma realmente oferece um amplo *menu*, para todas as necessidades e interesses pessoais. O *YouTube* criou, em fevereiro de 2023 a funcionalidade *shorts*⁴, para concorrer com a função *reels* do *Instagram*, outra rede social, que será abordada mais adiante.

A mais importante diferença entre a rede *YouTube* e as tecnologias de consumo de audiovisual tradicionais, como a *TV* e a rádio, é a possibilidade de criar o seu próprio itinerário de programações dentro da plataforma (Paiva, 2009, p. 285) o que, para a geração *Z*⁵, aqueles nascidos entre 1980 e 1994, aos quais Prensky nomeou como “nativos digitais”, (Lemos, 2009, p. 39), considerou-se a melhor qualidade da rede.

Já o *Instagram* é uma rede focada principalmente em imagens, desde o seu lançamento, em 6 de outubro de 2010. Inspirada fortemente nas fotografias instantâneas das câmeras *Polaroids*, tem, como o próprio nome já sugere, um enorme apelo ao instantâneo. No *Instagram*, os usuários publicam e consomem todo assunto que está acontecendo no presente. Por causa dessa característica, é uma rede dinâmica de hiperatividade, o que também é um forte atrativo para a geração *Z*, que, segundo Oliveira (2010, p. 20), se trata de uma geração com uma relação mais intrínseca com as tecnologias, são mais dependentes das redes sociais e por isso consomem uma quantidade maior de conteúdo.

O *Instagram* é muito popular no Brasil, por conta de seu caráter de rede de compartilhamento rápido de informações e momentos do dia-a-dia das pessoas. Influencia bastante as tendências de moda, estilo de vida e cultura. É uma poderosa ferramenta de *marketing*, influência social e política.

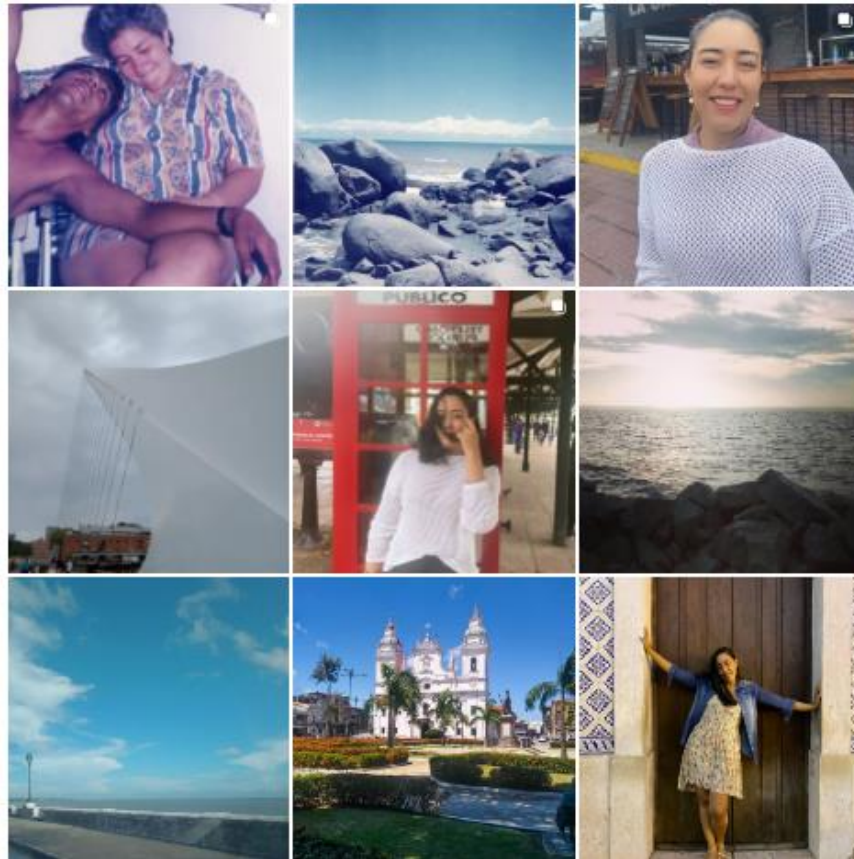
Existem três formas principais de entrada de mídia disponíveis no aplicativo, como o *feed*, onde imagens e vídeos são publicados em forma de grade, em três colunas (figura 2).

Os *stories*, que podem ser fotos, imagens, textos e vídeos, com várias opções de filtros de imagens à disposição do usuário. Os arquivos adicionados nessa modalidade ficam disponíveis durante vinte e quatro horas, mas também podem ser expostas nos destaques para serem acessados por tempo indeterminado.

⁴ *Shorts*, quer dizer literalmente curtos.

⁵ *Z* de *zapping*, aquele ato de mudar constantemente de canal.

Figura 2 — Imagem do feed do *instagram*.



Fonte: elaboração da autora.

A terceira forma de postar os conteúdos é a mais recente e a que mais importa para o nosso estudo: são os *reels*⁶. Essa modalidade foi lançada no *instagram* em 05 de agosto de 2020, são postados apenas vídeos, curtos ou longos, que podem ou não aparecer no *feed*, são organizados em outra aba, mas também formam uma grade com três colunas. Para termos uma base do que se trata de um vídeo curto ou longo no aplicativo *Instagram*, elaborei o quadro 1 para facilitar a compreensão.

Os *reels*, funcionam como um carretel: o usuário da rede pode rolar a tela para cima e a sensação que vai ter é de que não tem um final, o conteúdo é interminável, o que pode nos levar a reflexões sobre como a própria dinâmica de uso do aplicativo acaba por incentivar o consumo excessivo das mídias digitais, o que pode ser a causa de prejuízos em âmbito escolar, principalmente entre as gerações Z e *Alpha*⁷, porém, esse não é o foco desta pesquisa. Para o momento, é importante pensarmos que essas duas gerações (jovens e adolescentes que hoje têm entre 14 e 27 anos), são

⁶ *Reels*, em tradução livre, quer dizer carretel.

⁷ Geração *Alpha* são os nascidos a partir de 2010.

gerações de pensamentos acelerados e dinâmicos, são mais adeptos aos vídeos de curta duração do que aos filmes. Mesmo enquanto assistem a filmes longas-metragens, estão com os *smartphones* ligados, fazendo pequenos registros de momentos dos filmes ou comentando sobre outros assuntos em redes sociais.

Quadro 1 — Duração de vídeos na plataforma Instagram⁸

MODALIDADE	MENOR DURAÇÃO	MAIOR DURAÇÃO
Feed	3 segundos	60 minutos
Reel	15 segundos	90 segundos
Story	1 segundos	60 segundos
Live	1 segundos	4 horas

Fonte: elaboração da autora.

O *TikTok* e o *Kwai* são redes bastante parecidas em seus objetivos e funcionalidades. O *TikTok* introduziu novas formas de produção de conteúdo e distribuição de tendências, tem muita popularidade por isso influencia a cultura de *memes*⁹ e desafios *online* em escala mundial. O *Kwai*, bem parecido com o *TikTok*, tem um impacto menor, sendo mais popular em mercados específicos, também dissemina cultura, porém, de forma menos abrangente. O foco também é grande na expressão criativa dos usuários.

Por último, o *Whatsapp*, que, não obstante, seja uma rede social conhecida principalmente por ser um aplicativo de mensagens instantâneas, é também um meio de compartilhamento de muito conteúdo audiovisual de forma direta entre usuários e em grupos. É uma ferramenta que facilita, rápida e eficientemente, a comunicação multimídia, o que contribui para a propagação de conteúdo audiovisual de interesse particular ou em grupo.

Vale ressaltar, no entanto, que não é apenas no entretenimento que o audiovisual inunda o nosso cotidiano. Na educação, por exemplo, temos as aulas *online*, tutoriais em vídeos, *webinars*, entre outros, que se tornaram parte da educação contemporânea. Ferramentas como *YouTube*, *Khan Academy*, *Hotmart* e outras

⁸ A Ancine (Agência Nacional do Cinema) regulamenta a duração de filmes e classifica como curta (filmes com até 15 minutos), medias (filmes entre 15 e 60 minutos) e longas-metragens (filmes com duração superior a 60 minutos) (Ancine, 2010).

⁹ *Memes* são ideias, símbolos ou práticas culturais que se espalham na internet, geralmente em forma de imagens ou vídeos engraçados compartilhados e modificados de forma rápida por qualquer usuário.

plataformas de cursos *online* podem propagar conhecimento de forma acessível até aos menos hábeis nas ferramentas digitais.

Outras áreas que podemos apontar como grandes utilizadoras dos recursos audiovisuais são a comunicação, publicidade, informação, cultura e arte, negócios entre outros. A ubiquidade dos meios de comunicação, como *smartphones*, televisores, computadores, e a acessibilidade à *internet* amplia cada vez mais a presença do audiovisual e faz com que seja mais constante em nossas vidas.

Durante o período pandêmico, as tecnologias de informação, principalmente as redes sociais, foram elementares para nossa comunicação. Houve um grande aumento de acessos de usuários em busca de informações sobre o que estava acontecendo em outros países em relação ao novo vírus. Com muitas pessoas em casa, impossibilitadas de sair para trabalhar, estudar ou até de confraternizar com amigos e familiares, essas ferramentas não apenas permitiram a comunhão e ajuda aos que precisavam, como também viabilizaram a continuação de trabalhos e estudos. Houve também um crescimento no número de *lives* em várias dessas plataformas digitais, nas palavras de Souza:

No dia 17 de março do mesmo ano [2020], a Portaria de nº 343, do Ministério da Educação (MEC), proclamou a substituição das aulas de presenciais para remotas (*on-line*). De acordo com a linguagem da internet, a expressão *live* passou a caracterizar/significar transmissões ao vivo, realizadas em redes sociais ou outras plataformas de *streaming*, como, por exemplo, o *YouTube*®. As *lives* se realizavam de forma simples e ágil, normalmente sem limite de duração ou número de espectadores, tendo se tornado uma opção cômoda e vantajosa para emitir conteúdos, os quais poderiam, inclusive, ser armazenados em canais criados no próprio *YouTube*® (Souza, 2023, p. 02, adendo e grifos nossos).

As *lives* são também formas de entrada em todas as redes sociais supracitadas. Além de existirem também aplicativos e sites mais direcionados para públicos menores, como o *Zoom* ou o *Meet*, para poucos participantes, geralmente usados para aulas, conferências e palestras.

Como citado acima, durante mais ou menos dois anos de pandemia de *Covid-19*, as interações sociais, físicas e presenciais, foram drasticamente interrompidas. O nosso caráter social foi testado, mas logo percebemos as potencialidades ainda não aproveitadas das mídias. Igrejas, escolas, universidades, empresas e várias outras

instituições começaram a realizar seus cultos, aulas, palestras, apresentações e reuniões de maneira totalmente remota. Não foi neste momento que surgiu, mas, o período de pandemia potencializou muito o desenvolvimento de serviços, aplicativos e produtos que viabilizassem a modalidade *home office*¹⁰ para várias frentes de trabalho.

Ou seja, o audiovisual já se tornou parte da nossa sociedade. É parte integral da vida dos jovens, adolescentes e crianças. Falamos a linguagem da *internet*, o *internetês*, procuramos lugares *instagramáveis* para irmos passear, falamos em *memes*, utilizamos *hashtags*¹¹ antes de algumas frases. A linguagem cinematográfica também já é algo muito comum no dia-a-dia: como quando queremos dizer que algum acontecimento que vamos narrar é surpreendente, dizemos que ninguém esperava o *plot*¹², ou falamos em “corta” para outra “cena”, ou seja, estamos sempre usando elementos de roteiro ou de edição de vídeos em conversas para ilustrar e dar sentido às nossas interações e expressar ideias. As redes sociais influenciam a forma de nos comunicarmos e de vivermos, nosso modo de vestir e de consumir coisas, serviços e os conteúdos audiovisuais.

Os alunos que hoje estão cursando o ensino médio, que estão entre as gerações *Z* e *Alpha* e fazem parte do público de interesse desta pesquisa, demonstram ter grande intimidade com as redes sociais, além de consumir e produzir bastante conteúdo audiovisual. No entanto, se faz necessária uma análise sobre a real qualidade da compreensão ou se há de fato compreensão daquilo que está sendo consumido e produzido. Para Lemos (2009, p. 40), essas gerações têm um acesso à rede de *internet* quase que ilimitado. Em gerações anteriores, os pais ofereciam acesso à *internet* com o intuito de aumentar o conhecimento e acesso a informações e, conseqüentemente, melhorar o desempenho escolar dos filhos. Hoje, apesar de

¹⁰ Em tradução livre, escritório em casa. É a modalidade em que o empregado pode trabalhar diretamente de sua residência ou mesmo de algum outro ambiente, desde que tenha à disposição seus dispositivos (computador, *smartphone* ou *tablet*) ligados a uma rede de *internet*.

¹¹ Uma *hashtag* é um comando que tem a função de agrupar imagens relacionadas a um determinado assunto. Este recurso facilita a disseminação de um tópico, assim como organiza o acompanhamento do conteúdo e discussões feitas em relação ao tema colocado em pauta. As *hashtags* são muito usadas em convenções, palestras e encontros, onde tudo que está para acontecer ou já aconteceu é comentado em tempo real. E os usuários interessados no assunto podem se atualizar rapidamente através do buscador do encontro no *Instagram*. (Piza, M. V., 2012, p. 12, grifo nosso).

¹² Em referência a *Plot Point* (ponto de trama, em tradução livre). Syd Field indica em seu livro Manual do Roteiro como um Ponto de Virada da trama de um filme, é um dos elementos de um roteiro de cinema: “[...] é qualquer incidente, episódio ou evento que ‘engancha’ na ação e a reverte noutra direção” (Field, 2001, p. 06).

mais facilitado esse acesso, a maior parte dele não passa de entretenimento vazio, pouco tempo é realmente empregado para as atividades escolares ou para aprender algo novo.

Em relação ao audiovisual, por causa do grande fluxo de informações das redes sociais (Piza, 2012, p. 5), os jovens acabam tendo pouco tempo para refletirem e analisarem o que estão consumindo, por qual motivo consomem, qual a qualidade do que está sendo consumido. Como o conteúdo é feito, por qual motivo é feito, por quem é feito e qual a intenção de quem o faz? Essas perguntas são importantes para a construção de um senso crítico em relação ao mundo em que vivemos e como interagimos com ele. As dinâmicas aceleradas das redes sociais, sugerem uma visão rasa da realidade, onde nunca sabemos a dimensão exata de todos os fatos. As consequências disso se desdobram em várias questões éticas relacionadas à falta de profundidade das nossas relações interpessoais.

O audiovisual é uma linguagem, porém, dentro da amplitude do guarda-chuva apresentado no início do capítulo, este trabalho busca explorar as potencialidades e a aplicabilidade do cinema em aulas de Artes Visuais para alunos do ensino médio, visto que o cinema é uma dimensão artística da linguagem audiovisual, a sétima arte, que pode e deve ser ensinada na escola.

Dado o contexto onde já existe uma forte relação entre os adolescentes e os conteúdos audiovisuais, mesmo que inconsistentemente, onde se encaixa o ensinar/aprender cinema em aulas de Artes Visuais? Assim como as redes sociais, o cinema tem muito impacto nas escolhas que fazemos, cultura, hábito e educação. Filmes também podem ser fonte de ensino, inspiração e entretenimento.

O foco deste trabalho é o uso da linguagem cinematográfica como conteúdo nas aulas de Artes Visuais, expandindo o uso comum de filmes em sala de aula como método para alcançar um objetivo. A título de exemplo, temos a franquia de filmes “Tainá” (Figuras 3 e 4), filme nacional que se passa na Amazônia e conta a história de uma pequena menina indígena, a própria Tainá. Acabamos assistindo a filmes assim em aulas de filosofia, com a intenção de ensinar sobre moral e ética ou próximo a datas comemorativas, como dia do indígena ou semana da consciência ambiental realizadas pela escola.

