**A contribuição do cinema e da linguagem audiovisual na construção do conhecimento escolar**

**Geone Angioli Ferreira**

Universidade do Estado do Amazonas – UEA/NESBVR

angioli1@hotmail.com

**Resumo**

O presente artigo – A contribuição do cinema e da linguagem audiovisual na construção do conhecimento escolar tem como objetivo principal mostrar a origem e evolução do cinema e suas contribuições no âmbito escolar através da linguagem audiovisual. Além disso, descreve a prática e utilização do cinema e da linguagem audiovisual em sala de aula. Outro objetivo específico é evidenciar a importância do registro histórico para a produção do conhecimento, isso feito de maneira mais científica, mais sólida e real. Também relata as dificuldades encontradas na prática docente em relação ao uso da linguagem audiovisual. Para tanto, o artigo foi dividido em três tópicos: Breve histórico do cinema e a consolidação da linguagem; A linguagem audiovisual na escola e a relação com o processo de ensino-aprendizagem e A produção do conhecimento: uma viagem pela história através do cinema e da linguagem audiovisual. E, para a concretização desse trabalho nos ancoramos nos estudos de Barthes (2008); Mascarello (2006); Mocellin (2009) e nos documentos oficiais: PCN (2000); PCN+ (2002); OCNEM (2006) e BNCC (2018). A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, do tipo descritiva, e as informações obtidas em relação à pratica docente foram extraídas da leitura dos relatórios de estágio dos acadêmicos do curso de Letras Mediado por Tecnologia da Universidade do Estado do Amazonas – Núcleo de Boa Vista do Ramos, os quais fizeram observação e regência em duas escolas estaduais no período de abril a setembro de 2018.

**Palavras-chave:** cinema**,** linguagem audiovisual, conhecimento, escola.

**Introdução**

Muitas intervenções pedagógicas no atual sistema de ensino no Brasil utilizam o cinema e a linguagem audiovisual para facilitar a compreensão e recepção do assunto a ser abordado em sala de aula. Ainda mais na contemporaneidade, onde os indivíduos vivem conectados e sendo bombardeados diuturnamente por informações advindas da internet, tevês e redes sociais. Todas, sem exceção, utilizam a linguagem audiovisual.

O objetivo do presente artigo científico é mostrar o início e a evolução do cinema e da linguagem audiovisual, além de descrever a utilização dessa linguagem em sala de aula. Outro objetivo específico é evidenciar a importância do registro histórico para a produção do conhecimento, isso feito de maneira mais científica, mais sólida e real. Também relata as dificuldades encontradas na prática docente em relação ao uso da linguagem audiovisual. Para tanto, o artigo foi dividido em três tópicos: Breve histórico do cinema e a consolidação da linguagem; A linguagem audiovisual na escola e a relação com o processo de ensino-aprendizagem e A produção do conhecimento: uma viagem pela história através do cinema e da linguagem audiovisual. A metodologia adotada para a realização deste trabalho foi a pesquisa bibliográfica, do tipo descritiva, e as informações obtidas em relação à pratica docente foram extraídas da leitura dos relatórios de estágio dos acadêmicos do curso de Letras Mediado por Tecnologia da Universidade do Estado do Amazonas – Núcleo de Boa Vista do Ramos, os quais fizeram observação e regência em duas escolas estaduais no período de abril a setembro de 2018.

**Breve histórico do cinema e a consolidação da linguagem**

O cinema teve origem a partir da ansiedade do homem em ver um registro imagético em movimento. Porém, alguns historiadores afirmam que o cinema surgiu por volta de 40 mil anos quando os homens pré-históricos desenhavam nas paredes das cavernas. Dessa forma, a história do cinema estaria ligada diretamente com a história da imagem e, consequentemente, a história do registro.

