

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
IVERALDO CARLOS MACHADO JUNIOR

**CONSTRUINDO OLHARES:
PEQUENO GUIA DE AUDIOVISUAL PARA EDUCADORES**

CURITIBA
2023

IVERALDO CARLOS MACHADO JUNIOR

**CONSTRUINDO OLHARES:
PEQUENO GUIA DE AUDIOVISUAL PARA EDUCADORES**

Proposta pedagógica apresentada à banca de Defesa do curso de Pós-graduação Mestrado Profissional em Artes, Modos de conhecimento e processos criativos em artes, da Universidade Estadual do Paraná, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Camargo

CURITIBA

2023

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Machado Junior, Iveraldo C.

Construindo olhares: pequeno guia de audiovisual para educadores / Iveraldo C. Machado Junior. -- Curitiba-PR, 2023.

103 f.: il.

Orientador: Marcos H. Camargo.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em Artes) -- Universidade Estadual do Paraná, 2023.

1. Cinema e educação. 2. Professores. 3. Formação audiovisual. I - Camargo, Marcos H. (orient). II - Título.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

ATA nº 03 /2023 - PPGARTES
BANCA DE DEFESA

No dia 1 de junho de 2023, às 10:00 horas, realizou-se o Banca de Defesa do Trabalho Acadêmico intitulado CONSTRUINDO OLHARES: PEQUENO GUIA DE AUDIOVISUAL PARA EDUCADORES, do mestrando **IVERALDO CARLOS MACHADO JR.**, que contou com a presença das professores/as doutores/as Marcos H. Camargo (orientador), Maria Cristina Mendes e Zelo Martins, como membros titulares da banca avaliadora. Após a avaliação do Trabalho Acadêmico, a banca deliberou pela APROVADO da pesquisa. Nada mais havendo a discutir, a Banca de Defesa deu-se por encerrado e eu, professor orientador e presidente da banca, lavrei a presente ata, que segue assinada por mim e pelos demais. membros da banca de avaliação.

Recomendações -



Profa. Dr. Marcos H. Camargo (UNESPAR) – orientador



Profa. Dra. Maria Cristina Mendes (UNESPAR)



Profa. Dra. Zelo Martins (UNESPAR)

RESUMO

Vivemos em um mundo digital, com um grande fluxo de informações e conhecimentos que circulam na sociedade em rede, e com isso a produção e o consumo de audiovisual passou a fazer parte do nosso cotidiano. Diante disso, como a educação tem lidado com essa realidade? Construindo Olhares é uma proposta pedagógica que versa sobre audiovisual, cujo objetivo foi a produção de uma série de 3 episódios que apresenta uma introdução ao universo do audiovisual voltada a educadores que desejam utilizar essa ferramenta pedagógica em seus processos de ensino e aprendizagem. Navegando através da cibercultura, cinema, educação, a etapa de concepção, desenvolvimento e produção da série, analisa cada um dos episódios a partir de suas temáticas, escolhas estéticas e do processo de realização. Traz ao debate Paulo Freire, Bell Hooks, Pierre Lèvy, Manuel Castells, Marcos Camargo, Solange Stecz, Marília Franco e Cezar Migliorin, além de observar dados da pesquisa TIC Educação 2019, a fim de compreender mais sobre a relação entre educação e o uso de tecnologias da informação e comunicação em sala de aula no Brasil. Para que os educadores possam contribuir na formação dos educandos, é crucial a compreensão dos elementos e técnicas que compõem a linguagem audiovisual, que tem a capacidade de trabalhar habilidades valiosas como a análise crítica, comunicação eficaz e a expressão criativa. Em um mundo cada vez mais conectado, onde a tecnologia e a comunicação têm um papel fundamental em nosso cotidiano, essas habilidades tornam-se fundamentais. Ao propor a experiência do trabalho com audiovisual, os professores possibilitam oportunidades na formação dos estudantes para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea.

Palavras chave: Cinema e educação; Professores; Formação Audiovisual.

ABSTRACT

We live in a digital world, with a huge flow of information and knowledge circulating in the networked society, and as a result the production and consumption of audiovisuals has become part of our daily lives. So how has education dealt with this reality? *Construindo Olhares* is a pedagogical proposal that deals with audiovisuals, the aim of which was to produce a series of 3 episodes that presents an introduction to the audiovisual universe aimed at educators who wish to use this pedagogical tool in their teaching and learning processes. Navigating through cyberculture, cinema and education, the series' conception, development and production stage analyzes each of the episodes based on their themes, aesthetic choices and production process. It brings Paulo Freire, Bell Hooks, Pierre L  vy, Manuel Castells, Marcos Camargo, Solange Stecz, Mar  lia Franco and Cezar Migliorin into the debate, as well as looking at data from the ICT Education 2019 survey, in order to understand more about the relationship between education and the use of information and communication technologies in the classroom in Brazil. For educators to be able to contribute to students' education, it is crucial to understand the elements and techniques that make up audiovisual language, which has the ability to work on valuable skills such as critical analysis, effective communication and creative expression. In an increasingly connected world, where technology and communication play a fundamental role in our daily lives, these skills become essential. By proposing the experience of working with audiovisuals, teachers provide opportunities to train students to face the challenges of contemporary society.

Key-words: Cinema and Education; Teachers; Audiovisual Formation;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Frame da série Diz Aí - Maleta Juventudes.....	10
Figura 2: Frame do clipe realizado durante a oficina do Diz Aí.....	11
Figura 3: Frame do vídeo realizado durante a oficina do Diz Aí.....	12
Figura 4: Frame da série Diz Aí - Conexões.....	13
Figura 5: Jovens gravam o filme no projeto Construindo Olhares.....	14
Figura 6: Frame do filme realizado no projeto Construindo Olhares.....	15
Figura 7: Jovens entrevistam o diretor da escola no projeto Construindo Olhares...	16
Figura 8: Frame da série Construindo Olhares.....	45
Figura 9: Frame da série Construindo Olhares.....	48
Figura 10: Frame da série Construindo Olhares.....	49
Figura 11: Frame da série Construindo Olhares.....	51
Figura 12: Frame da série Construindo Olhares.....	52
Figura 13: Frame da série Construindo Olhares.....	55
Figura 14: Frame da série Construindo Olhares.....	59
Figura 15: Frame da série Construindo Olhares.....	61
Figura 16: Frame da série Construindo Olhares.....	62
Figura 17: Frame da série Construindo Olhares.....	63
Figura 18: Frame da série Construindo Olhares.....	65
Figura 19: Frame da série Construindo Olhares.....	66
Figura 20: Frame da série Construindo Olhares.....	67
Figura 21: Frame da série Construindo Olhares.....	69
Figura 22: Frame da série Construindo Olhares.....	70
Figura 23: Frame da série Construindo Olhares.....	72

SUMÁRIO

A VIDA EM TELAS.....	8
1 CONSTRUINDO OLHARES.....	17
1.1 Um jeito de pensar a educação.....	18
1.2 Audiovisual como prática de libertação.....	33
2 PEQUENO GUIA.....	40
2.1 Desenvolvimento da narrativa.....	41
2.2 Didática audiovisual.....	46
2.3 Base filmográfica e videográfica.....	50
2.4 Práticas audiovisuais.....	54
3 AUDIOVISUAL PARA EDUCADORES	57
3.1 Bem vindos ao mundo audiovisual.....	57
3.2 Linguagem audiovisual.....	64
3.2 Audiovisual para a sala de aula.....	68
CONCLUSÃO	72
REFERÊNCIAS.....	75
APÊNDICE.....	77
APÊNDICE A - LINKS PARA ACESSAR A SÉRIE.....	77
APÊNDICE A - PLANO DE ENSINO.....	78
APÊNDICE B - ROTEIROS.....	84

A VIDA EM TELAS

Quando eu era criança, me lembro de passar momentos divagando, e criando na minha cabeça propagandas em vídeo para os produtos que via na rua. A batata frita virava *stop motion*¹, a caminhonete virava personagem de um pequeno filme, pessoas se tornavam heroínas ou vilãs. A minha criatividade se expressava pelas imagens em movimento, criando a partir das referências de uma geração que viveu em contato direto com a televisão e com o cinema em casa, e sonhava com o mundo em vídeo. Um pouco mais tarde, ainda durante um período da minha infância, meus pais, muito empreendedores, foram sócios de uma agência de modelos por um período, e eu tive a oportunidade de participar em algumas produções audiovisuais, estar presente em um *set* de filmagem, e acompanhar de perto a construção de um filme. Foram propagandas de roupa de cama, datas comemorativas, institucional, moda e afins, o que me inseriu em um universo que transpassa o consumo e me levou direto em direção à realização.