Longe de criticar esse olhar sobre obras cinematográficas, ou os profissionais que utilizam esse recurso, quero deixar claro que de fato acredito que os filmes são

fonte de ensino, inspiração e entretenimento. Neste trabalho, no entanto, quero enfatizar a importância de o cinema ser o próprio conteúdo nas aulas de Artes Visuais.

Figura 3 — *Poster do filme Tainá 3, a origem (2011).*



Fonte: imagem retirada do *site* Adoro Cinema¹³.
Nota: Foto publicada em 7 de janeiro de 2013.

Um exemplo da argumentação que venho construindo é que para Martin, o cinema é considerado uma indústria e arte; é arte, mas também uma linguagem. É também Martin quem nos diz que a linguagem é “um meio de conduzir um relato e de veicular ideias” (Martin, 1999, p. 16). Como já vimos, o audiovisual também é uma linguagem, feita de imagem e som. No cinema/filme, nem sempre temos áudio associado às imagens em movimento, como é o exemplo do cinema mudo¹⁴. Porém,

¹³ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-202452/fotos/>. Acesso em: 26 set. 2024

¹⁴ Um filme mudo é um filme que não tem som, como diálogos ou música sincronizada com as imagens, ou seja, não apresenta diálogos ou música que acompanhem diretamente as cenas.

sempre temos imagens. A grosso modo, o cinema torna mais fina essa linguagem ampla do audiovisual e traduz em sua própria forma de transmitir uma mensagem.

Figura 4 — Cena do filme *Tainá 3, a origem* (2011).



Fonte: imagem retirada do *site* Adoro Cinema¹⁵.

Nota: Foto publicada em 7 de janeiro de 2013.

Cinema também é meio de comunicação com elementos formais bem definidos, montagem, trilha sonora, planos, ângulos e movimentos de câmera, iluminação e outros vários elementos que fazem parte da composição. Ao assistirmos um filme, assim como acontece quando apreciamos qualquer outra arte, nem sempre estamos atentos a esses elementos formais, ou se eles influenciam no resultado final do filme ou que mensagem esse filme está querendo passar, como é o caso do que acontece com o conteúdo audiovisual consumido nas redes sociais. Estamos mais interessados na história e não exatamente na forma como ela é contada.

De todo modo, prestemos atenção ou não, esses elementos estão lá, movendo os nossos sentimentos para algum lugar, aguçando-os, nos fazendo ter sensações e reações. Como bem disse Francis Wolff (2005, p. 19), citando D. Freedberg, e falando

¹⁵ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-202452/fotos/>. Acesso em: 26 set. 2024

sobre nós, seres humanos, e nossas reações diante de representações imagéticas: “diante delas, ele [ser humano] se acalma, se emociona, é levado à revolta”. São alguns desses elementos formais, principalmente a montagem e os mais diversos ângulos e movimentos de câmera, que acabaram por diferenciar o cinema do teatro durante os anos de aprimoramentos e descobertas da arte cinematográfica, mas que também são responsáveis por provocar e mover as nossas emoções.

Segundo Ling, apesar do cinema ter uma existência de pouco mais de um século já é a arte mais popular e mais consumida mundialmente. É “um mundo de glamour e tragédias, estrelas e fanáticos, fantasias e ilusões.” (Ling, 2004. Prancha 1), nas palavras de Tavares de Sá: “Para os *críticos* de diferentes matizes é uma arte e uma técnica a serem avaliadas segundo padrões variados - dos científicos aos sibilinos... Exige cultura especializada, senso analítico e argúcia, sensibilidade e gosto...” (Sá, 1967, p. 24, grifo do autor). Ou seja, nem o grande alcance da mídia, nem a qualidade cada vez maior e o aumento de acessibilidade são capazes de garantir por si só que os adolescentes estejam aptos a assistir a um filme de forma crítica, discuti-lo e, quiçá, produzir cinema.

Almeida nos traz uma conceituação menos poética e mais direta e mecânica sobre o tema quando diz que o cinema “é um produto industrial, de fábrica, no qual trabalham pessoas que fazem determinadas partes e não outras, num determinado momento da produção, e não conhecem o todo do produto que está sendo fabricado” (Almeida, 1994, pág. 12).

Mas, diferente de uma visão poética, glamourizada ou mecânica, cinema é uma linguagem artística, recebeu o título de sétima arte por Ricciotto Canudo, no “Manifeste des Sept Arts”, em 1923 (Cabreira, 2018, p. 01). É também meio de comunicação de massa, produto da indústria cultural, por isso, além de suscitar discussões e reflexões sobre o enredo do filme, que já não é uma novidade, pois muitos professores já trabalham desta forma (Cabreira, 2018, p. 03), é importante também pensarmos em como os elementos da linguagem cinematográfica nos afetam, como são feitos e quais objetivos de cada um deles.

Por esses motivos, neste trabalho, quero enfatizar estas duas características do cinema: Arte e meio de comunicação. De forma a inserimos a nossa sétima arte no contexto das aulas de Artes Visuais, ao mesmo tempo em que associamos algo da realidade cotidiana dos alunos, que são as redes sociais, onde eles já consomem em grande quantidade o audiovisual, porém sem uma reflexão adequada. O cinema é um

meio de comunicação de massa, e associar essas reflexões às Artes Visuais é importante para pensarmos a nossa sociedade, nossas escolhas, nossas formas de agir, reagir e de pensar. Caracterizando, portanto, um processo pedagógico fundamental na formação humana.

Assim, o questionamento que fica é: por qual motivo o cinema se tornou tão importante em nossa sociedade e como torna-se uma linguagem artística e um meio de comunicação de massa singular através da história? Tratarei desses assuntos no próximo item.

2.1 Breve história do cinema

Anteriormente, neste mesmo capítulo, refleti sobre as redes sociais e seus impactos na nossa sociedade e cultura. Neste item, pretendo trazer uma breve história do cinema, com foco no entendimento sobre como o cinema torna-se parte integrante da nossa vida, cultura e sociedade, assim como as redes sociais.

Como ponto de partida para esta investigação, vamos nos transportar ao episódio da invenção do cinematógrafo pelos fotógrafos e irmãos Lumière, a partir de 1895, e o seu desenvolvimento técnico. Foi essa a mola propulsora do que conhecemos hoje como cinema. Foi ainda naquele período que começaram as primeiras experimentações com planos e movimentos, esses fatos marcaram a história do cinema. Naquele proto-cinema, não era exatamente o fantástico que atraía o público, mas o simples fato de uma imagem, que antes era estática, agora ganhar movimento.

Carvalho, ao falar dessa aura, cita Marcel L'Herbier e faz um paralelo com os espetáculos circenses da época, ele diz que já nas primeiras exposições “o cinematógrafo tinha algo de prodigioso justamente porque mostrava a vaca com sua única cabeça e a mulher sem barba” (Carvalho, 2011, p. 02 e 03), ou seja, diferentemente dos espetáculos mambembes, em que o extraordinário era sempre a atração principal, naquele momento da história do cinema, a atração não era pelo que era mostrado na tela, mas por *como* aquilo acontecia. Tinha sim algo de extraordinário, mas não exatamente em relação ao conteúdo. Não a coisa em si, mas a coisa filmada, empregava um certo fascínio na audiência (Carvalho, 2011, p. 04).

Um segundo momento que podemos citar é o desenvolvimento de uma narrativa visual que vai se distanciando daquele realismo dos anos iniciais. Apesar de

ainda não podermos falar sobre uma linguagem cinematográfica, também não estaríamos totalmente errados se afirmássemos que ali já existia uma forte ânsia por inovação e possível criação dessa linguagem. Carvalho diz que ali “o cinema assume as estruturas narrativas da literatura, ficando bem próximo do estilo do romance e da peça teatral” (Carvalho, 2011, p. 03). O que quer dizer que, em um primeiro momento, o cinema é basicamente o real filmado, “indicando que um tema deixa de pertencer à natureza quando a arte lança mão dele” (Carvalho, 2011, p. 04), para depois começar a se utilizar de outras linguagens artísticas, principalmente literatura e teatro.

Subsequentemente, o desenvolvimento de técnicas como a montagem, revolucionaram a forma de se contar histórias e a linguagem cinematográfica começa a realmente mostrar as suas feições:

O fato simples de emendar os diversos trechos de película filmada buscando dar sentido a uma sequência ou a uma situação, sem o que não haveria a comodidade e a compreensão do espectador, deu margem à arte da montagem, à diversidade de planos, à separação de cenas por planos-imagem intermediários. Aquilo que parecia limitação do filme em face da peça de teatro, por exemplo, evoluía para conferir ao cinema uma fisionomia própria. A ação contínua do teatro transforma-se, no cinema, numa *descontinuidade* igualmente poética (Carvalho, 2011, p. 05, grifo do autor).

Martin nos diz que “a montagem constitui, efetivamente, o fundamento mais específico da linguagem fílmica”. O autor continua seu raciocínio, afirmando que “a montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração” (Martin, 1999, p. 132), ou seja, é a montagem que organiza a narrativa e nos dá noção de ritmo quando assistimos a um filme.

Outras possibilidades foram sendo experimentadas e, com aprovação do público, foi se formando, aos poucos, o cinema moderno. A câmera móvel abriu os horizontes para novos ângulos de filmagem e enquadramentos, por exemplo. A iluminação, o som e a cor (em 1930), são elementos que foram transformando o cinema em uma linguagem artística complexa e dinâmica, em constante mudança ao longo dos anos. Como é o caso dos mais atuais efeitos especiais, computação gráfica

(CGI¹⁶) e mais recentemente, a tecnologia digital, redefiniram as possibilidades do cinema.

Sempre em busca de novas maneiras para contar histórias, a capacidade de manipular o tempo e o espaço através da edição, ampliaram as possibilidades narrativas. Com isso, surge também a necessidade de se aventurar em gêneros diversos, assim como a literatura e o teatro já haviam feito.

Outro fator importante para essa popularização são as premiações e festivais de cinema, onde o público entra em contato com obras de diversos países, o que leva ao interesse de assistir a filmes que de outra forma não assistiriam. Um exemplo dessas premiações é o Oscar, concedido pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos desde 1929¹⁷. E aqui no Brasil temos o Festival de Cinema de Gramado, realizado anualmente no Palácio dos Festivais, na cidade de Gramado, no Rio Grande do Sul, e teve a sua primeira edição em 1973. Desde a sua primeira edição até o ano de 1991 exibia apenas filmes nacionais, passando a exibir e premiar filmes de origem latina a partir de 1992.

Um fato curioso é que a primeira edição do Oscar a ser transmitida pela televisão foi a edição de 1953 (Figura 5). À época, rádio, jornais e revistas ainda eram os meios de comunicação mais relevantes. Nas últimas edições da premiação, se tornou muito mais comum assistirmos à cerimônia através da *internet*, em algum canal do *YouTube*, e saber de informações posteriores por meio de alguns usuários do *instagram*, geralmente os que já produzem algum conteúdo relacionado ao cinema ou notícias sobre famosos, moda e curiosidades.

Em 2020, por conta do período de pandemia, a premiação do Festival de Cinema de Gramado foi, pela primeira vez, transmitida através da *internet*, sendo transmitido até os dias atuais.

Até aqui, vimos que o cinema vinha crescendo, criando corpo e solidez como linguagem artística distinta, mas ainda sem grande apelo como meio de comunicação de massa. Mas com a ascensão das estrelas de cinema (através do *Star System*¹⁸), na década de 1920, a indústria cinematográfica é impulsionada, amplia o fascínio de

¹⁶ Computer Graphic Imagery, ou seja, imagens geradas por computador.

¹⁷ Todas as informações sobre as datas de premiações e filmes premiados daqui em diante, foram retirados da página oficial do Oscar: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2024>.

¹⁸ “O star system consistia em fomentar a curiosidade pela vida dos atores para além das telas do cinema, com reportagens, fotos e entrevistas. Essa publicidade impulsionaria os filmes em exibição, fator importante para as companhias cinematográficas.” (Salamon, 2023)

diferentes públicos, aumenta as necessidades expressivas e o potencial do cinema como entretenimento de massa começa a surgir.

Figura 5 — Página de jornal que apresenta a primeira edição do Oscar a ser televisionado

CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA CINEMA Página 3

REVISTA
"JULIO CENAS"

MONTAGEM... (text continues vertically)

"INFERNO INDIANO"

"MAIS FORTE QUE O MORTE"

"AN DIAS FERVIDOS"

A Academia Distribuiu (Sem Enganos Aparentes) os "Oscars" de 1953

"High Noon" Vai Ganhar os dois Prêmios, Mas "From Here to Eternity" Fancos Rate Two — Ford Eisenhower, um Prêmio Loto em Seu de Honra — Andrew Wyllie O Melhor, Via e Famoso — O Melhor de Todos "The Quiet Man" e "Moby Dick" — Uma Primeira Para "From Here to Eternity" e Outra Para "High Noon"

Du LIXE ALIPIO DE BARROS (Resolvo de FLAN e ULTIMA HORA)

C 1953 e seu todo se vive a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, fundada em 1927, que escolheu os vencedores do 26º Oscar em 1953. O resultado foi surpreendente, pois a Academia não escolheu os filmes que os críticos de cinema consideravam os melhores do ano. Em vez disso, escolheu filmes que eram populares e que tinham sido vistos por milhões de pessoas. Isso aconteceu porque a Academia decidiu que os filmes que eram populares e que tinham sido vistos por milhões de pessoas eram os melhores do ano.

UMA "PRINCEZA" GANHA UMA ESTATUETA

O prêmio de melhor atriz foi dado a Audrey Hepburn por sua atuação em "Sabrina". A atriz de 26 anos, nascida em Eindhoven, Holanda, fez sua estreia no cinema em "Notre-Dame de Paris" em 1939. Ela se tornou uma das estrelas mais populares do cinema americano e foi nomeada para o Oscar em 1953 por sua atuação em "Sabrina".

WILLIAM WIZARD... (text continues)

HOLMERS DE "GOLDEN BOY" e "STALAG 17"

A William Holden e Burt Lancaster receberam o prêmio de melhor ator por suas atuações em "Golden Boy" e "Stalag 17", respectivamente. Holden ganhou por sua atuação em "Golden Boy", enquanto Lancaster ganhou por sua atuação em "Stalag 17".

4 ESTATUETAS PARA DWIGY

O cineasta David O. Selznick recebeu quatro estatuetas por suas produções "From Here to Eternity", "The Quiet Man", "From This Point on", e "The Longest Day". Selznick foi nomeado presidente da Academia em 1953 e recebeu as estatuetas por sua liderança e contribuição para o cinema.

UM FILME SE: OITO PRÊMIOS

"High Noon" recebeu o maior número de estatuetas, com oito prêmios em total. O filme foi nomeado para o Oscar em sete categorias e venceu em todas elas, incluindo o prêmio de melhor filme.





Fonte: imagem retirada do site da Biblioteca Nacional, BN Digital Brasil¹⁹. Nota: Página do jornal "Flan: O Jornal da Semana", Rio de Janeiro, de 1954.

¹⁹ Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/docreader/DocReader.aspx?bib=100331&Pesq=films%20cinema%20oscar&pagfis=2218>. Acesso em: 26 set. 2024

A indústria começou a se estruturar de forma mais focada e intensa na produção em larga escala e na maximização dos lucros. Esse novo panorama trouxe consigo uma série de desafios e oportunidades que moldaram o futuro do cinema. No próximo item, examinaremos como a indústria cinematográfica evoluiu naquele contexto, explorando suas principais características, suas práticas e o impacto significativo que teve na forma como o cinema é produzido, distribuído e consumido globalmente.