Por volta de 5.000 a.C. o povo chinês realizava apresentações de histórias por meio de um processo muito similar a exibição de um filme. Esse processo é conhecido como jogo das sombras e lidava com exposição de imagens sobre uma tela (que na época era feita de linho).

As imagens eram produzidas por artistas que utilizavam as mãos para criarem formas de animais, de objetos e de pessoas. Os artistas ficavam por detrás da tela onde existia uma fonte de luz (fogueira) que iluminava as mãos dos artistas que se movimentam para a criação de alguma imagem. Eles também narravam as histórias. Essa experiência deu início à câmera escura que, mais tarde, foi produzida em uma caixa com lente biconvexa acoplada no lugar do orifício. E a partir dessas e de outras experiências chegou-se ao resultado que originou o conceito para a composição atual do movimento no cinema que tem como base, 24 quadros por segundo.

Nesse processo de construção da linguagem cinematográfica foram necessários inventar vários aparelhos para se obter a captação de imagens e medir o tempo da persistência retiniana, a saber as principais invenções foram: fenacistoscópio, praxinoscópio, fuzil fotográfico, cronofotografia, cinestocópio, cinematógrafo. A junção dessas invenções possibilitou a realização dos primeiros documentários (pequenos filmes) e assim originou-se a linguagem cinematográfica criando as suas estruturas narrativas. Na esteira desse processo de construção Barthes (2008) faz o seguinte relato:

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. (BARTHES [et. al], 2008, p.19)

Voltando a falar da máquina em si, o grande inventor norte-americano, Thomas Edison, criou o cinetoscópio (cinescópio ou kinetoscope) que veio a ser o primeiro equipamento de projeção para filme.

O filme era colocado dentro do gabinete que, por meio de carretéis e engrenagem, faziam o filme circular criando a sensação de movimento.

Porém, a sétima arte começa a ganhar impulso quando os irmãos Lumière realizam a primeira exibição cinematográfica em 1985, na França. Nessa época, os Lumière produzem uma nova exibição de filmes no salão do Gran Café Paris. Na mostra, foram exibidos os filmes *L´Arrivée d´um Train à La Ciotat e Sortie dês ouvriers de L´usine Lumière* que faziam parte das primeiras séries de curtas-metragens produzidos pelos irmãos. Segundo Mascarello (2006):

No começo do século XX, o cinema inaugurou uma era de predominância das imagens. Mas quando apareceu, por volta de 1895, não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões-postais. Os aparelhos que projetavam filmes apareceram como mais uma curiosidade entre as várias invenções que surgiram no final do século XIX. Esses aparelhos eram exibidos como novidade em demonstrações nos círculos de cientistas, em palestras ilustradas e nas exposições universais, ou misturados a outras formas de diversão popular, tais como circos, parques de diversões, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades (MASCARELLO, 2006, p.16).

Com o sucesso das exibições, os Lumière resolveram divulgar o cinematógrafo para diversos países e contrataram diversos fotógrafos para essa incumbência. A evolução do discurso cinematográfico começou quando alguns diretores começaram a usar o corte de cena para cena e, consequentemente, o corte dentro da cena. No entanto, não houve um inventor em específico, é o que afirma Mascarello (2006):

Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celuloide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção (MASCARELLO, 2006, p.18).

Aproveitando o grande sucesso da novidade, o francês Georges Méliès começou a trabalhar com implementação de cortes e a dupla exposição de filmes como trucagens para a composição de suas narrativas. A magia do cinema começava realmente a ganhar força com Méliès, pois ele agregou seus truques mágicos à narrativa cinematográfica. Essa ação constitui a essência e o objetivo da abordagem semiótica de um filme, Confome Lotman (1978):

Tudo que num filme é arte possui uma significação, é veículo de informação. O impacto da acção exercida pelo cinema reside na diversidade da sua informação: uma informação extremamente condensada, de estrutura e organização complexas, entendida no sentido lato e <wieneriano> como um conjunto de estruturas intelectuais e emocionais transmitidas ao espectador e exercendo sobre ele uma acção complexa que vai da simples impressão causada ao nível das células da sua memória até a reestruturação da sua personalidade (LOTMAN, 1978, p.75).