E foi nessa realidade que o audiovisual na sala de aula surgiu como uma oportunidade para eu chegar até aqui, foi o que criou a primeira oportunidade de eu me expressar através do roteiro, da câmera e da edição. Eu era apenas um jovem estudante no ensino fundamental quando descobri o cinema. Foi durante uma aula de história, na sétima série, quando tivemos que fazer um vídeo sobre um tema relacionado à disciplina. Eu fiquei responsável por dirigir e editar o vídeo, articulando o conteúdo através de um pequeno filme que expunha de forma criativa os conhecimentos a respeito do contexto histórico brasileiro que nos tinha sido proposto. Foi então que me apaixonei pela arte de contar histórias através das imagens em movimento, e comecei a criar uma relação com a produção audiovisual ao longo da adolescência. Desde então, comecei a estudar cinema de forma autodidata. Assistia a filmes de diferentes épocas e gêneros, programas de esporte, desenho animado, novelas, e tudo que poderia estar ligado de alguma forma com a magia do audiovisual. Também comecei a experimentar com uma câmera digital simples, filmando pequenos vídeos com amigos. Eu vivia grudado em uma tela. Na época, eu não sabia muito bem o que queria fazer da minha vida, mas sabia que o

¹ Técnica audiovisual de animação que trabalha com fotos, quadro a quadro, que depois de editados dão efeito de movimento.

cinema seria uma parte importante dela, algo que fluía de forma natural. Na tv ou no computador, fui estabelecendo uma conexão forte com o universo audiovisual. Como parte dos jovens nascidos no final do século 21, eu acompanhei de perto o desenvolvimento do universo digital, os aparelhos ficando cada vez menores, mais potentes e mais presentes em nossa vida. A chegada dos primeiros aparelhos celulares com câmeras integradas, o desenvolvimento dos formatos de imagem, dos programas de edição de vídeo digital, as telas de tubo se tornarem finas e de LCD, o desaparecimento dos CDs. Enquanto eu vivia a vida escolar, convivi com todo esse desenvolvimento na nossa forma de transmitir e receber as mensagens e o conhecimento. O cinema me mudou, me fez enxergar o mundo de uma maneira diferente, e sou grato por ter tido a oportunidade de descobri-lo na juventude.

Quando me formei no ensino médio, eu já realizava alguns trabalhos comerciais de vídeo, já havia experimentado alguns programas de edição, operava o computador para unir imagens e sons, criar ritmo e transmitir uma história, e então decidi cursar cinema na universidade. Eu estava motivado pela ideia de trabalhar no mercado da publicidade e propaganda, uma vez que tinha tido pouco contato com a produção brasileira e a possibilidade de viver de cinema no Brasil. Foi durante a graduação, onde tive a oportunidade de trabalhar em vários projetos de cinema independente, explorando diferentes técnicas e estilos de filmagem, que minha perspectiva sobre a realidade do mercado cinematográfico no país se abriu, e me permitiu enxergar a história, as possibilidades e as conexões entre o cinema brasileiro e o mundo. Nessa época eu comecei a me envolver com projetos de cinema e educação, acreditando no potencial transformador da arte cinematográfica em relação à sociedade.

Através da educação popular, na realização de oficinas livres de audiovisual, pude observar essa potência. Mesmo em diferentes contextos sociais, o audiovisual tem a capacidade de se estabelecer como uma linguagem em comum, e funciona como um meio para a nossa história. Em 2017, participei do projeto *Diz Aí*² - Maleta

² "Uma articulação entre o Canal Futura, Universidades e Organizações da Sociedade Civil onde o audiovisual é uma ferramenta para a promoção de espaços democráticos de diálogos e trocas entre as juventudes. O projeto tem como objetivo colaborar para a transformação social das juventudes através de oficinas dialógicas e de educação midiática que valorizam a transversalidade de temas como direitos humanos, cidadania, educação, igualdade racial e de gênero. O resultado de todo esse processo formativo e de construção coletiva aparecem na série Diz Aí que vai ao ar no Canal Futura e nos Canais Globo." Disponível em: <<https://www.futura.org.br/projetos/diz-ai/>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

Juventudes, realizado pelo canal *Futura*³, que tem como proposta aliar oficinas de audiovisual com discussões transversais à juventude, e documenta isso através de uma série audiovisual que faz parte da programação do canal. Essa é uma experiência que impulsionou minha pesquisa e observação da educação audiovisual na prática. Por que, como citado antes, foi possível ver e viver essa experiência em contextos muito distintos. Neste ano a série viajou por seis cidades de todas as regiões do Brasil, e em cada uma delas tivemos um perfil de juventude e um tema diferente em debate. Cada oficina foi diferente, mas todas unidas pela linguagem audiovisual. Em Belo Horizonte, produzimos um debate sobre racismo, em Farroupilha sobre a juventude rural, e no Rio de Janeiro sobre gênero e sexualidade (figura 1).

Figura 1 - Frame da série "Diz Aí - Maleta Juventudes"



Fonte: Globoplay. Disponível em: <<https://canaisglobo.globo.com/assistir/futura/diz-ai-maleta-juventudes/v/6307432/>>. Acesso em 15 out. 2022.

³ "O Futura é uma experiência pioneira de comunicação para transformação social que, desde 1997, opera a partir de um modelo de produção audiovisual educativa, participativa e inclusiva. É uma realização da Fundação Roberto Marinho e resultado da parceria estratégica entre organizações da iniciativa privada unidas pelo compromisso de investir socialmente." Disponível em: <<https://www.futura.org.br/quem-somos/>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

Figura 2 - Frame do clipe realizado durante a oficina do Diz Aí



Fonte: Youtube, Canal Futura. Disponível em <<https://youtu.be/eWl0W2p2WpY>>. Acesso em 15 out. 2022.

Figura 3 - Frame do vídeo realizado durante a oficina do Diz Aí



Fonte: Youtube, Canal Futura. Disponível em <<https://youtu.be/23oTP7fgr2Y>>. Acesso em 15 out. 2022.

A diversidade de temas deixa evidente a potência do audiovisual de se moldar à discussão proposta, servindo como um condutor para o desenvolvimento de conversas profundas a respeito de assuntos relevantes em cada um desses espaços. Foi onde percebi que o audiovisual, enquanto prática, tem a capacidade de carregar mensagens e provocar transformações, como uma reação química que se instala na dinâmica coletiva. E a possibilidade de gravação com aparelhos celular

trouxe essa realidade de falar através do vídeo ainda mais para perto, democratizando o acesso à possibilidade de protagonismo e interlocução. O resultado da produção desses estudantes, ao longo das oficinas, é a demonstração desse potencial. Foram produzidos desde clipes de rap com discurso político e engajado (figura 2), a animação ilustrada sobre sistemas agroflorestais e agricultura familiar (figura 3).

Quatro anos depois, em 2021, fui convidado novamente para co-dirigir uma temporada da série *Diz Aí*, porém em um contexto muito diferente. Em meio a pandemia do coronavírus⁴, durante o decreto de isolamento social⁵ e a impossibilidade do encontro. Todo o contato entre a equipe de realização e a juventude mobilizada foi digital e online. Através de videoconferências, aplicativos de mensagem e outras ferramentas que foram necessárias no desenvolvimento do projeto. Diante desse contexto, a equipe de produção do projeto buscou fazer do desafio a possibilidade, e reuniu jovens de praticamente todos os estados do Brasil para a realização desta edição. Os nove jovens que foram selecionados como personagens da série documental, eram de nove estados diferentes, das cinco regiões do país. Com essa diversidade de pessoas reunidas, foi possível também observar as desigualdades de acesso à tecnologia e infraestrutura que muitos jovens brasileiros ainda enfrentam. O que foi também um dos grandes desafios que tivemos na realização da série. Uma vez que todo o nosso contato foi através de computadores e celulares, tivemos que contar com a infraestrutura de cada um dos jovens para produzir as imagens e sons que iriam compor os episódios.