2.2 Indústria cinematográfica pelo mundo

A industrialização do cinema, especialmente em Hollywood (EUA), estabeleceu um sistema de produção em larga escala que permitiu a criação e distribuição de filmes para um público global, transformando o cinema em uma forma dominante de entretenimento de massa. O cinema começa, então, a refletir e influenciar a cultura e a sociedade. Filmes e artistas começam a moldar opiniões, comportamentos e tendências, servindo como espelho e agente de mudança social.

Para se ter uma ideia, a indústria cinematográfica tem adeptos no mundo inteiro. Saindo um pouco do universo *hollywoodiano*, aproveito para citar como exemplo quatro grandes indústrias: o cinema indiano, o japonês, sul-coreano e o brasileiro.

Na indústria indiana, temos Bollywood, como a maior e mais conhecida no mundo, a quantidade de filmes produzidos ultrapassam, em números, a média de produção em Hollywood. Apesar de somente os filmes falados em hindi serem realmente Bollywood, pois são produzidos em Mumbai, quando pensamos em cinema indiano, sempre pensamos em Bollywood. “Bollywood também pode significar os filmes comerciais, de massa, feitos para agradar a todos os tipos de público, feitos para transportar o espectador para uma outra realidade, de sonho, de ficção, de música.” (Palma, 2008, p. 27). Bollywood já teve alguns filmes indicados ao Oscar, como o filme “Mother India” (1957), primeiro filme da indústria indiana a concorrer ao Oscar de 1958, na categoria “Melhor Filme em Língua Estrangeira”²⁰. “Sallam

²⁰ Desde 1949, os filmes estrangeiros são premiados na cerimônia do Oscar como “Prêmio Especial de Filme Estrangeiro”. Em 1951, muda-se o nome e passa a ser “Prêmio Honorário de Filme Estrangeiro”. Em 1954, não há essa premiação, voltando a premiar-se na edição de 1955. Em 1957, passa a ser “Filme em Língua Estrangeira”. Em 2020, o nome da premiação começou a ser “Longa-metragem internacional”, permanecendo assim até a data desta pesquisa.

Bombaym!" (1988), concorreu ao Oscar de 1989; e o filme "Lagaan" (2001), que concorreu ao Oscar de 2002.

Já falando em indústria cinematográfica oriental, esta abrange uma diversidade cultural e geográfica significativa, incluindo países como China, Japão, Coreia do Sul, Hong Kong e Taiwan. Cada uma dessas regiões tem uma rica tradição cinematográfica, com estilos e gêneros distintos que têm influenciado tanto o próprio cinema oriental quanto o mundial. No entanto, escolhi a indústria japonesa, por se tratar de uma das potências cinematográficas mais antigas e influentes do mundo e a sul-coreana por figurar entre as maiores indústrias cinematográficas nos últimos anos, como representantes da indústria oriental.

Vale lembrar que o cinema sul-coreano vem crescendo muito no gosto do brasileiro de modo geral, não apenas entre os mais jovens, isso aconteceu principalmente por causa do fenômeno denominado como onda coreana, ou *Hallyu*, a partir de 2011, e do *K-Pop*, que quer dizer *Korean Pop*, que é "uma tendência midiática que está modificando a indústria musical, da moda e do audiovisual em todo o mundo" (Bernardo, 2019, p. 01). Ou seja, há um grande investimento para que a cultura coreana chegue a outros países, e aqui no Brasil ela chega principalmente através das redes sociais. Sobre isso, Fantin diz que o cinema é um instrumento que difunde costumes de diversos grupos sociais (2007, p. 04).

A era de ouro do cinema japonês, entre 1950 e 1960, trouxe cineastas como Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu e Kenji Mizoguchi, cujas obras são amplamente estudadas e muito admiradas. Kurosawa, em particular, influenciou cineastas ocidentais com filmes como "Rashomon" (1950) e "Os Sete Samurais" (1954). Além disso, o Japão é conhecido por seu forte cinema de animação²¹, com estúdios como *Studio Ghibli*, fundado em 1985, dirigido por Hayao Miyazaki, criando clássicos aclamados como "A Viagem de Chihiro" (2001), que ganhou o Oscar de Melhor Animação em 2003.

A Coreia do Sul é um dos mais vibrantes e inovadores centros de cinema na atualidade. Nos últimos 20 anos, cineastas sul-coreanos têm ganhado reconhecimento global por suas narrativas audaciosas e estilos visuais únicos. Diretores como Park Chan-wook ("Oldboy", 2003) e Bong Joon-ho ("Parasita", 2019)

²¹ Conhecidos como "Animes".

tornaram-se nomes conhecidos mundialmente. O sucesso de "Parasita" (2019) no Oscar de 2020, onde foi indicado em seis categorias e ganhou quatro desses prêmios, incluindo o de Melhor Filme, colocou o cinema sul-coreano definitivamente no mapa mundial.

O cinema brasileiro também tem uma história rica e diversa, começando com as chanchadas²², entre os anos 1930 e 1950, passando pelo Cinema Novo, por volta dos anos 1960, que buscava refletir a realidade social e política do país. Os filmes produzidos nos moldes desse movimento, eram contrários ao cinema tradicional brasileiro, que eram principalmente musicais, comédias e filmes épicos como os do cinema "*hollywoodiano*". Glauber Rocha é geralmente apontado como o cineasta mais influente desse movimento. A nossa produção contemporânea também inclui sucessos internacionais como "Cidade de Deus" (2002) e "Tropa de Elite" (2007). Aqui no Brasil também possuímos uma forte produção de documentários e filmes independentes. A diversidade cultural e regional do país se reflete na sua produção cinematográfica, com filmes que abordam uma vasta gama de temas sociais, históricos e culturais.

Esses diferentes centros da indústria cinematográfica mostram a diversidade e a riqueza do cinema mundial, cada um contribuindo com suas particularidades. Foi assim que o cinema estabeleceu-se como uma forma de arte reconhecida, comparando-se às linguagens artísticas já existentes, Canudo (1911) diz que o cinema é "a arte plástica em movimento", e a experiência coletiva de assistir a um filme em uma sala de cinema contribuiu para que seu impacto cultural e social seja ainda maior.

Esses aspectos, associados ao fato de que já somos a sexta geração que vive o audiovisual, nos dá uma dimensão maior como comenta Parente:

Em primeiro lugar, nós tivemos as imagens em movimento em preto e branco, depois coloridas, depois as imagens eletrônicas em movimento e, atualmente, tendemos a ver imagens digitais em movimento. O digital não se reserva somente ao cinema; existem fotografias digitais, vídeos digitais e a multimídia. Na verdade, as imagens técnicas que foram criadas, como a televisão, a fotografia e o cinema, tendem a migrar para sistemas digitais. Ao contrário da imagem

²² Dicionário Priberam da Língua Portuguesa define "chanchada" como: "obra de caráter popular, com números musicais e de humor burlesco. Filme, peça teatral, programa televisual ou radiofônico de caráter vulgar, com piadas brejeiras ou de má qualidade." (Chanchada, 2023)

analógica, na imagem digital tem-se o controle de cada um dos elementos mínimos constitutivos dessa imagem, que são os pontos ou pixels (pixel é a abreviação de picture element). (Parente, 1999, p. 01).

Convém ter presente que o cinema, assim como as demais linguagens artísticas, sempre foi usado para o ensino. Os vitrais, por exemplo, como expressão das Artes Visuais, muito empregados no período gótico, e utilizados no ensino religioso cristão. Tanto quanto a literatura em qualquer período histórico. Figurelli ilustra que, após a Revolução Russa, “[...] juntamente com as escolas e bibliotecas, o cinema passou a ser visto como meio importante para a educação do povo” (Figurelli, 2013, p. 114). E é assim até os dias atuais, não é à toa que muitos países utilizam dessa linguagem para implementar, difundir ou reafirmar sua própria cultura e forma de pensar.

Essa última questão abre caminho para começarmos a responder à pergunta que dá início a este capítulo: audiovisual ou cinema?

Sendo assim, diante das reflexões propostas, fica evidente que o cinema, com o seu poder narrativo e capacidade de trazer reflexões que despertam o pensamento crítico, é uma ferramenta valiosa para o contexto educacional, especialmente no ensino médio. A escolha de utilizar o cinema em sala de aula não se deu apenas pela sua popularidade entre os adolescentes, mas também por causa do seu potencial em conectar o conhecimento acadêmico com a realidade vivida pelos alunos nascidos na geração atual.

Trazendo em mente novamente o guarda-chuva apresentado no começo deste capítulo, destaco que o audiovisual é um campo bastante vasto e multifacetado, e por isso este trabalho não comportaria sua análise de forma total, pois demandaria um estudo mais extenso e aprofundado. O foco deste trabalho se concentra especificamente no cinema, por se encaixar melhor nos objetivos e se tratar de uma linguagem artística, uma “arte plástica em movimento”, por ser um produto de entretenimento de massa, pela sua ludicidade, que é um grande atrativo para o nosso público de interesse. Mas principalmente por ser um instrumento para educação, ou seja, ser uma linguagem artística e possuir técnicas específicas e uma história mundialmente reconhecida. Uma mídia cuja relevância e impacto na educação serão investigados em maior detalhe no próximo capítulo, “Por que Cinema na escola?”,

onde aprofundaremos a compreensão sobre as razões que fazem do cinema uma escolha pertinente no contexto educacional.

3 POR QUE CINEMA NA ESCOLA?

Na maioria das vezes em que víamos filmes na escola eram filmes educativos ou para ilustrar algum assunto que o professor estava tratando ou para introduzir alguma outra aula que viria posteriormente. Não obstante ser uma prática comum, e isso vale também para qualquer outra linguagem artística, neste breve trabalho de pesquisa, gostaria de focar em um olhar diferente sobre o cinema na escola. Um olhar onde o cinema é o conteúdo em uma aula de Artes Visuais. Sobre a relação entre método, conteúdo e objetivo, Libâneo (2017, p. 149) explica que uma aula precisa ser organizada de modo que o objetivo guie os métodos e os conteúdos, de forma a levar os alunos a desenvolver habilidades, sejam físicas, mentais ou emocionais.

Levando em consideração a argumentação do autor, quando o cinema é utilizado como método, o objetivo e o conteúdo podem não ser relacionados à Arte cinematográfica, mas a qualquer outro assunto que possa surgir para aquele momento que seja de interesse do professor, para qualquer disciplina. E isso não é ruim, é também uma experiência enriquecedora. Quando, porém, o cinema é utilizado como conteúdo da aula, inverte-se o sentido, e o objetivo passa a ser entender como aquela técnica artística funciona, por exemplo. O método aplicado pode ser uma análise ou decoupage de roteiro, elaboração de pequenos filmes, produções fotográficas ou revistas em quadrinhos. O foco, nessa segunda forma de olhar, passa a ser o cinema como Arte Visual e como meio de comunicação de massa. Uma linguagem artística.

Almeida escreve que quando os filmes são produzidos, não é levado em consideração a escolaridade dos espectadores. Ou seja, para o autor, na indústria cinematográfica, não há filmes que atendam a uma demanda escolar. Almeida leva o pensamento em consideração quando explica o seguinte ponto:

Quando se produz um filme não se pergunta se o espectador está em algum estágio de operações mentais, em que método foi alfabetizado, em que série da escola está, ou se vai aplicá-lo em alguma atividade escolar. O filme é produzido dentro de um projeto artístico, cultural e de mercado - um objeto da cultura para ser consumido dentro da liberdade maior ou menor do mercado. Porém, quando é apresentado na escola, a primeira pergunta que se faz é: 'adequado para que série, que disciplina, que idade etc.?' (Almeida, 1994, p. 07).

Se o cinema não atende à uma demanda escolar e precisa ser entendido, estudado e compreendido como um produto da indústria cultural e linguagem artística, é um caminho lógico pensarmos cinema como um conteúdo nas aulas de Artes Visuais.

Sá diz que “O cinema pode ser considerado instrumento de educação do ponto de vista técnico, artístico e cultural.” (Sá, 1967, pág. 20). A autora considera também alguns pontos positivos do uso dos filmes na escola, como ampliação da visão de conjunto da realidade; permitir ilustrar as matérias escolares como literatura, história, ciências; sendo uma arte, exercita o imaginário, aumentando o nosso horizonte cultural: social, educacional, religioso, filosófico, literário, artístico, político e universal; é um instrumento de diálogo.

Embora este trabalho não siga a mesma linha de abordagem da autora, pois a minha argumentação baseia-se no uso do cinema como conteúdo no ensino de Artes Visuais e não apenas como um método para a assimilação de um outro conteúdo, reconheço que o cinema pode sim ser utilizado em sala de aula, mesmo que os objetivos sejam diferentes, posso dizer que concordo quando ela diz que não podemos desconhecer ou abandonar uma ferramenta tão útil quanto o cinema em sala de aula.

Um ponto importante a ser considerado é que de fato o cinema é a arte mais consumida no mundo (Ling, 2004, prancha 1), principalmente entre jovens e adolescentes (Barbosa, 2018, p. 33-34), que é justamente o público que se inclui nesta pesquisa. Outro ponto, é que há uma grande separação entre educação escolar e cultura, contudo, crianças e adolescentes estão sendo educados e tendo o seu imaginário construído através do que assistem nas telas da televisão, cinema e nos seus *smartphones*. O texto escrito (livros, revistas, jornais) não é mais tão formador do imaginário hoje, como era há tão pouco tempo. De certa forma, nós também estamos formando nossos conceitos e modos de ver o mundo a partir das imagens e sons das produções cinematográficas (Almeida, 1994, p. 08).

O que pretendo ilustrar, é justamente o que pesquisas sobre hábitos de leitura dos brasileiros já vêm apontando como uma tendência nos últimos anos. A realidade é que “em um país com 203,1 milhões de habitantes, segundo o Censo 2022 do

IBGE²³, apenas 16% das pessoas acima de 18 anos compraram livros nos últimos 12 meses.” (LIVROS... 2023), segundo pesquisa realizada pela Nielsen *BookData*.

O recorte apresentado é de um texto publicado pelo *site* Negócios SC, que fala não apenas sobre a aquisição de livros, que é só uma das variáveis da pesquisa e do texto em questão, mas do hábito de leitura de brasileiros de modo geral. Segundo o mesmo texto, há três motivos principais para que o hábito de leitura dos brasileiros esteja diminuindo: 1) livros são caros; 2) não há livrarias perto; 3) não ter tempo para ler. As justificativas apresentadas são interessantes e importantes para este estudo, pois tratam de questões que poderiam ser aplicadas, da mesma forma, ao conteúdo audiovisual ou uso de redes sociais, por exemplo.

Por causa disso, a partir desses pontos, quero abrir uma breve relação entre livros (aqui apontado como suporte de linguagem escrita) e *smartphones* (apesar de poder ser usado como um leitor digital, aqui aponto como suporte de linguagem audiovisual), associando os pontos em três categorias: 1) Valor; 2) Acessibilidade e 3) Tempo.

O texto questiona as respostas dos entrevistados com algumas comparações, por exemplo, a questão monetária: Sim, o valor monetário dos livros é alto, principalmente se comparados a artigos de maior prioridade como a alimentação e vestuário, mas, de acordo com a mesma pesquisa, 41,2% dos brasileiros das classes C e D adquiriram aparelhos celulares mesmo durante a pandemia (2020 - 2021), momento em que muitos brasileiros ficaram desempregados ou perderam sua principal fonte de renda.

Essa justificativa também não explica o fato de que 66% da classe A não ter comprado um livro sequer nos últimos 12 meses [...]. Ou que, entre 2015 e 2019, as classes A e B tiveram a maior queda no número de leitores, conforme indica o estudo (LIVROS... 2023).

Embora o uso das redes sociais não exija pagamento direto, há um custo inicial significativo para a compra de dispositivos como *smartphones*, *tablets*, televisores ou computadores e também para custear o serviço de *internet*. No entanto, a sensação de recompensa imediata é um fator que interfere nessa escolha entre hábitos, ou seja, a sensação de que a relação custo/benefício é mais favorável ao consumo de redes

²³ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

sociais do que ao hábito de leitura, já que este último, demanda um esforço maior para termos essa sensação de recompensa.