O cinema como sistema de comunicação, de linguagem semiótica tem grande contribuição social, pois assegura a troca, a conversação e a acumulação da informação na coletividade que a utiliza, pois a linguagem cinematográfica não é um conjunto de imagens isoladas, é um sistema organizado de relações estruturais.

Porém, antes da consolidação dessa linguagem Bernardet (2012) argumenta que:

No dia da primeira exibição pública de cinema - 28 de dezembro de 1895, em Paris -, um homem de teatro que trabalhava com mágicas, Georges Mélies, foi falar com Lumière, pois queria adquirir um aparelho, e Lumière desencorajou-o, disse-lhe que o “Cinematógrapho" não tinha o menor futuro como espetáculo, era um instrumento científico para reproduzir o movimento e só poderia servir para pesquisas. Lumière disse que o povo se empolgaria no primeiro momento, mas logo cansaria. Lumière enganou-se (BERNARDET, 2012, p. 11).

Bernardet (Ibidem, p.17) complementa ainda “Não só o cinema seria a reprodução da realidade, seria também a reprodução da própria visão do homem”. Também merecem destaques nomes como: o norte-americano D.W. Griffith (considerado o pai da linguagem cinematográfica); e os soviéticos: Lev Kuleshov, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin e Sergei Eisenstein. E, como também conhecer os principais gêneros e subgêneros dessa linguagem.

**Principais gêneros em subgêneros**

* **Aventura**: Western, Ação, Mistério, Musical.
* **Comédia**: Romântica, Musical, Infanto-juvenil.
* **Crimes**: Psicológico, Ação, Social.
* **Melodrama**: Ação, Aventura, Juvenil, Detetives e Mistério, Social, Romântico, Guerra, Musical, Psicológico e Mistério
* **Drama**: Romântico, Biográfico, Social, Musical, Comédia, Ação, Religioso, Psicológico, Histórico.
* **Outros**: Fantasia, Farsa, Terror, Documentário, Semidocumentário, Animação, Histórico, Séries, Educativo, Propaganda, Mudo, Cangaço (gênero tipicamente brasileiro), Erótico.

Vale ressaltar ainda, a importância de se conhecer os anos dourados de **Hollywood** com os **grandes clássicos** (*A Dama das Camélias, E o Vento Levou, O Morro dos Ventos Uivantes e Casablanca*) e os **maiores diretores** da história sétima arte (*Charles Chaplin, Orson Welles, Ingmar Bergman, Stanley Kubrick e outros*). Já em relação ao cinema brasileiro é necessário conhecer, principalmente: **Embrafilme** (1936-1969), o **Cinema Novo** (1963-1970) de *Glauber Rocha* e o movimento da **Retomada** (1992-2003).

**A linguagem audiovisual na escola e a relação com o processo de ensino-aprendizagem**

É notório que a linguagem audiovisual se tornou onipresente em todos os espaços, e na escola isso não é diferente. A internet e as redes sociais trabalham com essa tecnologia que alia imagem e som. Não só os estudantes se utilizam desses meios, os educadores também buscam soluções por meio da linguagem audiovisual em suas práticas educativas. No entanto, muitas intervenções feitas pelos educadores acabam não produzindo o efeito esperado devido à falta de contextualização dos filmes exibidos ou por não saberem o mínimo da linguagem e da história do audiovisual.

Aumont (2003, p.29) em seu Dicionário Teórico e Crítico de Cinema conceitua audiovisual da seguinte maneira:

Audiovisual é adjetivo e, no mais das vezes, substantivo, que designa (de modo bem vago) as obras que mobilizam, a um só tempo, imagens e sons, seus meios de produção, e as indústrias ou artesanatos que a produzem. O cinema é, por natureza, “audiovisual”; ele procede indústrias do audiovisual. Todavia, esse não é seu caráter mais singular, nem o mais interessante.