Como eles registraram a sua vida e a sua realidade, acabaram tornando-se co-autores, em um processo de auto retrato. Novamente, transformamos o desafio em uma possibilidade. Assumindo, por exemplo, ruídos provocados pela baixa qualidade dos aparelhos como um retrato de uma realidade que se apresenta. Um dos jovens, Lavousier, de uma comunidade ribeirinha do Amapá, teve de se deslocar a uma comunidade vizinha para conseguir transferir os arquivos. O desafio torna-se

⁴ "A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global." Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>>. Acesso em: 26 de nov. de 22.

⁵ "O Plenário da Câmara dos Deputados aprovou, nesta quarta-feira (18/02/20), o pedido de reconhecimento de calamidade pública enviado pelo governo federal diante da pandemia de coronavírus." Fonte: Agência Câmara de Notícias. Disponível em <<https://www.camara.leg.br/noticias/646493-APROVADO-O-DECRETO-QUE-COLOCA-O-PAIS-EM-E-STADO-DE-CALAMIDADE-PUBLICA>>. Acesso em: 26 de nov de 22.

traço documental, e o olhar desses jovens o centro da narrativa. O processo teve como foco o desenvolvimento do olhar a respeito de si e do mundo que nos cerca, demonstrando novamente a possibilidade do audiovisual de transitar em diferentes realidades.

Figura 4 - Frame da série Diz Aí - Conexões



Fonte: Globoplay. Disponível em: <<https://canaisglobo.globo.com/assistir/futura/diz-ai-conexoes/v/10116703/>>. Acesso em 15 out. 2022.

Como projeto de conclusão da graduação em Cinema, dei um mergulho no universo de cinema e educação, onde realizei uma oficina de cinema para jovens do ensino médio, com idade entre 13 e 17 anos, em uma escola da rede básica de ensino de Curitiba. É onde nasce a ideia de "Construindo Olhares", uma iniciativa que misturou a pesquisa e a prática, na busca por proporcionar um espaço de desenvolvimento da relação com o audiovisual. Foram realizados nove encontros, com uma parte teórica, dedicada a apresentar uma introdução à linguagem e ao universo audiovisual. E outra prática, onde se realizou ao fim da oficina um curta-metragem com temática ligada à escola e suas histórias, no qual os estudantes escreveram o roteiro, atuaram, filmaram e dirigiram as cenas.

Foi um processo que estimulou a liberdade criativa, a observação, a partir da perspectiva de cada participante, e buscou criar um espaço aberto à escuta e à construção coletiva. Apesar de poucos encontros, a discussão alcançada foi muito profunda, e resultou na construção de um roteiro que falava sobre a vulnerabilidade

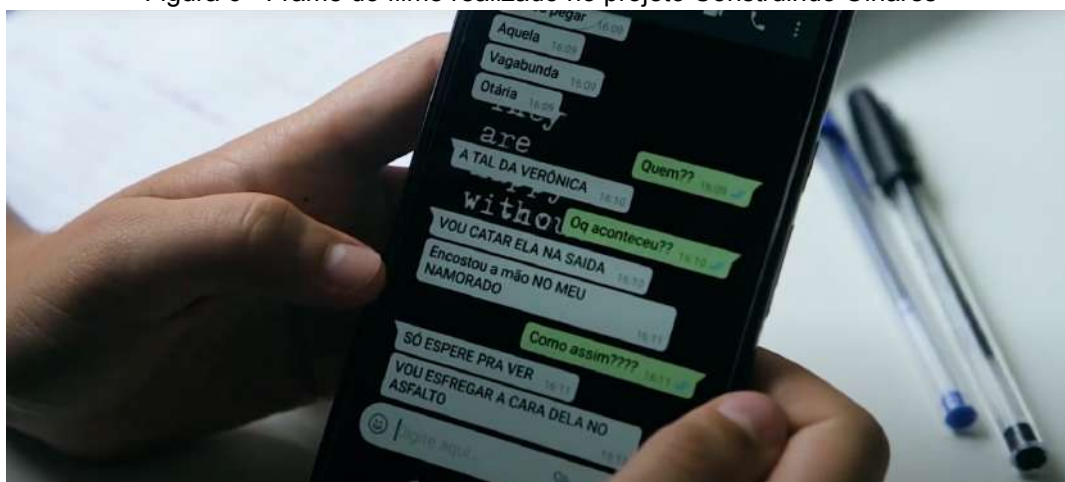
dos estudantes no ambiente escolar, sobre os "medos sofridos todos os dias na escola". Retratando abusos de professores, colegas e dirigentes da escola, recriando um espaço escolar onde se é necessário lidar com situações de conflito em diferentes esferas da instituição. Situações cotidianas de violência (figura 5), e que a escola tradicional ainda tem dificuldade de acessar. Nesse contexto, a oficina foi um espaço onde os jovens se sentiram encorajados a falar. O audiovisual, na prática, empodera e estimula o olhar.

Figura 5 - Jovens gravam o filme no projeto Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Figura 6 - Frame do filme realizado no projeto Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Outro momento interessante foi no dia em que ia apresentar os equipamentos, a câmera, o gravador de som e alguns acessórios. Eu acreditei que esse momento fosse provocar algum tipo de euforia, mas eles superaram rapidamente os desafios técnicos e saíram de forma espontânea pela escola entrevistando funcionários, professores e diretores, questionando aspectos da escola (figura 7).

Figura 7 - Jovens entrevistam o diretor da escola no projeto Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

O desafio está em como direcionar o olhar e o ouvir, para que possamos transmitir nossa mensagem. Reafirmando esse papel do audiovisual de canalizar as ideias, os desejos de falar e os discursos. É onde mora a magia, na ação. O cinema como ferramenta para promover a reflexão crítica sobre questões sociais e políticas, uma forma de despertar o pensamento crítico e a empatia entre as pessoas. Com o projeto na graduação, pude observar que basta criar um espaço, uma fenda, para que possamos ouvir as vozes. E por isso que a continuidade desse projeto, "Construindo Olhares", agora volta-se para o corpo docente. Inspirado a contribuir nessa mediação entre professores e estudantes, realizamos ao longo dessa pesquisa uma série audiovisual de três episódios (Apêndice A), com aproximadamente cinco minutos cada, que busca oferecer ideias e ferramentas que auxiliem na introdução da linguagem audiovisual dentro da sala de aula, integrado a processos de ensino-aprendizagem.

Para contribuir nessa reflexão sobre os caminhos da educação, vamos trazer ideias da *Pedagogia da Autonomia* (2018), onde Paulo Freire reúne pensamentos sobre a prática docente e o ato de ensinar, trabalhando a ideia de que ensinar não é transmitir conhecimento, e sim um ato coletivo onde cada indivíduo tem papel ativo nesse processo. Em diálogo com Bell Hooks, a partir das ideias da autora de *Ensinando a Transgredir* (2017), onde defende que a educação precisa ser acessível, democrática e engajada, e que deve valorizar as experiências e perspectivas dos estudantes como fonte de conhecimento e poder.

A revolução digital já é uma realidade concreta, e com o passar dos anos, mesmo as estruturas mais tradicionais da sociedade puderam enxergar nas novas tecnologias uma nova forma de se comunicar. Com a expansão do acesso à informação através da internet, a maior parte das pessoas tem contato com o mundo através do vídeo, da televisão e do cinema, uma das principais fontes de conhecimento e informação. Para ancorar o debate em torno do nosso contexto social, com grande fluxo de informações e da cibercultura, vamos trabalhar com os autores Pierre Lévy, filósofo, sociólogo e pesquisador francês, conhecido por suas contribuições no campo da cibercultura e da teoria da informação, cuja reflexão está centrada na compreensão da cultura contemporânea e das transformações sociais, culturais e tecnológicas decorrentes da cibercultura. E Manuel Castells, sociólogo espanhol e uma das principais referências em estudos sobre a sociedade em rede e a era da informação, que argumenta que a tecnologia não é apenas um instrumento neutro, mas uma força estruturante na sociedade contemporânea.