Sobre o segundo motivo relatado na pesquisa, a acessibilidade, o texto afirma que realmente a quantidade de livrarias é baixa no país, a depender do estado. Em um estado como o Maranhão, com 6,8 milhões de habitantes existem apenas 21 livrarias. Há, sim, uma relação entre a falta de livrarias, ou bibliotecas, e o hábito de leitura. Não há dúvidas que quando há pouca ou nenhuma livraria em uma região, o acesso a livros é dificultado, o que pode impactar o desenvolvimento e manutenção do hábito de leitura. Isso também é verdadeiro em locais onde o acesso à internet é limitado, dificultando tanto o acesso a livros digitais quanto a aquisição de livros físicos através de livrarias ou sebos *online*.

De maneira oposta, a disponibilidade de livrarias pode influenciar o comportamento do leitor ao facilitar o acesso a uma variedade de títulos, promover o interesse por novos autores e livros em lançamento e criar um ambiente que estimula a leitura. Além disso, livrarias muitas vezes oferecem eventos culturais, como lançamentos de livros, leituras públicas e encontros com autores, que incentivam a comunidade a se engajar mais com a literatura, além de incentivar a compra por impulso e uma possível nova leitura.

Em suma, teoricamente, a presença de livrarias por perto tende a incentivar o hábito de leitura, enquanto sua ausência pode criar barreiras que dificultam a formação ou manutenção desse hábito. Mas, mesmo que haja outras possibilidades, como empréstimos em bibliotecas, com amigos e familiares, ou até mesmo a facilidade dos livros disponibilizados gratuitamente pela *internet* em alguns *sites*, a falta do desenvolvimento do hábito de leitura não é somente por causa da pouca quantidade ou nenhuma livraria física disponível por perto, mas por causa das mudanças culturais e sociais que temos passado nas últimas décadas, principalmente por causa do uso cada vez mais frequente das chamadas novas tecnologias.

O último ponto nos traz a questão da falta de tempo para o desenvolvimento do hábito de leitura. Mesmo entre os leitores que realizaram a pesquisa, a leitura é apenas a segunda atividade preferida durante momentos de horas vagas, perdendo exatamente para as redes sociais. Uma pesquisa publicada no portal de notícias G1, em 2022, traz um relatório da consultoria *AppAnnie* que informa que em 2021, os usuários do Brasil passaram, em média, pouco mais de 5 horas por dia no *smartphone*. Entre os aplicativos de redes sociais, o *WhatsApp* e o *TikTok* tiveram os

maiores tempos de uso. Se compararmos esses dados de tempo em redes sociais com os dados sobre leitura, usando uma calculadora disponível no *site Omnicalculator*, teremos o seguinte resultado:

Figura 6 — Cálculo de leitura.

Tempo total de leitura
Quanto tempo você levará para ler um livro?

Tipo de leitor ⓘ

Lento
 Médio
 Rápido
 Digite uma velocidade média de leitura personalizada

Velocidade média de leitura ...

0,25 páginas / min ▾

Extensão do livro ...

75 páginas

Tempo total de leitura ...

5 h | min ▾

Fonte: imagem de *print* retirada do *site omnicalculator.com*.

Utilizando desse cálculo, é possível supor, que mesmo um leitor lento, lendo pelo menos 5 horas por dia, conseguiria ler algo em torno de 7 livros por mês²⁴. É uma conclusão que nos causa certo desconforto e também nos revela as mudanças de paradigmas da nossa cultura e senso de prioridade.

²⁴ Se considerarmos livros de 300 páginas e um mês de 30 dias.

Ainda sobre a variável tempo de uso das redes sociais, a autora traz uma comparação entre Brasil e Nigéria:

O número mais recente, do fim de 2022, indica que os brasileiros passam, em média, 3 horas e 46 minutos por dia conectados às redes sociais. Nesse quesito, perdemos apenas dos nigerianos, que passam quase 1 hora a mais que nós de olho no celular (Dourado, 2024).

Ao compararmos as três variáveis, conseguimos perceber que a relação da nossa sociedade atual com as duas mídias supracitadas (livros e *smartphones*) tem mudado bastante, ou seja, não é somente pelo valor, acessibilidade ou falta de tempo, mas é a nossa cultura que está passando de uma cultura escrita para uma cultura visual e oral. Esta discussão se torna necessária para que possamos entender a realidade que professores já têm enfrentado diariamente em sala de aula e como têm lidado com essas mudanças de paradigmas sociais.

Nessa mesma pesquisa, de 2024, publicada no *site* “Resultados Digitais”, Bruna Dourado fala sobre o hábito de uso de redes sociais entre os jovens. A lista de redes sociais relacionadas no *site* está em seguida:

- 1º WhatsApp (169 mi)
- 2º YouTube (142 mi)
- 3º Instagram (113 mi)
- 4º Facebook (109 mi)
- 5º TikTok (82 mi)
- 6º LinkedIn (63 mi)
- 7º Messenger (62 mi)
- 8º Kwai (48 mi)
- 9º Pinterest (28 mi)
- 10º Twitter (24 mi)

Das dez que o texto apresenta, selecionei apenas as cinco que têm relação com esta pesquisa, as que estão diretamente relacionadas ao consumo e produção de audiovisual, ou seja, vídeos e imagens:

- 1º WhatsApp (169 mi)
- 2º YouTube (142 mi)
- 3º Instagram (113 mi)

5º) TikTok (82 mi)

8º) Kwai (48 mi)

É interessante observarmos que as três redes sociais no *ranking* de maior quantidade de usuários são, precisamente, as redes sociais relacionadas ao consumo e produção de conteúdo audiovisual. Essa relação não acontece de forma aleatória, o aumento de consumo do conteúdo audiovisual tem muito a ver com uso das redes sociais, por ser nelas que se encontram a maior parte dos conteúdos.

Diante do cenário apontado, acredito que uma forma de juntar o cotidiano de muitos alunos com as aulas de Artes Visuais, em sala de aula, seja através de filmes de cinema, de forma a aprofundar e gerar mais interesse e construir, criticamente, o imaginário de crianças e de adolescentes. Analisar obras de arte, estudá-las, elaborar projetos artísticos, é uma forma também de conhecer o mundo e apreciá-lo, isso também é verdade em relação ao cinema, nos dias de hoje, por causa do seu caráter universal em relação a grupos sociais distintos e também em relação a faixas etárias diversas. De acordo com Almeida:

Ver filmes, analisá-los, é a vontade de entender a nossa sociedade massificada, praticamente analfabeta e que não tem uma memória da escrita. Uma sociedade que se educa por imagens e sons, principalmente da televisão, quase uma população inteira (ricos, médios e pobres) que não tem contato com a escrita. E também a vontade de entender o mundo pela produção artística do cinema (Almeida, 1994, pág. 12).

Contrariando, no entanto, o que disse Almeida, produzir audiovisual hoje em dia não é mais uma realidade tão distante do consumidor como era há quase trinta anos. Parafrazeando o autor, hoje, ao sairmos de uma sala de cinema, deslumbrados e desejosos também de filmar, deparamo-nos com muitas possibilidades técnicas e materiais com baixo custo e pouca necessidade de uma equipe (Almeida, 1994, p. 15). Mas, de fato, não desconsidero tudo que o autor fala sobre o assunto, é importante frisar que a maior possibilidade em se produzir conteúdo audiovisual não quer dizer necessariamente que todos saibam de fato o que estão fazendo.

Hoje, não estamos mais tão distantes do ato de produzir cinema, a linguagem cinematográfica já faz parte do nosso vocabulário, gravamos vídeos, produzimos fotografias, fazemos edições através de aplicativos nos nossos *smartphones*, que não

saem das nossas mãos. Porém, ainda não conseguimos emitir opiniões sobre filmes que demonstram realmente sabermos o que é cinema e com qual finalidade um filme é produzido. Claro que, posteriormente, no mesmo livro, Almeida nos informa que a incapacidade do consumidor de produzir cinema se dá em relação às grandes produções, da grande indústria cinematográfica. Mas, para nosso contexto atual, onde a maioria das pessoas já possuem todo equipamento básico disponível, é possível a produção em pequena escala de obras cinematográficas, de modo independente.

Essa ideia enfatiza que, apesar do acesso às novas tecnologias ter se democratizado, o que deu margem para um aumento do consumo de conteúdo audiovisual, ainda há um abismo entre esse acesso e uma profunda compreensão do cinema enquanto obra de arte. A capacidade de entender cinema, com as nuances da narrativa e meta narrativa, estética, direção, montagem, edições e demais elementos que compõem a linguagem cinematográfica, além de sua história complexa, ainda hoje, exige de nós estudo e apreciação mais profundos.

Isso nos leva ao cerne desta discussão: a necessidade de uma educação crítica da linguagem cinematográfica, e como essa educação do olhar pode enriquecer a forma com que o público consome cinema, levando-o também a refletir sobre o modo como consome os audiovisuais das redes sociais, e levá-lo a querer também produzir tanto audiovisual como conteúdos teóricos críticos.

As possibilidades são grandes. As questões técnicas podem ser superadas facilmente com o uso de *smartphones* em lugar das câmeras de filmagem profissional. Esses aparelhos são utilizados tanto como câmera e até mesmo para a edição e montagem das imagens filmadas.

O trabalho em grupo pode ser estimulado, já que uma turma inteira pode participar como equipe de filmagem em uma única produção. Levando-se em conta que uma equipe de produção completa é composta por inúmeros profissionais, cada aluno poderia atuar como um desses profissionais ou ser vários deles, caso se trate de uma turma pequena. A ideia aqui é que a distribuição de tarefas leve em consideração as habilidades de cada sujeito. A divisão em equipes de trabalho, não apenas otimiza os resultados, como também melhora o gerenciamento dos recursos técnicos disponíveis e responsabilidades, o que gera um aprendizado mais colaborativo.

Outra forma de execução seria se utilizar de recursos didáticos que não envolvessem o uso de novas tecnologias, como é o exemplo do *storytelling*²⁵ que, no cinema é uma técnica que envolve criar e contar histórias de forma a ganhar a atenção do público, e experimentação visual, com ênfase em revelar o caráter menos tecnológico e mais criativo da narrativa cinematográfica. Utilizando-se da técnica do *storytelling*, mesmo sem equipamentos sofisticados, o aluno consegue criar narrativas e contar histórias que poderão ser transformadas em filmes posteriormente. Isso envolve a elaboração de alguns elementos, como uma estrutura narrativa, personagens, conflito, tema e ritmo.

Na experimentação visual, o aluno poderá ser desafiado a criar cenas, imagens ou cenários que contam histórias por si, sem necessidade de um texto ou falas, por exemplo. Explorando assim o maior potencial da linguagem cinematográfica. Essa técnica envolve mais a questão visual do cinema, com elementos tais como composição de cena, cores, iluminação, edição criativa, metáforas visuais, mas também podendo incluir som e música.

Uma abordagem que deve ser aplicada anteriormente a essas experimentações é um exercício de análise crítica de filmes, chamado também de crítica cinematográfica ou até mesmo crítica de cinema. O conceito é bastante parecido com a leitura crítica, que consiste em uma leitura ativa de um texto, onde o leitor não apenas o compreende, mas também avalia de forma profunda e questionadora o conteúdo do texto. Assim como a leitura crítica, a crítica cinematográfica trata-se de examinar e interpretar um filme de maneira detalhada e reflexiva, indo além da simples apreciação estética. Deve seguir alguns pontos importantes de análise: compreensão de conteúdo, análise de elementos, interpretação e avaliação. Cada um desses pontos de análise, acabam por abarcar critérios mais específicos, como observado no quadro 2:

²⁵ Em tradução livre: contar histórias.

Quadro 2 — Critérios avaliativos para a elaboração de uma crítica de cinema.

CRITÉRIOS GERAIS	CRITÉRIOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Compreensão de conteúdo 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa e temas • Contexto histórico e cultural
<ul style="list-style-type: none"> • Análise de elementos 	<ul style="list-style-type: none"> • Direção e roteiro • Cinematografia • Montagem e ritmo • Som e trilha sonora • Atuação
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretação e avaliação 	<ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva e ponto de vista • Temas sociais e políticos • Impacto e relevância

Fonte: elaboração da autora

Essas abordagens engajam e motivam os alunos a buscarem compreender como o cinema funciona de forma integral e como é criado o sentido da narrativa, enquanto linguagem artística que retrata a identidade cultural, política e social de um determinado povo ou grupo social.

As experimentações são atividades práticas que envolvem o fazer artístico, já a análise crítica é a leitura de obras de arte, ambos são eixos da abordagem triangular proposta por Ana Mae Barbosa, sobre a qual discutiremos no quarto capítulo. As propostas também transformam os alunos em uma unidade produtiva, onde ideias resolutivas podem surgir a cada instante em que um problema aparece, desenvolvendo a habilidade para resolução de problemas e conflitos.

No caso da análise, a resolução de conflitos pode ser uma proposta interventiva em relação a algum problema que se apresenta no roteiro do filme, muito importante para perceber falhas num personagem ou de continuidade em um filme já existente, mas também para evitar que esses problemas aconteçam no seu próprio roteiro.

Para além de um mero recurso didático, o uso do cinema como um conteúdo também pode proporcionar discussões ricas e profundas sobre os aspectos visíveis

de um filme e um olhar sobre a técnica e a linguagem. O filme diz coisas em sua meta narrativa que escapa ao olhar destreinado e que vai ficando mais fácil de identificar com o aprendizado adequado. Assim, a compreensão sobre uma história não fica apenas na narrativa, mas se aprofunda e também irrompe em outras dimensões.

Ao mesmo tempo que é essencial que o olhar crítico seja desenvolvido para que se possa captar as camadas mais sutis do enredo fílmico, nem sempre os professores dispõem das ferramentas e conhecimentos necessários para guiar seus alunos nessa jornada. No próximo capítulo, exploraremos as dificuldades que os educadores enfrentam ao tentar utilizar o cinema como um recurso pedagógico, desde a falta de materiais adequados e desafios práticos no ambiente escolar até a falta de formação específica.

4 DIFICULDADES DE PROFESSORES E ESCOLAS EM RELAÇÃO AO CINEMA

Até aqui discutimos acerca do audiovisual ser uma linguagem ampla, que integra muitas formas de expressões artísticas e comunicacionais. Destacamos grandes centros de produção cinematográfica como exemplo dessa relevância e também como evidência da sua potência como meio de comunicação e difusão de culturas. Abordamos a presença cada vez mais frequente das novas tecnologias em nosso dia-a-dia e como essa presença tem afetado nossa linguagem, nossos interesses por *hobbies* e, sobretudo, nossas relações interpessoais e com outras culturas e formas sociais.

Expomos os motivos de termos escolhido o cinema como forma audiovisual que melhor se encaixa aos propósitos deste trabalho, assim como um pouco da sua história e a grande relevância da linguagem cinematográfica como forma de arte e meio de comunicação no mundo inteiro.

Diante dos pontos já apresentados, neste capítulo discutiremos as dificuldades encontradas pelos professores nas escolas em relação ao ensino/aprendizagem de cinema em aulas de Artes Visuais, assim como os aspectos da formação do professor que exerce a arte educação e questões operacionais e materiais.

Para que essa pesquisa fosse informativa e ganhasse solidez e nuances de realidade, foi entrevistado o prof. me. Jonatas Miguins Soares, que me forneceu material para este trabalho de pesquisa, sobretudo para este capítulo. Contribuiu também para uma ideia mais abrangente sobre o cinema sul-coreano, sobre o qual pouco sabíamos.

A entrevista com o professor se deu no dia 14 de junho de 2024, através do aplicativo *meet*, ou seja, remotamente. É sobre o conteúdo dessa entrevista que irei discorrer neste capítulo.