O cinema tem suas próprias leis, técnicas, peculiaridades e formas de apresentação, as quais apresentam diversos gêneros e abarcam todas as outras artes quando projeta suas cenas para o público.

Diante a complexidade do entendimento da linguagem, muitos educadores acabam por não utilizar essa ferramenta. É o que ficou constatado na leitura dos relatórios de estágio (uma das fontes de pesquisa desse artigo) feitos pelos acadêmicos do Curso de Letras Mediado por Tecnologia da Universidade do Estado do Amazonas/UEA-Núcleo de Boa Vista do Ramos. Segundo os estagiários, raramente, os docentes utilizavam o material audiovisual. E quando era utilizado não havia nenhuma contextualização, servia apenas para preencher um tempo vago ou para distrair os alunos enquanto os professores faziam reuniões ou encontros variados. No entanto, no período correspondente, de abril a setembro de 2018, em que os estagiários cumpriram o Estágio Supervisionado I e II, disciplina obrigatória do curso, os mesmos usaram e abusaram do material audiovisual para dinamizar suas sequências didáticas que foram aplicadas na regência.

Dito isto, muita confusão ainda se faz com tais conceitos. Em síntese o audiovisual seria tudo aquilo que comunica por meio de imagens e sons. Barbosa (2003) argumenta:

Nos dias de hoje, a imagem visual tem uma presença cada vez maior na vida das pessoas. Imagens nos são apresentadas e representadas a todo momento, num misto de criação e recriação. A apropriação e transformação de imagens procura dar nova significação a imagens já conhecidas, e ocupa grande espaço na mídia, sendo cada vez mais usada em cartazes, *out-doors* e nos meios de comunicação eletrônicos (BARBOSA, 2003, p.113).

Nessa perspectiva confunde-se o cinema com o audiovisual. Apesar de estarem intrinsicamente ligados, o cinema possui uma característica peculiar, a narrativa feita com imagens, vide o cinema mudo. Molleta (2009, p.18) afirma que é necessário compreender: “cinema é a arte da imagem e não do diálogo. Compor imagem de forma narrativa por si só, é fazer cinema. Isso não quer dizer que eu seja contra os diálogos, porém eles servem para completar a imagem”.

Uma sequência de imagens é capaz de criar uma narrativa. A mente humana vai de certa forma compreendendo essa sequência, foi isso que Sergei Eisenstein observou: “De um modo ou de outro, a série de ideias é montada, na percepção e na consciência, como na imagem total, que acumula os elementos isolados”. E complementa:

Vimos que no processo de lembrança existem dois estágios fundamentais: o primeiro é a reunião da imagem, enquanto o segundo consiste no resultado desta reunião e seu significado na memória. Neste último estágio, é importante que a memória preste a menor atenção possível ao primeiro estágio e, chegue ao resultado depois de passar pelo estágio de reunião o mais rápido possível. Esta é a prática na vida, em contraste com a prática na arte. Porque, quando entramos na esfera da arte, descobrimos um acentuado deslocamento da ênfase. Na verdade, para conseguir seu resultado, uma obra de arte dirige toda sutileza de seus métodos para o processo (EISENSTEIN, 2002, p 21).