Porém, mesmo diante de tanto material espalhado pelas telas, a escola ainda parece distante de absorver as linguagens audiovisuais em pleno potencial, deixando a cargo de cada pessoa a tarefa de desenvolver sua visão e suas habilidades de maneira empírica e autodidata. Primeiro com a chegada do vídeo, e hoje com os meios digitais, computadores e celulares (que carregam em si câmeras filmadoras), as linguagens audiovisuais passaram a fazer parte de um espaço íntimo na vida das pessoas, e se tornaram fundamentais na vida em sociedade. Por isso, apontamos a importância de se buscar práticas que aproximem e desenvolvam a linguagem audiovisual em sala de aula com mais profundidade. As TIC, tecnologias da informação e comunicação, já estão integradas a muitos rituais do nosso cotidiano. Mas quando se trata de espaços de educação, qual a nossa realidade? Para compreender melhor as necessidades e desafios da sala de aula, analisamos

dados da pesquisa TIC Educação 2019, realizada por um órgão do governo brasileiro que é responsável por monitorar o desenvolvimento dessas tecnologias em diversas áreas da sociedade, e traz informações a respeito do consumo, do acesso e da formação em audiovisual em escolas brasileiras urbanas.

O relato da experiência de construção da proposta pedagógica irá se dividir em três partes. A primeira, "Construindo Olhares", vai abordar as referências bibliográficas que guiam os pensamentos do projeto, "Pequeno Guia", uma jornada através das ideias e da concepção do projeto, desde o desenvolvimento da narrativa, passando pela didática audiovisual, pela base de filmes e vídeos utilizados na sua construção, e finalizando pelos exercícios práticos sugeridos para utilização em sala, e "Audiovisual para educadores", último capítulo e que aborda separadamente cada um dos episódios produzidos e que compõem a série resultado desse trabalho.

1 CONSTRUINDO OLHARES

Se estamos discutindo a presença do audiovisual na escola, é pelo desejo de colocar o ambiente educacional em diálogo com uma realidade contemporânea, digital e onde o acesso a conteúdos audiovisuais tornou-se, ainda com suas limitações, um hábito democrático. É um movimento que busca ouvir a voz do nosso tempo, e integrar uma realidade que faz parte do cotidiano aos caminhos da educação moderna.

Não tem como objetivo o debate em torno de teorias, mas sim criar uma nuvem de ideias, uma rede de conceitos que dão suporte ao projeto, e também se suportam entre si. A partir desta ideia, este capítulo irá fazer a exposição teórica, percorrer as motivações do projeto, expondo pontos que evidenciam a relevância de sua existência. Através de um tecido de ideias que circulam a pesquisa, o estudo e a realização audiovisual em conexão com a educação, nossa busca é costurar a experiência em educação popular, a partir de audiovisual como ferramenta de transformação e cidadania, com dados da realidade escolar brasileira, conceitos de pedagogia, digitalização e cinema e educação. São fontes que dialogam entre si, e formam uma base para a construção de um projeto teórico-prático, transdisciplinar e que deseja contribuir no desenvolvimento desses pensamentos no cotidiano da educação. "Construindo", do título, se refere a esse desejo, uma ideia de movimento

contínuo e presente, realizado coletivamente e ao mesmo tempo individualmente. Estamos, juntos, construindo essa realidade que vivemos e também desejamos. "Olhares", novamente, remete ao coletivo de olhar, ressaltando a pluralidade, a subjetividade e as várias formas de ver o mundo.

O início da nossa jornada neste capítulo começa com o debate teórico a partir de conceitos de pedagogia, através das ideias de Paulo Freire e Bell Hooks, procura estabelecer um referencial para ancorar os desafios e a forma como procuramos lidar com eles ao longo desse projeto, pensando a educação como uma forma de emancipação do indivíduo, respeito a essa individualidade e construção da relação com o mundo. Diante da realidade digital e da profusão do audiovisual entre educadores e educandos, fez-se necessário situar nosso momento presente, a partir de conceitos que nos auxiliam na compreensão da relação entre a sociedade e as consequências de um mundo conectado. Para isso, a pesquisa apresenta ideias de Manuel Castells e Pierre Lévy sobre o contexto de digitalização, cibercultura e suas consequências. Para que possamos mergulhar um pouco mais na realidade da sala de aula no Brasil, o trabalho inclui dados da pesquisa TIC Educação 2019, através de um recorte de informações relevantes para a compreensão da relação entre as tecnologias da informação e comunicação e a educação brasileira, entre professores e estudantes de escolas urbanas, envolvendo o consumo de conteúdos, a utilização de aparelhos, e a relação das TIC com o processo de ensino aprendizagem. Uma vez conscientes de aspectos da realidade que nos envolve, mergulhamos em conceitos que articulam o Cinema dentro da Educação, costurando ideias que pensam a presença da arte na sala de aula enquanto ato de criação, servindo de veículo para a estruturação da ideia que entremeia essa proposta pedagógica. A principal fonte de inspiração é o projeto *Inventar com a Diferença*, descrito em detalhes por Cezar Migliorin em *Inevitavelmente Cinema* (2015), e base para muitas reflexões e exercícios propostos nessa pesquisa.

1.1 Um jeito de pensar a educação

Para pensar a dinâmica entre audiovisual e educação, foi necessário ir ao encontro de ideias que formam uma base para estruturar o pensamento em torno dessa relação. A prática da educação é uma área da sociedade que vem sendo pensada por muitas pessoas, há muito tempo, e tem raízes profundas nos debates

em torno de sua formação. Por isso é importante situar nossa perspectiva nessa proposta, para que possamos entender de que tipo de educação estamos tratando, e que ideais guiam o pensamento e a construção das ações que aqui propomos. É preciso pensar que a educação é um processo presente e constante em nossa vida, desde muito cedo, e que para a construção de uma prática educativa libertadora, a educação precisa ter como parâmetro o contexto das pessoas que constituem esse espaço. Aqui pensamos tanto a dinâmica de ensino-aprendizagem, entendendo que o processo de educação vai além da transferência de conhecimento, e se coloca como um modo de se relacionar com o mundo, e também o papel do educador, uma vez que nosso público alvo são educadores, tornando necessária a reflexão em torno do ofício de educar. Neste texto iremos apresentar algumas ideias em torno da educação a partir dos pensamentos de Paulo Freire e Bell Hooks. Mais adiante discutiremos o contexto da cibercultura, seus efeitos em nossa sociedade e sua relação com a educação, com base em ideias de Pierre Lèvy e Manuel Castells. E em seguida, apresentamos dados coletados da pesquisa TIC Educação 2019, para compreender mais da realidade do acesso a dispositivos e conteúdos audiovisuais entre professores e estudantes do ensino básico no Brasil.

O livro *Pedagogia da Autonomia*, escrito pelo educador brasileiro Paulo Freire, propõe uma reflexão sobre o papel da educação na formação crítica e autônoma do ser humano. O autor argumenta que a educação não pode ser vista como um processo de transmissão de conhecimento, mas sim como um processo de construção coletiva do conhecimento, em que o educando é sujeito ativo do seu próprio processo educativo. Sobre esse papel fundamental, na desenvolvimento da relação de formação

É preciso, sobretudo, e aí já vai um destes saberes indispensáveis, que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito também da produção de saber, se convença definitivamente de que ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. (FREIRE, 2018, p. 24).

Os educadores devem ser comprometidos com a construção de um diálogo aberto e horizontal com seus educandos e educandas, valorizando suas experiências, histórias e culturas. Eles devem ser capazes de criar um ambiente de

aprendizagem cooperativo e participativo, no qual os educandos e educandas se sintam incentivados a explorar seus interesses e curiosidades, e a construir coletivamente o conhecimento. Devem compreender a importância da ética e da responsabilidade, sendo capazes de reconhecer suas próprias limitações e preconceitos, e trabalhar constantemente para superá-los. Eles devem ser capazes de cultivar a empatia e o respeito pelos seus educandos e educandas, incentivando-os a desenvolver sua própria voz e a participar ativamente na construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Para Paulo Freire, o papel dos educadores é fundamental na promoção da autonomia e da liberdade dos educandos, que devem ser orientados para o desenvolvimento da capacidade crítica, reflexiva e transformadora dos indivíduos. O educador deve ser capaz de ir além do papel de transmissor de conhecimentos, tornando-se um facilitador do processo de aprendizagem. Como dito por Freire, "ensinar inexiste sem aprender e vice-versa, e foi *aprendendo* socialmente que, historicamente, mulheres e homens descobriram que era possível ensinar" (2018, p. 25).