As perguntas da entrevista foram acerca das atividades do prof. Jonatas enquanto arte-educador em uma escola da rede pública de ensino médio, suas impressões, experiências, incluindo o audiovisual em suas aulas e suas dificuldades em relação aos outros agentes da educação naquela escola e em relação aos ambientes educacionais. Também foi pauta da entrevista as lacunas deixadas na formação acadêmica que acabam por dificultar as atividades docentes.

A escola que o professor leciona, e que foi o foco principal da entrevista, é o Liceu Maranhense e está situada no Centro da cidade de São Luís - MA. O roteiro utilizado na entrevista está anexo ao fim desta pesquisa (Anexo 1).

O prof. me. Jonatas Miguins Soares, atualmente, tem quarenta anos, atua na rede básica de ensino, escolas públicas e privadas, para alunos do ensino fundamental e médio, há mais de dez anos. Formou-se em Educação Artística, pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), no ano de 2014, mas já lecionava antes de terminar a graduação.

Durante a sua formação, Jonatas explica que teve contato com audiovisual e cinema. Segundo o *site* da instituição, faziam parte do currículo duas disciplinas: Fotografia e Cinema (4º período) e Audiovisual (5º período). Além das disciplinas de Mídias Digitais (4º período) e Educação e Multimeios (5º período), esta última trata sobre a utilização de novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) na educação. Na grade curricular da época, das disciplinas que são de interesse desta pesquisa, constam também: Animação Digital, Fotografia, Cenografia e Cinema, todas disciplinas optativas do 9º período.

O professor discorreu um pouco sobre como foi a sua experiência como arte educador dentro da escola, seus desafios por ser um professor recém-formado e como foi o processo de ir conquistando espaço na escola, para opinar, propor mudanças e conteúdos que fossem de interesse dos adolescentes da escola. Um desses conteúdos foi o cinema. O professor relata que já tinha forte interesse em trabalhar o cinema em sala de aula desde a época da graduação e também por causa da elaboração do seu trabalho de conclusão de curso, que também era sobre cinema²⁶, trouxe o assunto algumas vezes com alunos do ensino fundamental, mas por falta de materiais ou tempo, não teve como dar continuidade na época.

Já no ensino médio, uma das dificuldades iniciais foi a falta de recursos, grande parte dessa dificuldade era causada pela divisão da sala de artes. Por ser o único ambiente com projetor e televisão, essa sala era compartilhada com outros professores e não tinha um dia certo para a utilização, ou seja, a sala em questão poderia ser solicitada a qualquer momento. O professor relata que, caso se tratasse de um convidado de fora da instituição, esse convidado teria prioridade no uso da sala, prática que a princípio o preocupou, pois indicaria que, caso o uso da sala

²⁶ O cinema e o sagrado: Analisando a Figura de Cristo no Cinema. São Luis, 2014. Sob a orientação do prof. José Murilo Moraes dos Santos.

estivesse em seu planejamento de aula, um segundo plano deveria ser arquitetado naquele momento para que a aula fosse ofertada.

Começou então a procurar formas práticas que tornassem as aulas viáveis, sem uma alta dependência da sala de artes. Assim, suas primeiras tentativas de aulas de cinema foram elaboradas tendo como base uma experiência que teve, quando adolescente, ao ler histórias em quadrinhos e se deparar com as fotonovelas, que eram revistas em quadrinhos, mas com fotografias de pessoas reais, com balões de diálogos. Aquela lembrança o inspirou a elaborar aulas teóricas e práticas que não dependessem tanto da sala de artes para a sua execução e também para chamar a atenção de alunos, já tão adeptos dos recursos digitais.

Então, ao trabalhar enquadramentos e planos, por exemplo, na aula teórica, os alunos eram desafiados a produzir histórias que utilizassem poeticamente esses elementos da linguagem cinematográfica, em narrativas visuais que exprimem sentimentos. Como ainda não conseguiam trabalhar com vídeo, por causa da instabilidade com a sala de artes, resolveu que nesse momento trabalharia somente com imagens fotográficas. Trabalhou dessa forma durante o ano de 2019 até início de 2020, pois foi a época que começou a pandemia e ficaram apenas com as aulas teóricas.

Em 2021, voltou a trabalhar cinema com os alunos, nesse segundo momento, começou com as primeiras tentativas de produção de curtas-metragens. Começou, então, a pesquisa do mestrado em 2022, onde abordou o fenômeno do audiovisual sul-coreano²⁷.

Nesse mesmo ano²⁸, recebeu uma turma de disciplina eletiva²⁹, onde ele pôde propor o nome de “Cinema coreano” para a disciplina, “[...] que teve recorde de assinatura. Os adolescentes, que já gostavam, se inscreveram em grande número. Eram 40 vagas e se inscreveram 46 alunos” (informação verbal³⁰), lembra o professor. Essa informação é importante pois demonstra como os adolescentes respondem bem ao que já estão habituados. Ao propor uma disciplina com um nome de algo que eles

²⁷ Contribuições do Audiovisual sul-coreano para a aprendizagem de Artes Visuais no ensino médio: reflexões e possibilidades. São Luis, 2023. Sob a orientação do prof. dr. Pablo Petit Passos Sérvio.

²⁸ A implementação do Novo Ensino Médio se deu da seguinte forma: 1º ano no ano de 2022; 1º e 2º anos, em 2023; 1º, 2º e 3º anos, em 2024. Excetuando-se, no entanto, as escolas-piloto, como o Liceu Maranhense, que já estava recebendo esta mudança em todas as turmas do ensino médio no ano de 2022.

²⁹ As disciplinas eletivas fazem parte do Novo Ensino Médio, são elementos que compõem os itinerários formativos. São disciplinas escolhidas pelo estudante.

³⁰ Trecho retirado de entrevista com a pesquisadora, em 14 de junho de 2024.

já consomem no dia-a-dia, o interesse deles se acendeu e a evidência disso está na quantidade de inscrições que essa disciplina obteve. Essa primeira experiência, apesar de não ter sido registrada em sua dissertação, “ficou bastante material, mas nós não produzimos textos” (informação verbal³¹), conta Soares, serviu como base para a segunda experiência, que começou no ano de 2023, onde ele já não teria mais uma disciplina eletiva.

Em 2023, o professor trouxe essa primeira experiência com o cinema coreano para as aulas da unidade curricular corresponsabilidade social e empreendedorismo³², o professor explica que:

aqui, na prática, tínhamos uma fluidez muito grande. Embora o nome da disciplina fosse o corresponsabilidade social e empreendedorismo, na formação, nunca ficou muito claro esse caráter empreendedor, mas uma ênfase maior na responsabilidade social em temáticas, sobre fake news, mundo do trabalho etc (informação verbal³³).

Essa fluidez que o professor relata, foi ponto de partida para se trabalhar a temática da desigualdade no mundo: desigualdade econômica e desigualdade social, por exemplo. Após as aulas de elementos da linguagem cinematográfica e história do cinema, começou apresentando o primeiro episódio da série de televisão *Round 6*³⁴ (2021), e conduziu aulas fazendo questionamentos sobre o que os alunos viam e o que eles achavam do que estavam vendo. Perguntava sobre os enquadramentos, iluminação, movimentos de câmera e como esses elementos compunham toda a narrativa poética do episódio. Nesse processo, os alunos vão se encontrando no outro que é apresentado na tela e compartilhando suas experiências pessoais que se parecem com o que o personagem passa ou os faz lembrar algo que viram ou ouviram em outro lugar.

³¹ Trecho retirado de entrevista com a pesquisadora, em 14 de junho de 2024.

³² “Corresponsabilidade social e empreendedorismo” é uma unidade ou componente curricular situada na área de conhecimento de “flexibilização curricular”, dentro da “parte diversificada”. (Caderno de gestão pedagógica, 2023)

³³ Trecho retirado de entrevista com a pesquisadora, em 14 de junho de 2024.

³⁴ A série conta a história de centenas de pessoas falidas que aceitam o convite para um jogo, onde o ganhador receberá uma quantia considerável em dinheiro, o prêmio é milionário. O personagem principal é Seong Ji-hun, um homem de 40 anos, com muitas dívidas. Rejeitado pela ex-esposa e prestes a perder a sua única filha, ele decide participar do jogo mesmo sabendo tudo o que essa decisão poderia implicar.

É importante ressaltar que nessa segunda experiência com o ensino médio, com a turma de corresponsabilidade social e empreendedorismo, por se tratar de uma disciplina que não depende da escolha do aluno, nem todos os alunos gostavam realmente das produções sul-coreanas e outros ainda não tinham tido contato com nenhuma obra do país, além disso, os alunos eram mais resistentes ao conteúdo e poderiam decidir mudar de turmas, o que se mostrou um desafio à parte diante de todo o processo.

Ele diz que achou até mais interessante abordar o conteúdo com os alunos que inicialmente não gostavam do cinema sul-coreano. O objetivo dessas aulas era humanizar o olhar do outro, no sentido de que, “[...] como vamos ter empatia ou nos colocarmos no lugar de outros se não conhecermos a sua cultura, o seu modo de viver? Então, como o asiático é visto na nossa sociedade? Com preconceito, assim como o negro, como os indígenas.” (informação verbal³⁵). Então nessa abordagem da corresponsabilidade, ele explica que pode trazer a temática do preconceito contra asiático, que é algo que existe, mas não é muito comentado.

Finalizando a entrevista, o professor relata as suas dificuldades para as atividades docentes e como tem conseguido contornar algumas dessas situações. Algo que já foi considerado anteriormente, sobre a sala de artes, o ambiente na escola que poderia ser utilizado e que se caracteriza como entrave, vez ou outra. O professor conta que propôs a criação de um grupo no aplicativo de mensagens instantâneas *WhatsApp*, para viabilizar uma melhor organização e planejamento mensal ou semanal do uso da sala.

Quanto à estrutura material, ou seja, falta de câmeras adequadas, figurinos, material de iluminação entre outros, Soares expõe que essas questões materiais e técnicas conseguem ser resolvidas ou pelo menos amenizadas com um planejamento de aula detalhado, onde há uma comunicação clara com os alunos sobre quais materiais serão utilizados na próxima aula e se eles precisarão levar algum material para a sala de aula.

Sobre a formação do professor de Artes Visuais há uma questão interessante na fala do professor, que diz respeito à grade curricular do curso de licenciatura em Artes Visuais, onde, apesar de constar disciplinas sobre o cinema e o audiovisual, essas disciplinas por vezes não têm um caráter didático para a licenciatura, como

³⁵ Trecho retirado de entrevista com a pesquisadora, realizada em 14 de junho de 2024.

metodologias de ensino do cinema ou práticas pedagógicas em cinema. “Por exemplo, quais referenciais precisamos ter para trabalhar o audiovisual com alunos do ensino fundamental ou ensino médio? Quais teóricos eu preciso ler, que são interessantes para que eu consiga trabalhar com audiovisual?” (informação verbal³⁶), questiona Soares.

Com base no apresentado nos capítulos anteriores e através da fala de Soares, fica claro que essa ação contínua em busca de inovações que possam contornar as dificuldades existentes na atividade docente, deve também ser incorporadas ao planejamento de cada professor. E, embora os desafios no campo das Artes Visuais, sobretudo com o cinema, sejam significativos, esses embates também abrem caminho para a criatividade e novas estratégias transformadoras das práticas pedagógicas já utilizadas, um exemplo disso é a estratégia de se utilizar de filmes ou estilos cinematográficos que já fazem sucesso com o público alvo de uma aula, dessa forma, atraindo mais ainda a atenção dos alunos e evocando a sua participação ativa nas discussões. Entender o nosso tempo histórico, onde o consumo de conteúdos audiovisuais é muito maior, é essencial para desejarmos também aumentar o nosso próprio repertório fílmico, o que ajudará muito a conversar com outras gerações por vir.

Pensando em como cada dificuldade apresentada pode ser contornada e visando propor experimentações que sirvam de ferramentas para o uso de professores e que inspirem e envolvam os alunos no processo de aprendizagem, apresento o plano de curso no próximo capítulo, de forma a demonstrar, didaticamente, tudo que venho expondo até aqui.

³⁶ Trecho retirado de entrevista com a pesquisadora, realizada em 14 de junho de 2024.

5 METODOLOGIA PARA O ENSINO DO CINEMA: INTEGRANDO A SÉTIMA ARTE NO AMBIENTE ESCOLAR

Neste capítulo, apresento uma proposta de curso, elaborado para abordar as questões que se impõem como dificultadoras das aulas de cinema. O plano de curso visa contornar as dificuldades identificadas, ao oferecer experiências e ferramentas que auxiliem os professores e, conseqüentemente, inspirem e envolvam os alunos no processo de aprendizagem. Através de atividades planejadas com recursos e materiais simples, busca-se aprimorar a capacidade dos professores de compreender e analisar filmes. O curso é uma proposta para fornecer aos professores os meios para superar os desafios pedagógicos.

Durante a entrevista com o professor Jonatas, apresentada no capítulo anterior, por vezes ficou subentendido que a maior dificuldade em se ensinar cinema na escola pode se dar por conta da falta material e/ou espacial, ou seja, questões relacionadas ao espaço de aula (sala de artes ou de projeção) ou à falta de equipamentos necessários, como projetores ou computadores. É fato que essas dificuldades são reais se pensarmos em termos práticos, afinal, uma aula sobre cinema sem a possibilidade de se exibir filmes ou imagens é desafiadora. Porém, acredito que, a não inclusão do cinema nas aulas de Artes Visuais, pode estar mais intrinsecamente relacionada à carência de formação adequada dos professores, do que a questões estruturais. Isso também é expressado por Soares, quando ele propõe alternativas viáveis e interessantes para a falta de equipamentos, sendo imaginativo e atuante.

A realidade educacional atual reflete a diferença geracional, citada nos capítulos anteriores, e de experiência digital entre alunos e professores. Os alunos, Geração Z, interagem constantemente com o mundo digital, o que molda suas formas de comunicação, percepção e aprendizado. Diante disso, o papel do arte-educador se torna essencial, atuando como um mediador que conecta essas novas formas de interação digital à educação artística.

Ao incorporar o cinema como uma linguagem artística e um meio de comunicação de massa às aulas de Artes Visuais, permite-se a exploração de diferentes perspectivas históricas, culturais e técnicas. Assim como a pintura, a escultura e a arquitetura, o cinema oferece uma rica fonte de análise estética, narrativa e técnica, promovendo uma compreensão mais ampla das artes e da comunicação. A inclusão da história do cinema nas aulas de Artes Visuais amplia o repertório cultural

dos alunos e contribui para o desenvolvimento de um olhar mais crítico e consciente sobre a produção audiovisual contemporânea. Além de todos esses benefícios, é previsto na Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014 a inclusão de filme de produção nacional como componente curricular complementar, sendo obrigatória a exibição de pelo menos duas horas por mês, nas escolas de ensino básico, públicas e privadas (Brasil, 2014).

A lei mencionada tem como objetivo valorizar a cultura nacional e promover o acesso dos alunos à produção cinematográfica brasileira. Contudo, a realidade nas escolas pode ser bastante diferente. Apesar da existência da norma, muitos educadores e instituições enfrentam desafios na implementação dessa diretriz. Fatores como falta de recursos, capacitação de professores, resistência a mudanças no currículo e até mesmo o desconhecimento sobre o assunto podem levar ao descumprimento da norma.

Portanto, é crucial questionar: como garantir que essa lei seja cumprida de forma efetiva nas escolas? É necessário um esforço intencional e conjunto entre o governo e as instituições de ensino para promover uma maior conscientização sobre a importância da cultura brasileira, assegurando que todos os alunos tenham acesso a essa rica diversidade cinematográfica. Esse debate pode abrir portas para melhorias na formação de professores, na disponibilização de recursos e na elaboração de estratégias que tornem a exibição de filmes brasileiros uma realidade nas salas de aula.