Essas contribuições servem para mostrar quão difícil é compreender essa linguagem e seu uso adequado em ambientes diferenciados. Por isso, é necessário buscar uma compreensão maior da técnica e da linguagem para se obter um melhor desenvolvimento do trabalho que se pretende realizar com tal ferramenta. Entretanto, lograr êxito com o domínio da linguagem audiovisual não é uma coisa que se alcançará da noite para o dia. Uma vez que a maioria das pessoas banalizam o seu uso e sua importância, não a encaram com a cientificidade merecida, pois assim como outras ciências ela possui seus códigos, regras e técnicas, por assim dizer. Barthes (2008) relata:

A noção de “gramatica cinematográfica” é hoje muito depreciada; tem-se a impressão de que não existe mais. Mas é porque não foi procurada no lugar onde era necessária. Faz-se sempre referência implicitamente à gramática normativa de línguas particulares (= línguas maternas dos teóricos do cinema), enquanto que o fenômeno linguístico e gramatical é infinitamente mais vasto e concerne às grandes figuras fundamentais da transmissão de toda informação. Somente a linguística geral e a semiologia geral (disciplinas não-normativas, simplesmente analíticas) podem fornecer ao estudo da linguagem cinematográfica “modelos” metodológicos apropriados (BARTHES, 2008. p. 217).

Além do cinema e da linguagem audiovisual é preciso aliar as novas tecnologias aos projetos educacionais interdisciplinares. Sem dúvidas que é uma ótima saída para a resolução de problemas e da melhoria do processo de ensino-aprendizagem, é o que diz a Revista Pátio:

Os jovens precisam aprender melhores maneiras de utilizar as ferramentas que estão disponíveis na web, e é principalmente através da escola que esse aprendizado pode torna-se efetivo. O principal desafio, então, é “garantir que os jovens tenham as habilidades e as ferramentas necessárias para navegar nos ambientes novos e híbridos de tal forma que se mantenham seguros, tanto on-line como off-line” (REVISTA PÁTIO in: PALFREY E GASSER, 2011, p. 102).

Em consonância com os autores supracitados, é imperioso que os jovens possam se apoderar das novas tecnologias, assim como a escola e os educadores, pois é necessário que haja um entendimento e um amplo domínio das técnicas, e nisso o cinema e a linguagem audiovisual se incluem. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2018) para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental no que concerne às Competências Específicas de Linguagens para o Ensino Fundamental, assim orienta, nos tópicos 1 e 6:

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.

6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BNCC/2018, p.63).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN/2000) do Ensino Médio também falam acerca de uma nova dinâmica de ensino, de modo a garantir a superação de uma escola que, ao invés de se colocar como elemento central de desenvolvimento dos cidadãos, contribui para a sua exclusão. E acrescenta ainda:

Uma escola que pretende formar por meio da imposição de modelos, de exercícios de memorização, da fragmentação do conhecimento, da ignorância dos instrumentos mais avançados de acesso ao conhecimento e da comunicação. Ao manter uma postura tradicional e distanciada das mudanças sociais, a escola como instituição pública acabará também por se marginalizar.

Uma nova concepção curricular para o Ensino Médio, como apontamos anteriormente, deve expressar a contemporaneidade e, considerando a rapidez com que ocorrem as mudanças na área do conhecimento e da produção, ter a ousadia de se mostrar prospectiva (PCN/2000, p.12)

Corroborando com todas essas diretrizes, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+) do Ensino Médio explicitam três conjuntos de competências, quais são:

Comunicar e representar, investigar e compreender, assim como contextualizar social ou historicamente os conhecimentos. Por sua vez, de forma semelhante mas não idêntica, o Enem aponta cinco competências gerais: dominar diferentes linguagens, desde idiomas até representações matemáticas e artísticas; compreender processos, sejam eles sociais, naturais, culturais ou tecnológicos; diagnosticar e enfrentar problemas reais; construir argumentações; e elaborar proposições solidárias. Tanto nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio, como no Enem, relacionam-se as competências a um número bem maior de habilidades (PCN+, 2002, p.15).

Além do domínio técnico e do desempenho, considera-se que as ferramentas semióticas criadas pelo ser humano são essenciais para que ele transcenda os limites de sua experiência imediata. Outro documento importante para entender a funcionalidade do uso das linguagens em sala de aula encontra-se nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Linguagens, códigos e suas tecnologias (2006), que dizem:

**.**

[...] sendo a linguagem uma capacidade humana de simbolizar e de interagir e, por essa via, condição para que se construam as realidades, não se pode dizer que entre os signos que constituem os diferentes sistemas semióticos e o mundo haja de fato uma relação direta.