Faz parte do papel do educador estimular a curiosidade e a criatividade dos educandos e educandas, incentivando-os a questionar a realidade e a buscar soluções para os problemas enfrentados pela sociedade. É fundamental que os educandos sejam capazes de desenvolver uma visão crítica sobre a realidade, e compreender as conexões entre os conhecimentos aprendidos e a realidade em que vivem, para que sejam capazes de refletir sobre suas próprias experiências, histórias e culturas, e sobre como elas se relacionam com a sociedade em que estão inseridos. O educador deve ser um facilitador nesse processo, criando um ambiente de aprendizagem participativo e cooperativo.

Freire (2018, p.35) ainda destaca que "se respeita a natureza do ser humano, o ensino dos conteúdos não pode dar-se alheio à formação moral do educando", por isso a importância do diálogo na relação entre professor e aluno, onde o conhecimento deve ser construído em conjunto, através da troca de experiências e saberes. Ele enfatiza a importância do papel do educador como um facilitador do processo de aprendizagem, capaz de estimular a participação e a reflexão crítica dos educandos e educandas. A importância de uma abordagem pedagógica que valorize a cultura e as suas experiências, e que promova a inclusão e a diversidade. Pensar e fazer uma pedagogia que seja sensível às necessidades e demandas dos educandos e educandas. A educação não deve ser vista como um processo de

transferência de conhecimento, mas sim como um processo de diálogo e construção conjunta do conhecimento.

Desenvolver a prática pedagógica em que os educandos são incentivados a pensar criticamente, a questionar o mundo e a agir de forma autônoma, para que o papel do educador seja o de facilitar a aprendizagem, criando um ambiente de diálogo e respeito mútuo entre educadores e educandos, dissolvendo as barreiras e dicotomias dessa estrutura de poder entre as partes. Por isso, um dos saberes fundamentais à prática docente é:

"O saber da impossibilidade de desunir o ensino dos conteúdos da formação ética dos educandos, de separar prática de teoria, autoridade de liberdade, ignorância de saber, respeito ao professor de respeito aos alunos, ensinar de aprender." (FREIRE, 2018, p. 93).

Da mesma maneira que é importante que alguém saiba escrever, falar e compreender o espaço para poder viver de maneira plena, precisamos refletir a respeito da presença da linguagem audiovisual na formação dos indivíduos desse tempo. Não se trata de uma especialização, uma vez que a ideia não é formar cineastas. Trata-se de apresentar os aspectos fundantes da mídia, e fornecer ferramentas para lidar com a sociedade contemporânea e suas lógicas, desenvolver a habilidade de ler, lidar e se comunicar através das imagens em movimento. Nesse ambiente conectado, de constante aprimoramento tecnológico, é imprescindível a presença da linguagem audiovisual no ambiente escolar, nos métodos pedagógicos e na relação de ensino e aprendizagem.

Em *Ensinando a Transgredir* (2017), a educadora e teórica feminista americana Bell Hooks, trata do papel da educação na luta contra a opressão e a marginalização social. A autora defende que a educação pode ser um espaço de transformação social, desde que seja baseada em uma pedagogia crítica e emancipatória. Hooks argumenta que a educação tradicional, que se baseia na reprodução acrítica de conhecimentos e na dominação do educador sobre o educando, é um instrumento de manutenção do status quo. Em contraposição, a autora propõe uma pedagogia que valorize a experiência e a subjetividade do educando, que promova a criatividade e a autonomia e que leve em conta as questões de gênero, raça e classe social. Ao longo do livro, Hooks utiliza exemplos

concretos de sua prática pedagógica para ilustrar os princípios de uma pedagogia crítica e emancipatória. Ela defende que a educação deve ser um espaço de diálogo e de construção coletiva do conhecimento, em que o educando seja incentivado a questionar as estruturas opressivas da sociedade e a lutar por sua transformação. A autora celebra "um ensino que permita as transgressões - um movimento contra as fronteiras e para além delas. É esse movimento que transforma a educação na prática de liberdade" (HOOKS, 2017, p. 24).

O livro aborda temas como o papel da cultura popular na educação, a importância da inclusão e da diversidade na sala de aula e a necessidade de se estabelecer uma relação horizontal entre educador e educando. Hooks também discute a necessidade de uma pedagogia que valorize a formação crítica e a ação transformadora, e que leve em conta as dimensões políticas e éticas da educação. Ela destaca a importância de uma educação que valorize a diversidade cultural, promovendo o respeito e a valorização das diferentes experiências e histórias dos educandos e educandas. Hooks afirma que "Para criar uma academia culturalmente diversa, temos que nos comprometer inteiramente" (2017, p. 50), reforçando a ideia de participação ativa dos educadores no processo de emancipação do indivíduo na relação de ensino-aprendizagem, e também de que a sala de aula é um espaço naturalmente diverso, cabendo a nós fazer dessa realidade uma guia para a construção desse ambiente. É preciso valorizar a experiência e a subjetividade do educando. A pedagogia crítica e engajada como uma forma de transformar a educação e a sociedade. E estar aberto à mudança é um dos aspectos fundamentais da pedagogia crítica. É necessário ser sensível às necessidades e às demandas dos estudantes, capaz de se adaptar às mudanças e às transformações presentes na sociedade, e por consequência, na sala de aula.

Estamos pensando aqui em uma educação atravessada pela subjetividade, cada pessoa tem seu lugar, tanto na construção quanto no debate em torno dela. Como dito anteriormente, o audiovisual serve como um canal para que possamos acessar a história de cada um, e tem a capacidade de servir como um meio de relação consigo e com o próximo. Os estudantes em contato com a sua realidade, com a realidade da escola, do colega e também do educador. O audiovisual pensado em conjunto com a educação prescinde desse pensamento, coletivo, de autonomia e que permeia aspectos da nossa vida. E uma das formas de criar esse espaço em sala de aula é "(...) reconhecer o valor individual de cada voz individual.

Ouvir um ao outro (o som de vozes diferentes), escutar um ao outro, é exercício de reconhecimento." (HOOKS, 2017, p.58).

A dinâmica entre audiovisual e educação deve ser pensada a partir de uma abordagem pedagógica que valorize o diálogo aberto e horizontal entre educador e educando, a participação ativa dos educandos e educandas na construção coletiva do conhecimento, a reflexão crítica sobre a realidade e o desenvolvimento da capacidade autônoma e transformadora dos indivíduos. Os pensamentos de Paulo Freire e Bell Hooks apresentam importantes reflexões sobre o papel da educação na formação crítica e autônoma do ser humano, e mostram a importância do diálogo, da ética, da responsabilidade e do respeito pelas educandas e educandos na construção de uma prática educativa libertadora. Nesse sentido, a utilização do audiovisual como recurso pedagógico pode ser uma ferramenta importante para estimular a curiosidade e a criatividade dos educandos e educandas, e para promover a reflexão crítica sobre as diferentes realidades e culturas presentes na sociedade. É necessário que os educadores estejam comprometidos com a construção de um ambiente de aprendizagem cooperativo e participativo, e que saibam cultivar a empatia e o respeito, incentivando o desenvolvimento da própria voz e a participação ativa.

O surgimento da internet, decorrente do desenvolvimento tecnológico, criou um novo mundo, e trouxe consigo novos paradigmas. Pierre LÉVY afirma que

Em geral me consideram otimista. Estão certos. Meu otimismo, contudo, não promete que a Internet resolverá, em um passe de mágica, todos os problemas culturais e sociais do planeta. Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. (LÉVY, 1999, p. 11).