Quanto à proposta de intervenção, o planejamento se divide em quatro módulos, o curso completo tem 23 aulas, considerando aulas de duas horas cada. Alguns cursos de pós-graduação em cinema têm pelo menos uma disciplina que aborda a análise crítica de cinema, mas nosso objetivo imediato é formar professores que sejam também espectadores críticos de filmes e não cineastas ou produtores de conteúdo audiovisual, por isso a escolha por um curso de curto período de duração. A ideia é que professores de Artes Visuais conheçam o seu público e aprendam a ver filmes e analisá-los para que sejam capazes de apresentar melhor para os seus alunos em sala de aula, fazendo-os ver detalhes que não enxergariam de outro modo.

A seguir, detalharei como o plano de curso foi desenvolvido a partir das reflexões anteriores e como ele pode ser implementado de maneira eficaz para alcançar os objetivos propostos.

5.1 Plano de curso

Título: Cinema e Educação: metodologia de ensino do cinema

O curso pretende fornecer ferramentas adequadas para professores exercerem da melhor forma suas atividades docentes com o cinema em sala de aula. Especialmente direcionado para as práticas pedagógicas em Artes Visuais, mas também podendo ser muito aproveitado por diversas áreas do conhecimento.

Objetivos do curso

- Compreender os elementos da linguagem cinematográfica apresentados;
- Aprender assistir a filmes e elaborar crítica de cinema;
- Elaborar um plano de curso de acordo com esquema didático apresentado, de modo a viabilizar a atividade docente em relação ao cinema.

Público de interesse

Professores com interesse em cinema que desejam entender como a arte cinematográfica funciona, aprender a elaborar críticas cinematográficas e como aplicar esses conhecimentos às suas aulas.

Tempo de execução

São 4 módulos com duração de 3 a 8 aulas cada um. O curso completo tem duração de 23 aulas de 2h de duração cada, mais ou menos um semestre letivo, em um total de 46 horas.

Metodologia de ensino

No contexto das aulas de Artes Visuais com o cinema como conteúdo, devemos definir os objetivos tendo em mente o que os alunos devem aprender e alcançar com o estudo do cinema. Os objetivos podem incluir habilidades práticas, conhecimento teórico e/ou capacidades críticas. Por exemplo, uma aula onde será exposto o elemento da montagem, o objetivo será alcançado se o aluno conseguir identificar os tipos de montagem em um filme, souber como replicá-lo em uma atividade prática ou ainda, se ele conseguir escrever um texto, mesmo que curto, sobre como aquele tipo de montagem é elaborado.

Libâneo diz que os “métodos são determinados pela relação objetivo-conteúdo” (Libâneo, 2017, p. 149), o que quer dizer que depois de definidos o que queremos

ensinar e onde queremos que os alunos cheguem com aquele conjunto de aulas, devemos desenvolver ou buscar a forma, ou seja, o método em que o objetivo será construído.

Elaborar planos de aula que integrem conteúdos artísticos de maneira atraente requer uma abordagem criativa. É importante desenvolver atividades que não apenas apresentem o conteúdo de forma direta, mas também envolvam os alunos ativamente, o conteúdo precisa ser contextualizado ao cotidiano do aluno para que ele consiga extrair o máximo de informações. Por exemplo, ao ensinar técnicas cinematográficas, o professor pode incorporar atividades práticas como a criação de roteiros, curtas-metragens ou a análise de cenas específicas, permitindo que os alunos experimentem direta e ativamente o processo criativo.

Nesse sentido, partindo da abordagem triangular como base, mas não como molde, para oferecer uma aula produtiva e dinâmica, convido o arte-educador a ser um guia, um mediador, das mostras de cinema que ele mesmo irá propor futuramente em sala de aula.

Conteúdos

- **MÓDULO 1 — Como chegamos até aqui**

Aula 1: Como a Geração Z interage com as novas tecnologias;

Nesta aula abordaremos as questões geracionais e como temos lidado com as novas tecnologias no decorrer do tempo. A proposta é trazermos discussões que nos faça refletir sobre como as novas gerações se relacionam com os conteúdos audiovisuais e como utilizá-los de forma potente como ferramenta para atrair o interesse dos alunos.

Aula 2: Sobre contar e ouvir histórias

O ser humano gosta de histórias, contar e ouvir. Nesta aula aprenderemos que o cinema se desenvolve a partir de várias outras formas de se contar histórias mais antigas. O cinema, grosso modo, é uma forma de contar histórias usando imagens em movimento e sons.

Assuntos sugeridos: teatro de sombras; histórias em quadrinhos; fotonovelas; cinema.

Aula 3: Introdução à história do cinema

Nesta aula falaremos sobre o início do cinema, período conhecido como pré-cinema (Machado, 1997), marcado pelas primeiras experiências de filmagem e exibição de cenas cotidianas (Carvalho, 2011). Faremos a exibição de dois filmes e depois, uma breve discussão sobre eles e a aula expositiva sobre a história do cinema, de maneira breve de modo a abarcar os acontecimentos mais marcantes até chegarmos aos dias atuais (Barbosa, 2018). Por último, propor à turma que gravem também cenas cotidianas para serem apresentadas na próxima aula.

Exibição: “Chegada do trem à estação” (1896)³⁷;

Exibição: “Saída da fábrica” (1895)³⁸.

Aula 4: Oficina prática de fotografia com celulares

Começaremos com a apresentação dos vídeos da atividade proposta na aula anterior e subsequentemente a apresentação oral do seu processo de criação. Posteriormente daremos início à oficina de fotografia com celulares abordando dois elementos: Composição e enquadramento (plano, ângulo e direção).

Aula 5: Oficina prática de fotografia com celulares

Nesta aula daremos continuidade à oficina de fotografias com celular apresentando mais dois elementos da fotografia: iluminação e cor.

Após a exposição, a proposta é que, em grupos, os alunos consigam sair pelo ambiente e fotografar quadros compostos de modo a contar uma história. Ou uma série de algumas fotografias que contam uma história.

- **MÓDULO 2 — Gêneros e subgêneros cinematográficos**

Neste módulo será apresentado o conceito de gêneros e subgêneros cinematográficos e como se formaram a partir dos gêneros literários por causa de uma necessidade industrial e narrativa que surge quando o cinema começa a despontar como entretenimento. Outra informação importante aqui é como os elementos do cinema nos ajudam a diferenciar os gêneros de forma clara. Entender os elementos do gênero é fundamental para se entender o filme, logo, é importante também para que o professor direcione melhor a turma em relação ao que esperar ou até mesmo

³⁷ “Chegada do trem à estação” (1896). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1FAj9fJQRZA>. Acesso em: 29 ago 2024

³⁸ “Saída da fábrica” (1895). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qPC5Nx8y5Yk>. Acesso em: 31 ago 2024

como produzir filmes com o gênero desejado. No primeiro momento de cada aula teremos a exibição de um filme do gênero sugerido do dia.

Aula 1: Comédia

“Acabaram-se os otários” (1929)³⁹

Elementos do gênero

História do cinema

Filmes brasileiros e a concorrência americana.

Aula 2: Ficção e ficção científica

“O regador regado” (1895)⁴⁰

Exibição: “A viagem à Lua” (1902)⁴¹

Elementos do gênero

História do cinema

Aula 3: Suspense

“O gabinete do dr. Caligari” (1920)⁴²

Elementos do gênero

História do cinema

Aula 4: Western

1º longa-metragem: “The Story of the Kelly Gang” (1906)⁴³

Elementos do gênero

História do cinema

Aula 5: Drama

“O nascimento de uma nação” (1915)⁴⁴

³⁹ A reconstituição do Filme "Acabaram-se Os Otários" (1929). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r6eMOS1MR88>. Acesso em: 27 ago. 2024

⁴⁰ “O regador regado” (1895). Disponível em: Acesso em: <https://www.youtube.com/watch?v=F5wH4T4hA18>. 02 set. 2024

⁴¹ “A viagem à Lua” (1902). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UHbpgsD8zCM&t=2s>. Acesso em 27 ago 2024

⁴² “O gabinete do dr Caligari” (1920). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TLx52ifymWE&t=508s>. Acesso em: 27 ago 2024

⁴³ “The Story of the Kelly Gang” (1906). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1A6niZmzvoc>. Acesso em 27 ago. 2024

⁴⁴ “O nascimento de uma nação” (1915). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E9NRrhOVGpA>. Acesso em: 27 ago. 2024

Contexto histórico.

Aula 6: Musical

“The jazz singer” (1927)⁴⁵

O som chega ao cinema

Aula 7: Conto de fadas

“A Branca de Neve e os sete anões” (1937)⁴⁶

O primeiro filme de animação.

- **MÓDULO 3 — Critérios para avaliação cinematográfica**

Neste módulo iremos compreender como analisar os filmes de acordo com as categorias que são critérios para premiação em festivais internacionais e aqui no Brasil também. Na primeira aula, apresentaremos as categorias selecionadas para este trabalho, por serem as categorias que se aplicam à maioria dos festivais de cinema. Nas demais aulas serão apresentadas de forma mais detalhada cada uma das categorias. A proposta é a exibição do curta-metragem ganhador do Kikito de ouro na categoria abordada na aula, no ano que o curso for ministrado, dessa forma conseguiremos enxergar as nuances narrativas da categoria propostas no filme.

Aula 1: Categorias para análise

Apresentar cada categoria: Ator ou atriz em papel principal e Ator ou atriz em papel coadjuvante; Fotografia; Montagem; Maquiagem, penteado e figurino; Efeitos visuais e efeitos sonoros; Roteiro adaptado e roteiro original.

Aula 2: Ator ou atriz em papel principal e Ator ou atriz em papel coadjuvante;

Aula 3: Fotografia;

Aula 4: Montagem;

Aula 5: Maquiagem, penteado e figurino;

Aula 6: Efeitos visuais e efeitos sonoros;

⁴⁵ “The jazz singer” (1927). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HgwI_nRFJ2I. Acesso em: 27 ago 2024

⁴⁶ “A Branca de Neve e os sete anões” (1937). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-sxbZ70VRsg>. Acesso em: 27 ago. 2024

Aula 7: Roteiro adaptado e roteiro original.

- **MÓDULO 4 — Crítica cinematográfica e metodologia para o ensino do cinema**

Este módulo tem como objetivo final a construção do projeto de curso que os professores irão estruturar a partir da construção da sua crítica de cinema alinhando, assim, a relação conteúdo-método-objetivo, onde a crítica de cinema que o professor irá elaborar servirá a ele como orientação dos conteúdos que serão abordados em suas próprias aulas.

A metodologia apresentada nesta pesquisa, segue entendimento de Machado (2010), que apresenta uma nova perspectiva sobre a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa, orientando as nossas práticas pedagógicas, mas nos libertando para que possamos exercer essas práticas considerando o nosso próprio contexto escolar.

Machado (2010, p. 65 e 66) explica que os eixos da abordagem triangular, produção, leitura e contextualização, são como guias para nossas práticas. Levando em consideração também o pensamento de Libâneo exposto acima, o professor, equipado de todo conhecimento sobre o assunto cinema, pode planejar suas aulas de forma mais consciente. Pensando nas relações dos dois autores e também na necessidade específica do cinema, elaborei um esquema que pode auxiliar no processo de planejamento das aulas. Também não é um molde, mas é uma forma de pensar o cinema enquanto uma arte diferente, que se comporta de forma diferente, portanto, que precisa ser apresentada de maneira distinta.

O curso ofertado para os professores tem como último objetivo a indicação de uma didática que possa ser usada em sala de aula, com alunos do ensino médio. Por essa causa, o esquema proposto abaixo será apresentado aos professores para que cada professor possa seguir o caminho que desejar, de forma autônoma. Após a apresentação do modelo, e explicação de cada uma das etapas, os professores terão a oportunidade de praticar a criação de seus próprios planos de aula. Será proposto o desafio para os participantes elaborarem os seus planejamentos, apresentarem e aplicarem o modelo em cenários concretos, adaptando-o às suas realidades e objetivos pedagógicos. Para garantir que cada professor possa tomar decisões assertivas, haverá sessões de discussão, onde os participantes poderão compartilhar suas experiências e receber orientações sobre como aprimorar seus planos de curso.

Ao pensar nas etapas, usei como base o filme “A viagem à Lua” (1902)⁴⁷, proposto para exibição na aula 2 do segundo módulo. O filme tem aproximadamente 13 min. ideal para ser exibido inclusive em uma aula que geralmente tem 40 min. (um horário de aula). Elaborei o quadro 3, para que todo o conteúdo exposto mais adiante seja também visualizado didaticamente.

Na coluna eixo do referido quadro, proponho alguns verbos que subdividem os eixos da abordagem triangular. Vejamos a seguir:

⁴⁷ “A viagem à Lua” (1902). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UHbpgsD8zCM&t=2s>. Acesso em 27 ago 2024

Quadro 3 — Exibição cinematográfica na escola.

EIXO (objetivo)	COMO PODE SER FEITO (método)	EXEMPLO PRÁTICO (método)
Assistir (leitura)	Exibição do filme em sala ou o aluno assiste em casa.	Os alunos assistem ao filme (ver e ouvir). No caso do filme proposto, escutam somente a música de fundo.
Narrar (leitura)	<p>O aluno precisa ser capaz de narrar os acontecimentos do filme. Nesse primeiro momento ele não interpreta e não expõe opiniões, apenas narra os acontecimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fazer exercícios de <i>storytelling</i>. 	O aluno pode narrar a seguinte sequência: O filme começa com uma reunião onde físicos estão planejando uma viagem à Lua...
Questionar (contextualização)	<p>Após o aluno narrar o filme, o professor pode questioná-lo sobre o filme, as respostas já estão em seus planejamentos das próximas aulas. Alguns exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> O filme retrata qual tempo? Quais elementos demonstram isso? <p>Um exercício que pode ser proposto para o aluno é o de escrever as suas próprias perguntas para responder nas próximas aulas com o professor, assistindo novamente ao filme ou pesquisando por sua conta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> O filme retrata um tempo antigo; O filme é em preto e branco e é um filme mudo.
Responder (contextualização)	As respostas podem surgir de várias formas: durante as aulas, ao assistir o filme novamente ou em pesquisas autônomas. É importante que o aluno desenvolva a sua própria trajetória de pesquisa.	<ul style="list-style-type: none"> Uma aula sobre elementos fílmicos onde o professor irá explicar sobre a cor no cinema.
Elaborar (produção)	<ul style="list-style-type: none"> Escrever roteiro de curta-metragem; Vídeos ou fotografias; História em quadrinhos ou Fotonovelas; Outra elaboração direcionada pelo professor, levando em consideração a capacidade técnica e material do aluno; Experimentação visual. 	<p>Agora sim, o aluno pode deixar a sua opinião e sentimentos registrados. A opinião e sentimentos podem ser expostos na elaboração do trabalho artístico e/ou na crítica.</p> <p>Os dois eixos podem ser aplicados a uma mesma turma, isso dependerá do contexto e tempo, ambos a serem avaliados pelo professor.</p>
Criticar (produção)	Relatório de processo, exercício de escrita sobre tudo o que foi aprendido.	

Fonte: elaboração da autora

A leitura de Ana Mae subdivide-se aqui em “assistir” e “narrar”. Assistir, porque a gente assiste aos filmes, a palavra assistir faz mais sentido para os filmes, pois envolve a ideia de presença visual e auditiva⁴⁸. Narrar é contar a história, dizer o que assistiu, com o máximo de detalhes que conseguir, essas etapas ajudarão a entender melhor a história, pois o aluno usará palavras para descrever o que viu e ouviu, é um exercício de criatividade também, e pode ser usado no processo de avaliação diagnóstica e formativa, pois ao mesmo tempo que o professor pode observar como o aluno expressa suas ideias, o próprio aluno consegue compreender melhor a história do filme, pois precisará narrar. Apesar do verbo narrar parecer estar mais ligado ao eixo da produção, Machado abre um leque de possibilidades ao informar que leitura “nomeia [...] a aprendizagem da experiência estética” e que:

Ler tem o sentido de *reconhecer e compreender* poeticamente códigos e principalmente o sentido de dar combustível ao universo de imagens internas significativas responsáveis pelo vigor conceitual do ser humano. Esse eixo trata das ações *que envolvem o exercício da percepção* (Machado, 2010, p. 65, grifo nosso)

Para que o aluno consiga entender o que vê, por vezes será necessário verbalizar. Narrar, para mim, é como se um terceiro sentido fosse adicionado ao ver e ouvir.