Assume-se, portanto, o pressuposto de que as relações entre mundo e linguagem são convencionais, nascem das demandas das sociedades e de seus grupos sociais, e das transformações pelas quais passam em razão de novos usos, que emergem de novas demandas (OCNEM, 2006, p.24)

Ainda de acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio “vivemos em um mundo culturalmente organizado por múltiplos sistemas semióticos – linguagens verbal e não verbal, resultado de trabalho humano que foi sedimentado numa relação de convencionalidade”.

A primeira forma de comunicação foi a linguagem oral, depois os desenhos e a escrita. No entanto, essa organização não veio de uma hora para outra, Alves (2008) esclarece que a comunicação sempre foi e é uma necessidade humana básica.

Desde os tempos dos sinais nas cavernas até o advento da internet, o homem vem aperfeiçoando as formas a os meios de comunicação. Na cultura moderna, a ciência comunicacional tornou-se extremamente valorizada e muitos são os esforços para ampliar o alcance da comunicação e derrubar suas barreiras ao redor do mundo. Esses esforços deram origem à chamada revolução tecnológica ou revolução informacional (ALVES, 2008, p.252).

Os meios de comunicação foram amplamente aperfeiçoados, e os meios eletrônicos permitiram a quebra de muitas barreiras, a comunicação ampliou seus horizontes e deixou de ser privilégio das elites. Hoje, a tecnologia é consumida por todos, e praticamente todos da nova geração sabem manusear os aparelhos tecnológicos por serem práticos, lógicos e intuitivos. E, por conta de tudo isso, é mais do que necessário e urgente que os educadores saibam utilizar todos os recursos e ferramentas para se comunicar, adquirir e transferir conhecimento por meio de todas as tecnologias e linguagens, principalmente no ambiente escolar, na sala de aula.

**A produção do conhecimento: Uma viagem pela história através do cinema e da linguagem audiovisual**

Revisitar o passado é entrar na História, e nada mais prazeroso de se fazer através de um bom livro ou de um bom filme. Mascarello (2006), em seu livro – História do Cinema Mundial, afirma que é necessário conhecer pelo menos os cinco grandes blocos históricos para compreender a evolução e história do cinema, são eles: 1) Primeiro Cinema; 2) Vanguardas dos anos 1920 (Impressionismo francês, Expressionismo alemão, montagem soviética e Surrealismo); 3) Gêneros Hollywoodianos (western e *film noir*); 4) Cinema Moderno (Neorrealismo Italiano, *Nouvelle Vague*, documentário moderno, Cinema Novo Brasileiro e Cinema Novo Alemão); 5) Vertentes Contemporâneas (cinema e gênero, cinema pós-moderno, cinema de terras e fronteiras, cinema hollywoodiano contemporâneo e cinema e tecnologias digitais).

Fazendo essa pequena viagem no tempo, apresentada pelos tópicos acima, já dá para ver a importância de se conhecer a história e o cinema, lados de uma mesma moeda. A história e o cinema se cruzam a todo momento, até pelo fato do cinema eternizar alguns dos fatos mais importantes da história da humanidade. Mocellin (2009) comenta:

Até poucos anos, a escola (professores e, principalmente, alunos), não era facultado o questionamento dos métodos de apropriação do conhecimento – o saber histórico vinha “pronto” nos livros e apostilas didáticos e a memorização do conteúdo fático era não apenas suficiente, mas esperada. Hoje, espera-se tanto dos professores quanto dos alunos, ao final do terceiro ano do ensino médio, que tenham noções dos métodos do conhecimento histórico e que possam ser críticos em relação à construção do saber histórico escolar (MOCELLIN, 2009, p.19).