Essa nova realidade não possui um caráter necessariamente bom ou ruim, se apresenta como uma maneira de estar na vida, e cabe a nós pensarmos formas de navegar através desse universo. Para que possamos compreender a popularidade

do audiovisual em nosso cotidiano, é preciso também compreender a realidade em que essa se apresenta, e torna possível, a partir do desenvolvimento das redes de telecomunicações e do acesso a essas redes, um contato massivo com as imagens em movimento. A cibercultura é um fenômeno que tem afetado significativamente a sociedade atual. Ela pode ser definida como um conjunto de práticas culturais que emergem a partir da interação entre a tecnologia da informação e a sociedade. A cibercultura se desenvolveu rapidamente nas últimas décadas, transformando a forma como as pessoas interagem, trabalham, estudam e se comunicam.

O termo "cibercultura" está relacionado com o "ciberespaço", e é definido por Lèvy da seguinte forma

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17).

Pierre Lèvy, filósofo francês, é um dos principais teóricos da cibercultura e da sociedade digital. Ele argumenta que a internet e outras tecnologias digitais permitem a criação de comunidades virtuais, que podem ser usadas para a troca de conhecimento e para a construção de uma cultura compartilhada, e que essa forma de organização transformou a maneira como nos relacionamos com o mundo, com o conhecimento e com a forma de manter esse conhecimento ao longo das gerações. A importância das tecnologias é inegável. A internet, os *smartphones* e outros dispositivos digitais se tornaram ferramentas essenciais para a comunicação, o trabalho, o lazer e o aprendizado. No entanto, o uso intensivo de tecnologias digitais também pode trazer consequências negativas para a sociedade. O vício em redes sociais, a disseminação de notícias falsas e a vigilância em massa são alguns dos problemas associados à cibercultura. Além disso, a conectividade global também pode aumentar a desigualdade entre as pessoas e as regiões do mundo. Portanto, é

importante que a sociedade esteja consciente das implicações da cibercultura e que trabalhe para maximizar seus benefícios e minimizar seus efeitos negativos.

A cibercultura se apresenta como uma cultura aberta e descentralizada, que é caracterizada pela diversidade e pela participação dos indivíduos. Isso acontece devido a sua constituição tecnológica, a forma como se organiza e permite o acesso a informação de maneira distribuída, remota. Lèvy (1999) afirma que são os aspectos técnicos do ciberespaço que permitem às pessoas que "se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários" (p. 49), e que diante disso "O computador, então, não é apenas uma ferramenta a mais para a produção de textos, sons e imagens, é antes de mais nada um operador de *virtualização da informação*" (p. 55). É a partir da base tecnológica que podemos ter acesso a esse espaço de informações, agora em estado de virtualização, e em consequência viver essa realidade.

Ao pensar uma aproximação com a educação, Lèvy acredita que

Devemos construir novos modelos do espaço dos conhecimentos. No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em "níveis", organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes "superiores", a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimento emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva. (...) Nesse contexto, o professor é incentivado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um fornecedor direto de conhecimentos. (LÈVY, 1999, p. 158).

O ciberespaço é constituído por essa dinâmica onde o fluxo de informações e conhecimentos compartilhados é alimentado coletivamente, e por isso tem a tendência, segundo o autor, de se aproximar da universalidade sem totalidade. Esse é um conceito central na sua teoria sobre o universo digital, e significa que a informação descentralizada é formada por pequenas amostras, mas que não tem a intenção de dar conta do todo. Para Lèvy, a cibercultura é um momento onde "pela globalização econômica, pelo adensamento das redes de comunicação e de transporte, tende a formar uma única comunidade mundial, ainda que essa

comunidade seja - e quanto! - desigual e conflitante" (1999, p. 249). Essa única comunidade mundial é interligada pelos sistemas de informação, criado a partir dos aparelhos digitais. Entretanto, essa estrutura tecnológica não define o conteúdo do que circula pelas redes. A alimentação desse sistema é realizada pelos usuários, o que tornou-se uma marca do ciberespaço, a diversidade. A cibercultura fez emergir um ambiente onde é possível a expressão, interação, comunicação, informação e educação. Devido sua estrutura e sua organização, permite a criação de uma história coletivamente, apresentando à sociedade novos paradigmas, socializando conhecimentos, e com isso possibilitando a pessoas que antes estavam à margem das universidades e dos centros de informação, agora façam parte da sua construção. É um movimento dinâmico, que está em movimento, e se transforma ao longo do tempo, sem a pretensão de alcançar uma totalidade que defina o mundo. É uma realidade que, segundo Lèvy, está inundada de informação, e onde "Cada reserva de memória, cada grupo, cada indivíduo, cada objeto pode tornar-se emissor e contribuir para a enchente" (1999, p. 160).

Dentre os pontos importantes dessa virada de pensamento, vale destacar os movimentos identitários como um dos exemplos de pluralidade na cibercultura. Dentro dessa lógica de funcionamento do ciberespaço, a cibercultura tornou-se um ambiente aberto para a expressão, defesa, denúncia e organização de movimentos, através da organização em comunidades, e contribuiu no desenvolvimento da luta simbólica pelo reconhecimento e a resistência à imposição de identidades dominantes, defendendo a diversidade cultural e a possibilidade de construção de identidades plurais e múltiplas. Segundo Castells "Entende-se por identidade a fonte de significado e experiência de um povo" (2018, p. 54), e nesse contexto cibercultural, a experiência de um grupo.

Manuel Castells é um sociólogo espanhol que estuda temas como globalização, tecnologia, cultura, economia e poder. Ele argumenta que a cibercultura é um produto da sociedade da informação e que as tecnologias de comunicação e informação têm um papel central na transformação da sociedade. Ao abordar a formação da identidade no contexto da globalização e da sociedade em rede, Castells argumenta que a identidade é um processo social construído a partir de experiências compartilhadas e de uma conexão simbólica com um grupo ou comunidade. Ele examina como as identidades coletivas são moldadas por questões

culturais, políticas e econômicas, e como essas identidades podem ser transformadas por meio de conflitos ou alianças com outros grupos.

No que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual (ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda para um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na autorrepresentação quanto na ação social. Isso porque é necessário estabelecer a distinção entre a identidade e o que tradicionalmente os sociólogos têm chamado de papéis, e conjuntos de papéis. Papéis (por exemplo, ser trabalhador, mãe, vizinho, militante socialista, sindicalista, jogador de basquete, frequentador de uma determinada igreja e fumante, ao mesmo tempo) são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade. A importância relativa desses papéis no ato de influenciar o comportamento das pessoas depende de negociações e acordos entre os indivíduos e essas instituições e organizações. Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas, e construídas por meio de um processo de individuação. (CASTELLS, 1999, p. 54).

A cibercultura, a educação e o audiovisual estão intrinsecamente ligados em nossa sociedade contemporânea, proporcionando novas possibilidades de aprendizado e criação. Para Castells, a identidade de projeto é um conceito fundamental para entendermos como esses elementos se relacionam entre si. Segundo ele, a identidade de projeto é o resultado da interação entre a cultura e a tecnologia, ou seja, a forma como os indivíduos e grupos constroem e reconstróem suas identidades por meio da utilização de ferramentas digitais e da cultura que as permeia. Nesse contexto, a educação e o audiovisual se apresentam como importantes instrumentos para a construção de identidades de projeto, permitindo aos indivíduos e grupos expressarem suas visões de mundo e narrativas por meio de diferentes mídias digitais.