Já no eixo da contextualização, penso em dois outros verbos, “questionar” e “responder”. Durante a narração do aluno pode ficar evidente que ele teve alguma dúvida sobre o que viu ou ouviu, é importante que o professor se atente e anote. O aluno pode narrar o filme: “O filme começa com uma reunião onde alguns físicos estão planejando uma viagem à Lua...” Então aqui pode-se elaborar um questionamento: “Como o aluno sabe que eram físicos e não outra formação?”, “Quais elementos visuais ou sonoros comprovam ou sugerem essa ideia?” A ideia é que os questionamentos sejam direcionados pelo professor, de acordo com as aulas já planejadas, ou seja, o professor propõe as perguntas que já estão previstas de resolução nas aulas, mas o aluno também deve ser capaz de propor outros questionamentos, a fim de que consiga elaborar melhor a sua crítica. A lista pode ficar bem longa, pois um filme maior pode acabar por gerar mais dúvidas, mas algumas

⁴⁸ Segundo o dicionário Oxford: 1. estar presente (a determinado fato, ocorrência etc.); presenciar. "a. ao acidente" 2. transitivo indireto ver e ouvir (um espetáculo, concerto etc.). "a. ao show"

dúvidas acabam por ser tiradas ao assistir novamente ao filme cada vez com mais atenção.

O eixo respostas ainda é contextualização pois, segundo Machado, esse eixo também inclui a pesquisa teórica, mas também já se mescla com a produção, porque estamos começando a elaborar um texto escrito, vamos dar respostas aos questionamentos feitos na etapa anterior. É justamente neste processo de perguntas e respostas que o professor inclui aulas teóricas sobre elementos da linguagem cinematográfica, é onde a atenção do aluno está em resolver o quebra-cabeça que ele criou com os questionamentos. O professor, dessa forma, irá fornecer as ferramentas necessárias para a resolução do enigma: as aulas.

A produção pode ser tanto uma prática artística, como um texto escrito, a proposta e planejamento irão depender do contexto escolar e da duração das aulas e do curso como um todo. Pensei também em dois outros verbos para essa etapa: “elaborar” e “criticar”, onde elaborar faz referência ao trabalho artístico. Criar um roteiro de curta-metragem, fazer um vídeo, escrever fotonovela, histórias em quadrinhos ou fotografar utilizando-se dos conceitos, elementos, questionamentos e respostas que tiveram e aprenderam durante as aulas. Criticar é o exercício de escrever um relatório sobre tudo o que foi aprendido e, agora sim, deixar a sua opinião e sentimentos registrados. A opinião e sentimentos também podem ser expostos na elaboração do trabalho artístico.

Como o objetivo deste trabalho de pesquisa é lançar um novo olhar para o cinema como conteúdo das aulas, entendo que o conteúdo será algo em torno da linguagem cinematográfica, portanto, o filme exibido, os elementos ensinados e as atividades propostas dependerão do planejamento e direcionamento do professor, da capacidade da turma, da quantidade de alunos, viabilidade de recursos, entre outras variáveis.

Promover discussões em grupo, debates e projetos colaborativos pode estimular a participação, o pensamento crítico e desenvolver a habilidade de resolução de problemas. A combinação de teoria e prática, aliada a métodos que incentivem a interação e o engajamento, torna o aprendizado mais significativo, permitindo que os alunos se conectem com o material e desenvolvam uma apreciação mais contextualizada da arte. O professor fornece orientação técnica e *feedback*, enquanto os alunos têm a oportunidade de explorar sua criatividade.

Após a conclusão das aulas, uma mostra de cinema pode ser organizada para exibição dos filmes produzidos pelos alunos, caso o professor siga pelo eixo da elaboração, onde eles possam apresentar e discutir seus projetos com os colegas e a comunidade escolar.

Também é importante incluir atividades de revisão e fixação. Se possível, relembrar o que foi conversado na aula anterior. Todas as aulas devem trazer propostas de atividades para serem entregues e apresentados na próxima aula, fazendo com que o que foi aprendido não se perca durante a semana, a ideia é que o aluno se torne também um pesquisador autônomo, sempre buscando respostas para seus questionamentos.

Por último e por se tratar de uma metodologia em construção, é indispensável pensar em uma etapa de *feedback*, onde os alunos possam se sentir à vontade para dar retorno do conteúdo que foi aprendido. O objetivo do curso é melhorar a experiência de ambos agentes da relação ensino-aprendizagem, portanto, o aluno deve ser ouvido e o professor pode assim ajustar suas futuras aulas de acordo com interesses comuns, e quantas vezes for necessário, lembrando o que já discutimos até aqui, o cinema é dinâmico, sempre haverá ajustes a serem feitos. Sempre que houver um *feedback*, será necessário revisitar o planejamento e corrigi-lo a fim de melhorá-lo, é importante não ter medo de voltar atrás e assistir aquele mesmo filme outras vezes.

Avaliação

No item anterior comecei a indicar alguns caminhos em relação a avaliação tanto no curso para professores, como para serem aplicadas aos alunos do ensino médio. Aqui, porém, quero aprofundar essa reflexão.

Primeiramente, é importante entender que a avaliação deve ser orientada pela compreensão dos objetivos propostos. No curso para professores, os objetivos são: compreender os elementos da linguagem cinematográfica apresentados; aprender a assistir a filmes e elaborar crítica de cinema; elaborar um plano de curso de acordo com esquema didático apresentado, de modo a viabilizar a atividade docente em relação ao cinema. Assim, as avaliações serão realizadas à medida que os objetivos do curso forem alcançados pelo professor, mas também será avaliado a sua participação e entrega dos trabalhos. Como no exemplo a seguir:

Módulo 1: O professor será avaliado por presença e participação, assim como entrega da atividade de fotografia proposta; será feita a apresentação ou uma exposição das fotografias e o professor poderá explicar como foi seu processo de criação e quais elementos resolveu explicitar em seu trabalho. Essa exposição ajudará o professor a entender como funciona uma exposição, como ele mesmo poderá propor experiências assim para os seus alunos e também o ajudará a entender o que poderá exigir dos alunos a nível de conhecimento;

Módulo 2: A avaliação será feita com base na compreensão dos gêneros e subgêneros cinematográficos apresentados; O instrumento utilizado podem ser seminários onde os professores falarão sobre o seu gênero ou subgênero favorito e os elementos cinematográficos que são marca desse gênero. Informações gerais também serão fornecidas, como a criação, o primeiro filme desse gênero, ou o filme mais famoso. Essa avaliação será uma pesquisa escrita e apresentada;

Módulo 3: A terceira avaliação será a atividade de crítica cinematográfica, onde o professor escolherá um filme de seu interesse para elaborar a crítica, podendo ser um filme do gênero apresentado anteriormente. Esta crítica será o fundamento onde irá apoiar os conteúdos que serão abordados em seu planejamento de curso no próximo módulo. Esse trabalho de pesquisa também será escrito e apresentado;

Módulo 4: A última avaliação será feita com base na entrega e apresentação do trabalho final do curso, que será o plano de curso elaborado com base em todo o conhecimento adquirido durante este curso, tendo como amplo fundamento os outros trabalhos escritos e apresentados. Esse trabalho é um compilado, ou seja, é a sistematização de todo o processo de aprendizado até aqui.

A proposta avaliativa que será apresentada para os professores para ser incluída nos planejamentos de curso dos professores, também deve ser pensada através dos objetivos e foi pensada cuidadosamente para evitar avaliações inadequadas ou arbitrárias. Um exemplo de uma situação que pode ocorrer no eixo “questionamentos”, apresentada no item anterior, é que o professor pode optar por avaliar quantitativamente: “o aluno deve propor dez perguntas”. As perguntas propostas são fruto de uma observação do aluno, se ele não teve tantas dúvidas a princípio, não quer dizer que elas não possam surgir ao longo do processo das aulas. Do mesmo modo, ao avaliar qualitativamente também cairemos em um mesmo problema: “o aluno não propôs ‘boas’ perguntas”.

Como, então, avaliar cada eixo de forma individual e que saia desses extremos? Ao avaliarmos o processo do aprendizado, podemos oferecer notas de acordo com as tarefas dadas em cada um dos eixos. Os objetivos específicos de cada eixo podem ser: presença, participação, entrega, objetivo, apresentação.

Na primeira etapa, a avaliação será diagnóstica, como proposta na metodologia. Segundo Libâneo (2017, p. 201), o levantamento de informações antes de começar de fato o conteúdo, ajuda a entender em que estágio a turma se encontra, se conseguem trazer discussões mais elaboradas e questões mais profundas, por exemplo. Ajuda na escolha das perguntas que serão elaboradas para serem respondidas em aulas posteriores. Libâneo orienta que essa avaliação deve ser feita no primeiro encontro, mas também que possa se estender até o final do processo. Ao trazer a orientação de Libâneo para a nossa proposta, acredito que a avaliação diagnóstica possa se estender até o eixo “responder” (vide quadro 3), já que, nessa etapa ocorrem as exposições dos conteúdos e ainda pode-se planejar aulas a serem dadas e recalculas as rotas para alcançar os objetivos propostos. Ao final de todo o processo, volta-se à avaliação diagnóstica com o *feedback* dos alunos.

Pode ser proposto como critério de avaliação a presença na aula e participação, a entrega das atividades, se alcançou o objetivo da atividade e a apresentação da atividade.

Dessa maneira, como disposto no quadro 4, que está abaixo, a avaliação se dará atribuindo notas às variáveis do processo, isso dependerá dos objetivos que um professor terá, essas variáveis podem mudar e as notas devem ser atribuídas proporcionalmente ao tipo de trabalho realizado. Por exemplo: estar presente na aula, provavelmente não terá o mesmo peso da elaboração artística final. Pode ser que por questões socioeconômicas alguns alunos não consigam estar presentes em todas as aulas, são questões a serem avaliadas caso a caso e o professor quem deve propor alternativas justas para as avaliações.

Uma variável a ser avaliada constantemente é se o conteúdo que está sendo proposto é claro e objetivo, o professor é assertivo em suas demandas? Como já foi abordado anteriormente, essa autoavaliação do professor deve ser contínua e o planejamento das aulas devem incluir uma etapa de *feedbacks* dos alunos para a análise dos resultados.

Quadro 4 — Proposta avaliativa do processo.

EIXO	PRESENÇA E PARTICIPAÇÃO	ENTREGAR	OBJETIVO	APRESENTAR
ASSISTIR	Estar em sala ou assistir em casa.	O aluno entrega essa atividade na etapa “narrar”.	Ver e ouvir com atenção.	O aluno comprova que assistiu ao filme na etapa “narrar”.
NARRAR	Contar a história do filme oralmente	Falar o que viu	O aluno deve falar o que o filme mostra.	Se o aluno falar algo que não está no filme, isso deve ser anotado.
QUESTIONAR	Elaborar questionamentos	Nas primeiras aulas após a exibição, o aluno deverá propor perguntas e anotá-las.	Propor perguntas que serão o combustível para a elaboração da crítica ao final da jornada.	O professor pode propor a apresentação dessas perguntas e respostas em aula ou de forma escrita.
RESPONDER	Responder as perguntas	Uma relação com as perguntas e as respostas.	Responder todas as perguntas propostas pelo professor e as propostas pelos alunos individualmente.	Aqui conta a organização, a forma como foi apresentado. Sem juízo de valor, pois não há pergunta ruim, todas as respostas servirão para a elaboração do texto crítico.
ELABORAR	Presença colaborativa, em caso de projeto em equipes.	Entregar o projeto que o professor propor para a turma. Podendo ser qualquer um dos propostos na metodologia ou outros. O professor deve avaliar as opções viáveis para aquela turma.	O objetivo é que o aluno entregue o trabalho final de acordo com o proposto durante as aulas. Aqui o aluno poderá deixar a sua identidade, elaborando um projeto artístico e/ou crítico. Um não elimina o outro, mas a depender das carências materiais, alguns projetos podem se tornar inviáveis. Já a crítica, que é uma elaboração escrita, não terá uma impossibilidade material para sua realização.	Forma de apresentação: elaboração artística que indique a compreensão do processo.
CRITICAR	Presenças nas aulas e participação com as perguntas e respostas. Durante todo o processo.	Entrega do texto corrido da crítica do filme. Com as respostas construídas durante as aulas, já sem as perguntas.		Forma de apresentação: texto corrido que indique a compreensão do processo e o que o aluno percebeu e achou do filme.

Fonte: elaboração da autora.

Avaliar o resultado do aluno, também tem a ver com a autoavaliação, visto que para dar notas o professor deve ter sido capaz de oferecer as aulas essenciais para o alcance dos objetivos propostos.

Referências

AUMONT, J. *et al.* **A Estética do Filme**. São Paulo, Ed. Papyrus, 1995.

BARBOSA, D. J. M. L. *et al.* **Cinema no contexto escolar**: por uma pedagogia da criação. 2018. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/6635/DIOGO_BARBOSA____PROF_ARTES_UFPB_15561141856324_6635.pdf . Acesso em: 19 set. 2023

CARVALHO, V.. **Do Cinematógrafo a um Cinema Cidadão**. 2011. Disponível em: <https://revista.an.gov.br/index.php/revistaacervo/article/view/131/131>. Acesso em: 27 jun. 2024

GÊNERO CINEMATOGRAFICO. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/G%C3%AAnero_cinematogr%C3%A1fico. Acesso em: 02 set. 2024

LIBÂNEO, J. C.. **Didática**. Cortez Editora, São Paulo, 2017.

MACHADO, A.. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Papyrus Editora, 1997.

MACHADO, R. S.. Sobre mapas e bússolas: apontamentos a respeito da abordagem triangular. **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, p. 64-79, 2010.

MARTIN, M.. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1999.

TE03EP01 - O que são gêneros cinematográficos?. Produção: Rodrigo Castro e Larissa Muniz. Criação: Fernando Tibúrcio e Johanes Junqueira. Realização: Rede Minas. Belo Horizonte. 5 abr. 2019. 1 vídeo (8 min.). Publicado pelo canal Cinematógrafo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xanOd5jjE08>. Acesso em: 02 set 2024

VOCÊ conhece os gêneros cinematográficos?. Produção e fala: Aryanne Soares. Minas Gerais. 4 abr. 2023. 1 vídeo (5 min.). Publicado pelo canal SoulFilms. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zXIYAXIWO_M&t=138s. Acesso em: 02 set 2024

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este breve trabalho de pesquisa, importa refletir sobre as principais questões levantadas e suas implicações. Através da discussão de temas como alto consumo de conteúdo audiovisual, uso cada vez mais frequente de redes sociais, choque geracional entre professores e alunos, foi possível identificar as nuances, complexidades e desafios envolvidos em todo o processo da inserção do cinema em aulas de Artes Visuais no ensino médio, bem como as grandes oportunidades que surgem a partir dessas discussões.

No primeiro capítulo podemos entender que o cinema teve uma construção dinâmica através de experimentações e pesquisas e também do retorno e interesse do público, foi se estabelecendo enquanto linguagem artística e meio de comunicação de massa. A indústria cinematográfica é global e serve a diversos objetivos, desde difusão de culturas, educacionais e até mesmo para impor pensamentos políticos. Não obstante, também serve à indústria da moda, propondo maneiras de pensar e de agir, se vestir e consumir produtos em geral.