Diante dessa realidade a História e o Cinema acabam tornando-se ferramentas importantes que visam instruir e capacitar o cidadão para ser capaz de intervir na realidade vigente, por isso é imprescindível buscar maneiras de se trabalhar o cinema e o audiovisual como instrumento pedagógico e não como propaganda política e alienação.

Como já foi dito no início deste artigo, o filme é uma grande magia. As imagens se montam em sua mente e sua consciência a transforma em narrativa. Esse é o sentido do filme, mostrar sem precisar falar em todos os momentos, a imagem por si só diz muita coisa dentro de um contexto.

O filme é, hoje em dia, um meio de expressão dotado de maior pluralidade heterogênea de materiais e elementos, respectivamente, e constantes de todas as outras formas de arte. Nele, concorrem para a criação do complexo espaço (imagem) – tempo (movimento). A ideia de movimento traduz a primazia de uma ação eminentemente visual, que engloba a ação meramente anedótico-literária que as outras artes podem conter: o ritmo engendra o tempo: movimento no quadro-movimento- movimento do quadro- sucessão continua de quadros, com múltiplos variações de distância da ação interna com relação ao espectador (GRUNEWALD, 2003, p. 26).

Entretanto, nem sempre o quadro a quadro e os movimentos são entendidos, pois falta o conhecimento da linguagem e muitos educadores ainda não se atentaram para a necessidade de aprofundar o conhecimento, tanto em relação à História, quanto ao Cinema e a própria linguagem audiovisual.

Na era da informação, de muita informação mesmo, é necessário ter uma espécie de filtro para que se possa selecionar o que é história, distinguindo realidade e ficção. Distinguir claramente uma coisa da outra, senão podem surgir muitas contradições em relação à construção de conhecimento. A história e o cinema fornecem elementos suficientes para que sejam dirimidas dúvidas e as próprias contradições. Nóvoa (2012) assim argumenta:

Cinema e história sempre foram, assim, uma relação complexa que poderia ser aprendida como objeto e como problemática. “Cinema e história” é uma coisa semelhante e ao mesmo tempo distinta de “cinema e história”. Cinema e história cria uma relação complexa que qualifica outro ponto dialético que não aquele do historiador que quer estudar o cinema como obra de arte [...] (NÓVOA, 2012, p.22).

E nesse encontro repleto de conflitos e contradições estão inseridos educadores e alunos que acabam, por muitas vezes, distanciando-se um dos outros. A escola deveria ser um espaço de trocas, onde jovens pudessem se identificar com o ambiente e suas práticas educacionais. No entanto, os alunos, muitas vezes, não encontram um ambiente em que possam discutir suas ideias e participar do ato de aprender, mutuamente. Essa situação gera alguns choques, argumenta Sousa (et.al., 2011):

Os conteúdos e conceitos aprendidos em sala de aula muitas vezes não fazem sentido para estes jovens que almejam um futuro que na maioria das vezes não está ligado ou relacionado com o que veem nas salas de aula (SOUSA et al., 2011, p.25).

Por conta disso, é de se esperar que a escola, tenha capacidade de se reinventar, se deseja sobreviver como instituição educacional antenada às novas tecnologias e atenta aos avanços da história. É essencial que o educador se aproprie da gama de saberes advindo das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizados em sua prática pedagógica.

Os meios de comunicação dinamizam-se a todo o momento e moldam nosso sentido de realidade. “Muito da nossa visão de realidade é baseada em mensagens dos meios de comunicação, que por sua vez foram construídas e são imbuídas de representações e conclusões preconcebidas” (MOCELLIN, 2009, p.36).

E para que todos os educadores possam fazer o *link* entre história e cinema sem serem enfadonhos, e que a recepção dos conhecimentos feita pelos alunos seja de maneira prazerosa e produtiva, é preciso correr contra o tempo. Uma vez que a história abastece as novas gerações com o conhecimento trazido do passado, e o cinema por sua vez traduz essas informações em imagens, dando um sentido real às informações e às histórias de outrora, moldando assim o conhecimento da humanidade.