Esse é o caso, por exemplo, do feminismo que abandona as trincheiras de resistência da identidade e dos direitos da mulher para fazer frente ao patriarcalismo, à família patriarcal e, assim, à toda estrutura de produção,

reprodução, sexualidade e personalidade sobre a qual as sociedades historicamente se estabeleceram. (...) Neste caso, a construção da identidade consiste em um projeto de uma vida diferente, talvez com base em uma identidade oprimida, porém, expandindo-se no sentido da transformação da sociedade como prolongamento desse projeto de identidade, como no exemplo mencionado anteriormente de sociedade pós-patriarcal, resultando na liberação das mulheres, dos homens e das crianças por meio da realização da identidade das mulheres. (CASTELLS, 1999, p. 56-58)

Em suma, a cibercultura possibilita a construção e expressão de identidades plurais e múltiplas, através de movimentos identitários e comunidades que resistem à imposição de identidades dominantes. A partir dos estudos de Castells, podemos compreender como a identidade é um processo social construído a partir de experiências compartilhadas e de uma conexão simbólica com um grupo ou comunidade, podendo ser transformada por meio de conflitos ou alianças com outros grupos. A educação e o audiovisual se apresentam como importantes instrumentos para a construção dessas identidades, permitindo aos indivíduos e grupos expressarem suas visões de mundo e narrativas por meio de diferentes mídias digitais. Portanto, é importante que a sociedade esteja consciente das implicações da cibercultura e que trabalhe para maximizar seus benefícios e minimizar seus efeitos negativos. As ideias de Manuel Castells e Pierre Lèvy podem ser úteis para compreender a dinâmica da cibercultura e para orientar a ação em relação a ela. A cibercultura é um fenômeno em constante evolução e é necessário que a sociedade esteja preparada para enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades que ela apresenta.

Quando analisamos alguns dados sobre a realidade da educação brasileira em relação às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), em especial na relação com o audiovisual, podemos observar a maneira com que as salas de aula interagem com o vídeo. Nos ajuda a compreender como essa relação se dá no dia-a-dia, desafios e comportamentos presentes nesse processo. A seguir comentamos alguns dados, a partir de uma pesquisa realizada pelo Cetic.br⁶, uma

⁶ Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (Cetic.br) é um departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), ligado ao Comitê Gestor da Internet do Brasil (CGI.br), responsável por coordenar e integrar as iniciativas e serviços da Internet no País.

instituição que tem como missão monitorar a adoção das TIC no Brasil. A pesquisa tem como objetivo mapear a relação das TIC com diversas áreas da sociedade, como Saúde, Cultura e Educação. A pesquisa conta com o apoio institucional do Ministério da Educação (MEC), do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), do Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed), da União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime) e de especialistas vinculados a organizações não governamentais e a importantes centros acadêmicos. Sua primeira edição ocorreu em 2010, e ao longo de sua trajetória alguns aspectos referentes à metodologia e ao questionário foram adaptados a fim de atender às mudanças da sociedade. Para nossa apreciação, foram selecionados dados da pesquisa TIC Educação 2019, por ser a amostragem mais recente coletada no campo da Educação, que mapeou o acesso, o uso e a apropriação das tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino, de aprendizagem e na gestão escolar, em escolas públicas e privadas de educação básica. A população-alvo da pesquisa TIC Educação 2019 é composta por escolas públicas (estaduais e municipais) e particulares em atividade, localizadas no Brasil.

Nossa observação de dados vai utilizar o recorte de alunos e professores de escolas urbanas. A amostra da pesquisa varia, sendo que 1.045 escolas responderam ao questionário para professores⁷, somando um total de 1.868 respostas, e 1.105 escolas responderam ao questionário dedicado a estudantes⁸, com um total de 11.361 respostas.

A pesquisa constatou que 34% de estudantes não possuem nenhum tipo de computador em casa, e 84% utilizam o celular como meio principal de acesso à *internet*, demonstrando a importância dos aparelhos móveis no cotidiano dos jovens, embora uma parte ainda careça de acesso. Dentre as atividades realizadas na

⁷ Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). (2020). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: Pesquisa TIC Educação, ano 2019. Disponível em: <<http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-professores/>>. Acesso em: 22 de jun. de 2021.

⁸ Disponível em: <<http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-alunos/>>. Acesso em: 22 de jun. de 2021.

internet, 94% dos estudantes responderam que a utilizam para assistir a vídeos, programas, filmes ou séries, 79% disse que lê ou assiste notícias, e 45% respondeu que já postou um texto, imagem ou vídeo que produziu. Como dito anteriormente, a cibercultura proporcionou um grande acesso à informação e conhecimento. A grande maioria dos jovens constatou que consome conteúdos audiovisuais cotidianamente, e quase metade já alimentou essa rede com produções próprias. O que fortalece a hipótese de que vivemos um momento onde deixamos de ser apenas espectadores/usuários, e passamos a ter a possibilidade de também nos expressar a partir das TIC.

No aspecto educacional do uso da internet, 88% de estudantes disseram que já a utilizaram para aprender ou fazer algo que não sabia ou que tinha dificuldade de fazer, e 78% responderam que usou para ensinar outras pessoas a fazer algo. Quando o assunto é formas de aprender a usar o computador, 80% respondeu que aprende sozinho, e 80% respondeu que aprende com vídeos ou tutoriais disponíveis na internet. Os dados apresentados indicam que a internet tem se mostrado uma importante ferramenta educacional para os educandos e educandas. A grande maioria já utilizou a rede para aprender algo novo ou ensinar outras pessoas, demonstrando sua capacidade de compartilhar conhecimento e de buscar informações de forma autônoma. Além disso, o fato de que a maior parte dos entrevistados aprende a usar o computador sozinho ou através de vídeos e tutoriais na internet indica que a rede tem sido uma fonte valiosa de educação para esses indivíduos. Dessa forma, pode-se concluir que a internet tem potencial para desempenhar um papel significativo no processo educacional e de aprendizado.

Quando questionados a respeito dos efeitos do uso da internet nas atividades de aprendizagem, 91% de estudantes afirmaram que elas fazem com que sintam mais vontade de aprender coisas novas e ajudam a aprender e ir melhor na escola, e 94% respondeu que elas ajudam a realizar algo que tinham dificuldade. Novamente é possível observar que o uso da internet tem um impacto significativo no aspecto educacional. A grande maioria sente que o uso da internet contribui positivamente para suas atividades de aprendizagem, aumentando sua motivação para aprender coisas novas e ajudando a melhorar seu desempenho escolar. Esses resultados indicam que o uso da internet pode ser uma ferramenta valiosa para aprimorar a educação e tornar o processo de aprendizagem mais eficiente e agradável.

Entre os professores, 70% diz já ter assistido a uma palestra sobre o uso da tecnologia em conteúdos da própria disciplina de atuação, mas apenas 39% realizou projetos ou atividades durante a graduação sobre esse assunto. 33% respondeu que participa ou participou de formação continuada sobre o uso de computadores e internet, e destes, 66% avaliam que contribuiu muito nos processos de ensino e aprendizagem. 88% concorda que passou a adotar novos métodos de ensino ao perceber o impacto das TIC nas práticas pedagógicas, e 91% acredita ter passado a ter acesso a materiais mais diversificados ou de melhor qualidade. Os dados coletados revelam que há um interesse significativo entre os professores em aprimorar seus conhecimentos em tecnologia educacional. A maioria já assistiu a pelo menos uma palestra sobre o assunto, mas a quantidade de professores que realizaram projetos ou atividades durante a graduação é menor. Entretanto, um número considerável deles participa ou participou de formação continuada sobre o uso de computadores e internet, e a grande maioria desses professores acredita que essa formação contribuiu muito para melhorar os processos de ensino e aprendizagem. Além disso, é importante notar que a maioria dos professores concorda que passou a adotar novos métodos de ensino e que tem acesso a materiais mais diversificados ou de melhor qualidade, evidenciando a importância da tecnologia na atualização das práticas pedagógicas.

Quando questionados sobre o uso de recursos obtidos na internet para a preparação de aulas e atividades com estudantes, 94% respondeu que usa, 64% disse que utiliza filmes e animações e 62% que utiliza videoaulas. Entretanto, apenas 20% dos professores disseram realizar projetos científicos, artísticos ou sociais, e 51% desenvolveram atividades com o uso de música, vídeos, ou fotografia no computador ou na internet. Os dados apontam que a maioria dos professores utiliza recursos obtidos na internet para preparar suas aulas e atividades, porém, é preocupante que apenas uma pequena parcela deles realize projetos com o uso das TIC. Além disso, a quantidade de professores que desenvolvem atividades com o uso de música, vídeos ou fotografia no computador ou na internet também é relativamente baixa. Essas informações sugerem que há espaço para ampliar e diversificar o uso das TIC no ambiente escolar, e estimular a criatividade e a participação.