Nesse cenário, passamos a refletir sobre os motivos de se ensinar cinema na escola. De que maneira ensinar a decodificar a linguagem cinematográfica pode ajudar alunos a entender a sociedade massificada em que vivemos? A importância de educar o olhar para o cinema torna-se evidente ao ponderarmos sobre a relação entre o aumento considerável do consumo de redes sociais entre crianças e adolescentes e a contínua queda nos hábitos de leitura, por exemplo, nos traz alguns pontos de atenção importantes para serem trabalhados pelo arte-educador. Esses *insights* não apenas ampliam nossa compreensão, mas também abrem caminho para novas pesquisas e desenvolvimento de práticas pedagógicas com mais possibilidades de acerto em relação aos alunos. Todos os aspectos desta pesquisa têm como intuito oferecer uma perspectiva mais holística e enriquecedora sobre o assunto.

Há uma grande oportunidade em oferecer aulas sobre conteúdos que os alunos já estão habituados. O primeiro ponto é que atrai a atenção. Esse ponto é interessante para os educadores em todas as áreas, sobretudo nas Artes Visuais, uma disciplina já sem grande importância no ensino médio, onde o foco já está em entrar em uma universidade. Por causa da maior quantidade de estímulos audiovisuais, essa atenção não pode ser negligenciada. Somando-se ao fato da nossa sociedade já ser bastante audiovisual e pouco oral e escrita.

Outras dificuldades enfrentadas pelos professores foram explicitadas no capítulo três. As duas maiores circunstâncias dificultadoras do processo de ensino são a falta de material ou espaço adequado para as aulas e uma falha no processo educacional no professor, onde sente-se falta de uma forma ou método para a transmissão do ensino do cinema para alunos do ensino médio. É nesse ponto que a proposta exposta no capítulo quatro deste trabalho encontra relevância, se aplicada corretamente e a resposta dos alunos for positiva e colaborativa, há uma proposta com muitos estímulos, onde os alunos conseguem desenvolver a concentração, a oralidade, a escrita, a capacidade argumentativa e crítica.

O cinema já faz parte do presente dos alunos. Ao citar Fresquet, Amaral informa que o cinema é uma forma de arte viva e sem docilidade, por isso, é urgente o letramento para o audiovisual (Amaral, 2021, p. 71). Feron também traz uma perspectiva de Fresquet ao nos informar que o cinema, apesar de presente na vida dos alunos, se for consumido sem letramento adequado, o aluno não absorve muito do que é visto. Letramento é ensinar a ver os elementos da linguagem cinematográfica para que as diversas noções que o cinema pode despertar, sejam plenamente compreendidos (Feron, 2020, p. 84).

É imprescindível o desenvolvimento de um senso crítico. Isso envolve capacitar os espectadores a analisar as narrativas em profundidade, questionar as intenções dos cineastas e interpretar significados multifacetados, além de estabelecer conexões entre as obras e suas próprias realidades. A promoção da reflexão sobre narrativas dominantes é fundamental, assim como a implementação de abordagens educacionais que incentivem esse letramento audiovisual. Dessa forma, um espectador crítico não apenas enriquece sua experiência cinematográfica, mas também se torna um consumidor mais consciente da cultura audiovisual.

É essencial reconhecer que esse estudo é complexo e aqui não abordamos todas as suas particularidades, deixando lacunas para investigações futuras. Isso convida outros pesquisadores a aprofundarem-se nas questões levantadas. A continuidade do estudo e a ampliação de abordagens propostas podem levar a avanços significativos em relação aos problemas persistentes na questão do uso do cinema como conteúdo em aulas de Artes Visuais e letramento audiovisual.

Além disso, não adentramos o terreno das discussões identitárias, o que permitiria um desvio dos referenciais euro centrados em direção a perspectivas decoloniais e mais alinhadas às realidades e questões específicas do nosso país.

Essa ausência destaca a necessidade de investigar como essas identidades são representadas na produção audiovisual, o que pode também favorecer o cumprimento da Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014, citada no capítulo anterior e que objetiva a valorização da cultura nacional e promover o aumento do acesso a sua própria cultura através da produção audiovisual nacional.

Em suma, esta pesquisa parte da necessidade de um compromisso contínuo com o desenvolvimento de metodologias, boas práticas pedagógicas em arte-educação, sobretudo em relação ao letramento para o cinema, promovendo a inovação e a eficácia na educação e produção audiovisual. Trabalhar em conjunto com profissionais, acadêmicos, integrando arte, sociedade e cultura é crucial para atingir as metas propostas e lidar com os desafios de educar as próximas gerações.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. J.. **Imagens e sons**: a nova cultura oral. São Paulo. Editora Cortez, 1994.

AMARAL, J. P. W.; GONÇALVES, Rafael Salles; TOWNSEND, Thomás Dalcol. Sonho de liberdade: a criação de um videoclipe no CASE-SM. **Comunicações**, v. 28, n. 1, p. 67-90, 2021.

ANCINE. **Inciso II, do Art. 9º da Medida Provisória nº 2.228/01, de 2001**.

Regulamenta a elaboração, a apresentação e o acompanhamento de projetos de obras audiovisuais brasileiras de produção independente e revoga a Instrução Normativa nº 22, de 30 de dezembro de 2003. Brasil: Agência Nacional do Cinema, [2001]. Disponível em:

[https://sad.ancine.gov.br/consultapublica/avaliacoesSolicitadasAction.do?method=ini tEnviarSugestao&idNorma=57&idDispositivo=2122#:~:text=a\)%20curta%2Dmetragem%3A%20aquela,%C3%A9%20superior%20a%20setenta%20minutos](https://sad.ancine.gov.br/consultapublica/avaliacoesSolicitadasAction.do?method=ini tEnviarSugestao&idNorma=57&idDispositivo=2122#:~:text=a)%20curta%2Dmetragem%3A%20aquela,%C3%A9%20superior%20a%20setenta%20minutos. Acesso em: 26 set. 2024). Acesso em: 26 set. 2024

ASSISTIR. *In*: OXFORD Languages. [S. l.]: Oxford University Press, 2024.

Disponível em:

[https://www.google.com/search?q=assistir&sca_esv=5e23bca3cb06adc9&ei=TBXZZve_KrD01sQPkdu7qQ8](https://www.google.com/search?q=assistir&sca_esv=5e23bca3cb06adc9&ei=TBXZZve_KrD01sQPkdu7qQ8. Acesso em: 04 set. 2024). Acesso em: 04 set. 2024.

AUDIOVISUAL. *In*: DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. [S. l.]: Priberam Informática, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/AUDIOVISUAL>. Acesso em: 09 set. 2024.

BARBOSA, D. J. M. L. *et al.* **Cinema no contexto escolar**: por uma pedagogia da criação. 2018. Disponível em:

https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/6635/DIOGO_BARBOSA____PROF ARTES_UFPB_15561141856324_6635.pdf . Acesso em: 19 set. 2023

BENEDETTI, T.. *et al.* **Nativos digitais**: como tornar o ensino-aprendizagem mais efetivo. 2020. Tutor Mundi. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/processo-ensino-aprendizado-de-nativos-digitais/>. Acesso em: 15 maio 2024

BERNARDO, F.C.S.; LIMA, M. B. **K-pop**: a cultura popular coreana influenciando o Brasil. XV ENECULT-Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2019. Disponível em: <http://www.xvenecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-484/112160.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2024

BERTICELLI, C.. *et al* (org.). **O uso das redes sociais no Brasil e as mudanças durante a pandemia**. 2022. Ninho Digital. Disponível em: <https://ninho.digital/uso-das-redes->

[sociais/#:~:text=Uso%20das%20redes%20sociais%20no%20Brasil%20em%202021&text=Conforme%20a%20pesquisa%2C%20os%20brasileiros,YouTube%3A%20com%2096%2C4%25](https://ninho.digital/uso-das-redes-sociais/#:~:text=Uso%20das%20redes%20sociais%20no%20Brasil%20em%202021&text=Conforme%20a%20pesquisa%2C%20os%20brasileiros,YouTube%3A%20com%2096%2C4%25). Acesso em: 15 maio 2024

BRASIL. **Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014.** Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Brasília: Presidência da República, [2014]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm#art1. Acesso em: 26 set. 2024

BRASILEIROS são os que passam mais tempo por dia no celular, diz levantamento. 2022. G1: Globo Comunicação e Participações S.A. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/01/12/brasileiros-sao-os-que-passam-mais-tempo-por-dia-no-celular-diz-levantamento.ghtml>. Acesso em: 13 ago. 2024.

CABREIRA, L. G. *et al.* **(IN) Formação com o Cinema como fonte.** UNESPAR; Apucarana. Disponível em: https://npd.uem.br/eventos/assets/uploads/files/evt/6/trabalhos/6_610_1523845281.pdf. Acesso em: 19 set. 2023

CANUDO, R.. **La Naissance d'un art:** Essai sur le cinématographe. 1911. Disponível em: https://ien-sarcelles.ac-versailles.fr/IMG/pdf/La_naissance_d_un_art_Canudo. Acesso em: 09 abr. 2024

CARVALHO, V.. **Do Cinematógrafo a um Cinema Cidadão.** 2011. Disponível em: <https://revista.an.gov.br/index.php/revistaacervo/article/view/131/131>. Acesso em: 27 jun. 2024

CHANCHADA. *In:* DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. [S.l.]: Priberam Informática, 2023, Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/chanchada>. Acesso em: 08 ago. 2024

CINEMA NOVO. *In:* WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_novo&oldid=68195074. Acesso em: 28 jun. 2024.

DOURADO, B.. **Ranking:** as redes sociais mais usadas no Brasil e no mundo em 2023, com *insights*, ferramentas e materiais. 2024. Resultados Digitais: RD Station. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: 15 maio 2024.

FABRIS, E. H.. **Cinema e educação:** um caminho metodológico. Educ. Real, p. 117-133, 2008. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0100-31432008000100010&script=sci_abstract&tlng=en. Acesso em: 23 fev. 2024.

FANTIN, M.. **Mídia-educação e cinema na escola.** Revista teias, v. 8, n. 14-15, p. 13, 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24008/16978>. Acesso em: 23 fev. 2024.

FERON, T. R.; PORTO, L. T.. **Cinema, educação e letramento audiovisual:** proposição de práticas pedagógicas para professores-telespectadores. Literatura em Debate, v. 17, n. 30, p. 20-40, 2022. Frederico Westphalen, RS. Disponível em: https://ppgedu.fw.uri.br/storage/siteda4b9237baccdf19c0760cab7aec4a8359010b0/dissertacoes/discente133/arq_1621362288.pdf. Acesso em: 30 set. 2024.

FESTIVAL DE GRAMADO. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Festival_de_Gramado. Acesso em: 03 set. 2024.

FIELD, S.. **Manual do Roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 1ª ed.. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

FIGURELLI, R. C.. **Cinema, a sétima arte**. Extensio: Revista Eletrônica de Extensão, v. 10, n. 15, p. 110-119, 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6185546>. Acesso em: 07 ago. 2024

FILME MUDO. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Filme_mudo&oldid=68689605. Acesso em: 26 set. 2024.

GODAWA, B.. **Cinema e Fé Cristã**. Viçosa, MG: Ultimato, 2004.

LE MOS, S.. **Nativos digitais x aprendizagens**: um desafio para a escola. Boletim Técnico do Senac, v. 35, n. 3, p. 38-47, 2009. Disponível em: <https://senacbts.emnuvens.com.br/bts/article/view/236>. Acesso em: 05 ago. 2024

LIBÂNIO, J. C.. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 2017.

LING, H.. *et al.* **Cinema**: linguagem e produção. 2004. <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/221032/Prancha%201.pdf?sequence=1> . Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/221032>. Acesso em: 19 set. 2023.

LIVROS no Brasil: pesquisa revela hábito de leitura no País. NSC Comunicação. Disponível em: <https://www.negociossc.com.br/blog/livros-no-brasil-pesquisa-revela-habito-de-leitura-no-pais/#:~:text=Em%20um%20pa%C3%ADs%20com%202023,pesquisa%20realizada%20pela%20Nielsen%20BookData>. Acesso em: 14 maio 2024

MARANHÃO. Secretaria de Educação. **Caderno de gestão pedagógica**: este caderno se destina aos gestores escolares e suas equipes pedagógicas. São Luís: Governo do Estado do Maranhão, 2023. Disponível em: <https://www.educacao.ma.gov.br/wp-content/uploads/2023/02/Caderno-2023-6.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2024.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1999.

OLIVEIRA, G. M.. **Geração Z**: Uma nova forma de sociedade. Ijuí: Unijui, 2010. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/server/api/core/bitstreams/13e7abf4-e7ef-4a61-a226-134472bb9ead/content>. Acesso em: 05 ago. 2024.

OLIVEIRA, V.. Fortes de *et al.* **Cinema e educação**: experiências estéticas de formação mediadas pela sétima arte. Formação Docente – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores, v. 7, n. 12, p. 97-108, 2015. Disponível

em: <https://www.revformacaodocente.com.br/index.php/rbpdf/article/view/116>. Acesso em: 23 fev. 2024.

PAIVA, C.. YouTube: artes, invenções e paródias da vida cotidiana. Um estudo de hipermídia, cultura audiovisual e tecnológica. **Mídias digitais & interatividade**. Editora Universitária da UFPB, p. 285-303, 2009.

PALMA, L. S.. **O cinema indiano**: a maior indústria cinematográfica do mundo. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação–Habilitação em Radialismo)–Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/274>. Acesso em: 08 ago. 2024

PARENTE, A.. **Cinema e tecnologia digital**. Lumina, Juiz de Fora, v. 2, n. 1, p. 1-17, 1999. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/facom//files/2013/03/R2-Parente-HP.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2024

PIZA, M. V.. **O fenômeno Instagram**: considerações sob a perspectiva tecnológica. Brasília, 2012. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/3243>. Acesso em: 03 ago. 2024.

SÁ, I. T.. **Cinema e Educação**. Agir Editora, Rio de Janeiro, 1967.

SALAMON, C.. **Cinearte, o Star System e os processos de impressão fotográficos**. Site do Museu da Imagem e do Som, *in site* do Governo do estado de São Paulo, 2023. Disponível em: <https://mis-sp.org.br/vitrines/cinearte-o-star-system-e-os-processos-de-impressao-fotograficos/>. Acesso em: 27 jun. 2024

SOARES, J. M.. **Contribuições do Audiovisual Sul-Coreano para a Aprendizagem de Artes Visuais no Ensino Médio**: reflexões e possibilidades. São Luís, 2023.

SOUZA, A. R.; OLIVEIRA, A. P. S.; RANGNI, R. de A.. **Altas capacidades e as lives do YouTube® no período da pandemia**: uma revisão sistemática. Educação & Formação, Fortaleza. v. 8, 2023. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2448-35832023000100234&script=sci_arttext. Acesso em: 03 ago. 2024.

WOLFF, F.. **Por trás do espetáculo**: o poder das imagens. Muito além do espetáculo. São Paulo: SENAC, p. 16-45, 2005.

YOUTUBE. *In*: WIKIPÉDIA, A Enciclopédia Livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>. Acesso em: 03 ago. 2024.

ANEXO

Roteiro para entrevista de professores

- 1 Apresentação:
 - 1.1 Nome:
 - 1.2 Idade:
 - 1.3 Leciona em qual (is) escola (s)?
 - 1.4 Há quanto tempo leciona na (s) escola (s) citada (s)?
 - 1.5 Quanto tempo de formação, em qual instituição?
 - 1.6 Durante o tempo de formação teve contato com disciplina de audiovisual ou cinema e como foi esse contato?
- 2 Você trabalha com audiovisual em aula?
- 3 Se sim, qual a importância que o audiovisual tem nas aulas de Artes Visuais?
- 4 Como você vem trabalhando o audiovisual em aulas de Artes Visuais?
- 5 Quais dificuldades têm enfrentado durante essas aulas?
 - 5.1 Dificuldades relacionadas à formação
 - 5.2 Dificuldades relacionadas ao material ou espaço