**Considerações finais**

Quando se fala das novas tecnologias em sala de aula é inegável a importância que as mesmas adquirem no processo de ensino-aprendizagem. O cinema e a linguagem audiovisual também fazem parte dessa revolução, pois em todos os formatos e mídias, lá está ela - a linguagem audiovisual. E na esteira dessa novidade como suporte educacional muitos educadores se utilizam dessa ferramenta em suas práticas educacionais. No entanto, essa mediação depende, em parte, de como ele entende esse processo de transformação e de como ele se sente em relação a isso, se o mesmo consegue extrair do aluno a atenção e curiosidade para a produção do conhecimento.

De acordo com a pesquisa bibliográfica e leitura de relatórios, ficou constatado que nem todos os profissionais da área de educação estão preparados (na teoria e prática) para fazer uma intervenção pedagógica (com a linguagem audiovisual) que leve o aluno a aprender de maneira significativa, por isso faz-se necessário trabalhar as questões essenciais que permeiam o assunto em questão.

Em vários cursos de graduação trabalha-se a História do Cinema e a linguagem audiovisual, porém de maneira superficial. Já nas escolas de Ensino Fundamental e Médio, o filme é geralmente utilizado como “tampão” quando não há professor em sala de aula, logo não existe nenhuma contextualização da obra e nem a pré-seleção do material a ser exibido.

Por fim, com o caráter onipresente das novas tecnologias e da linguagem audiovisual, é necessário que os principais atores do ambiente escolar possam encontrar o meio-termo para se trabalhar a produção do conhecimento com o uso dessa linguagem. E o esforço se estende não só a professores e alunos, mas também aos responsáveis pelo sistema de ensino que ainda não encontraram uma metodologia adequada para se utilizar o audiovisual no ambiente escolar sem causar suspeitas e dúvidas quanto a eficiência do produto e a prática docente.

**Referências**

ALVES, Marcia Nogueira. **Mídia e produção audiovisual: uma introdução.** Curitiba: Ibpex, 2008.

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema.** Campinas, SP: Papirus, 2003.

BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte.** 2ª ed.- São Paulo: Cortez, 2003.

BARTHES, Roland [et. al]. **Analise Estrutural da Narrativa**. 5ª ed. – Petrópolis: RJ, Vozes, 2008.

**BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)** para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. Disponível em:<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 24 de agosto de 2018.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema.** São Paulo: Brasiliense, 2006.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais** (PCN): Ensino Médio. Brasília, DF: MEC/SEMTEC, 2000.

BRASIL. **PCN + Ensino Médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, volume 1. 2002.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

GRÜNEWALD, José Lino. **Vertentes do Cinema Moderno: inventores e mestres.** Campinas, SP: Pontes, 2003.

LOTMAN. Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Imprensa Universitária. Editora Estampa, Lta., Lisboa, 1978.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial.** Campinas: SP: Papirus, 2006.

MOCELLIN, Renato. **História e Cinema: educação para as mídias.** São Paulo: Editora do Brasil, 2009.

MOLLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo.** São Paulo: Summus, 2009.

NÓVOA, Jorge. **Cinema – história: teoria e representações sociais no cinema,** 3ª ed. – Rio de Janeiro: Apicuri, 2012.

**ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA O ENSINO MÉDIO**. Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 239 p.

REVISTA PÁTIO. **A interdisciplinaridade possível**. Ano V, nº 16, março/maio, 2013.

SOUZA, Robson Pequeno; MOITA, Filomena da M. C da S. C. e CARVALHO, Ana Beatriz Gomes Carvalho (Organizadores). **Tecnologias digitais na educação.** Campina Grande: EDUEPB, 2011.