Sobre os possíveis impactos do uso do computador e da internet com os estudantes, 79% concorde que eles ficam mais motivados em assistir a aula, 70%

acha que eles aprendem mais fácil, 72% acredita que eles se mostram mais autônomos, e 71% que eles colaboram mais uns com os outros. Isso mostra uma percepção positiva dos professores em relação ao uso do computador e da internet por estudantes, indicando que essas tecnologias podem ter um impacto significativo nas atividades de ensino e aprendizagem. A maioria dos professores concorda que o uso desses recursos pode aumentar a motivação, facilitar a aprendizagem, desenvolver a autonomia e promover a colaboração entre os estudantes. Esses resultados reforçam a importância do uso de tecnologias educacionais na sala de aula, desde que sejam utilizadas de forma adequada e integradas aos objetivos pedagógicos.

Em suma, os resultados da pesquisa mostram que a internet e as tecnologias digitais desempenham um papel importante tanto na vida cotidiana dos jovens como no processo educacional. Embora ainda haja estudantes que não possuem acesso à internet em casa, aqueles que têm acesso utilizam a rede principalmente para consumir conteúdos audiovisuais, aprender coisas novas e compartilhar conhecimento. No contexto educacional, a internet tem se mostrado uma ferramenta valiosa, que contribui no aprendizado, no ensino e melhora o desempenho escolar. Além disso, os resultados indicam que há um interesse significativo entre os professores em aprimorar seus conhecimentos em tecnologia educacional, e que eles reconhecem a importância dessas ferramentas para atualizar as práticas pedagógicas. Em resumo, a pesquisa aponta para o potencial da internet e das tecnologias digitais como recursos educacionais valiosos e importantes para o desenvolvimento dos jovens. Ou seja, tanto estudantes quanto professores estão imersos nas possibilidades de estudo e ensino presente nas linguagens audiovisuais, essas questões já vêm sendo transpostas na vida cotidiana, e o saldo é positivo.

A cibercultura é um fenômeno complexo e em constante evolução que tem trazido mudanças significativas para a sociedade. A internet e as tecnologias digitais desempenham um papel importante na vida cotidiana e no processo educacional, oferecendo novas possibilidades de aprendizado e expressão de identidades múltiplas. Entretanto, é necessário estar consciente das implicações da cibercultura e trabalhar para maximizar seus benefícios e minimizar seus efeitos negativos. As ideias aqui mencionadas podem ajudar a compreender a dinâmica da cibercultura, e em diálogo com a pesquisa, foi possível constatar que a internet e as tecnologias

digitais têm um potencial valioso como recursos educacionais, beneficiando tanto os estudantes quanto os professores. Cabe à sociedade explorar esses recursos de forma consciente e crítica, para aproveitar ao máximo seus benefícios.

1.2 Audiovisual como prática de libertação

Nos dias atuais, em que a cibercultura e a tecnologia estão cada vez mais presentes em nossas vidas, é fundamental que a educação acompanhe essa evolução e se adapte a essa nova realidade. Nesse contexto, o encontro entre cinema e educação ganha ainda mais importância, pois o audiovisual é uma ferramenta poderosa para estimular o pensamento crítico, a reflexão e a imaginação dos estudantes. Além disso, o aprendizado por meio do cinema pode ser divertido e instigante, proporcionando aos educandos e educandas um ambiente de aprendizagem criativo e desafiador. A utilização do cinema em sala de aula também ajuda a promover a inclusão social, uma vez que muitas pessoas têm dificuldade em ler e escrever, mas podem se expressar e compreender melhor por meio da linguagem audiovisual. Diante disso, é essencial que os educadores estejam preparados para trabalhar o audiovisual em sala de aula, explorando as diversas possibilidades que o cinema oferece para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e torná-lo mais dinâmico e envolvente.

A utilização de recursos audiovisuais na sala de aula tem se tornado cada vez mais comum na educação, sobretudo na era da cibercultura. No entanto, é preciso pensar no audiovisual para além do uso de tecnologias e aplicativos. É importante levar em consideração a experiência estética intrínseca ao processo tanto de realização quanto de consumo de conteúdos audiovisuais. Para isso, vamos recorrer às reflexões de estudiosos como Marcos Camargo, Solange Stecz, Marília Franco e Cezar Migliorin, que abordam a importância da análise crítica e da sensibilidade estética na utilização do audiovisual como ferramenta pedagógica. Neste capítulo, será discutido como o audiovisual pode ser pensado de forma ampla e como ele pode contribuir para uma educação mais criativa, reflexiva e sensível.

De início, cabe levantar antes como tem sido pensada a educação nas últimas gerações, para então entender os efeitos que a presença do audiovisual tem sobre a realidade da educação. Para situar o debate, a fim de compreender o

embate histórico entre o saber lógico e o saber estético, Marcos Camargo afirma que

Devido às íntimas relações entre neoplatonismo e a teologia cristã, pelos dois mil anos seguintes, o conhecimento explícito (inteligível, lógico, simbólico, metafísico e objetivo) foi cultuado como o único acesso possível ao mundo da verdade. Desse modo, uma grande tradição de desconfiança com relação aos conhecimentos advindos do corpo (implícitos, perceptivos, sensíveis, intuitivos) sustentou-se no ocidente cristão como um preconceito de base moralista, representado pela oposição: aparência versus essência - respectivamente, entre estética e lógica. (CAMARGO, 2021, p. 22)

Marcos Camargo é professor e pesquisador da área de estética e crítica de arte, e defende que a sensibilidade estética não é apenas uma experiência subjetiva de beleza ou prazer, mas também uma forma de conhecimento sobre o mundo e sobre nós mesmos. Ele defende que a experiência estética pode nos ajudar a compreender aspectos da realidade que não são acessíveis através da razão ou da observação objetiva. Ele argumenta que a arte não deve ser vista apenas como uma forma de comunicação ou expressão, mas como uma experiência sensorial e emocional que nos permite transcender a rotina e o cotidiano, abrindo possibilidades para novas formas de pensamento e de ser no mundo. O autor propõe a necessidade de uma mudança na forma como a educação é concebida e praticada, enfatizando a importância do contato com a realidade contemporânea e da valorização da experiência estética como um componente fundamental para a formação integral dos estudantes. Ao analisar a situação atual da educação e os desafios que a escola enfrenta para se adaptar às mudanças sociais e culturais da atualidade, ele discute as relações entre arte, estética e educação, mostrando como essas áreas podem contribuir para a formação de sujeitos mais críticos, sensíveis e reflexivos.

Esse embate entre lógica e estética pode ter desgastado a presença da arte e do exercício da sensibilidade nas práticas educacionais. Entretanto, com a cibercultura e a realidade contemporânea, fomos colocados em contato com a experiência estética de forma intensiva, o que abriu espaço para o desenvolvimento desse debate e de propostas que questionam os métodos mais cartesianos. Já existem estudos que correlacionam as duas polaridades, e inclusive afirmam a

interdependência entre o pensamento lógico e a experiência estética. Camargo explica que

Hoje sabemos, segundo a neurociência, que não há como o conhecimento lógico constituir-se de interpretações e significados capturados de símbolos derivados de linguagens da cultura, sem o imprescindível auxílio da memória implícita, que lhe entrega a impressão afetiva da percepção dos sinais naturais e/ou arbitrários para seu juízo. (CAMARGO, 2021, p. 23-24)

Vivemos a urgência de uma educação que considere outras linguagens além da verbal e matemática, voltada para a percepção de imagens, sons e movimentos. É necessário que a educação deixe de considerar a percepção sensorial como uma área que se desenvolve de forma espontânea, e que o aluno deve ser ensinado a perceber, introduzindo atividades que eduquem os sentidos, de modo a permitir uma compreensão mais ampla do mundo ao seu redor.

Seria preciso que a tradição pedagógica deixasse de crer que olhar, escutar, mover ou sentir são habilidades naturais que dispensam aprendizado sistemático. Assim, bastaria a introdução de atividades que educassem os sentidos, de modo a permitir o aluno *saber como* ver, ouvir, mover-se, sentir-se em meio ao ambiente natural, social e tecnológico. (CAMARGO, 2021, p. 27)

Portanto, a valorização da sensibilidade estética e da experiência artística no contexto educacional é essencial para a formação de sujeitos críticos e reflexivos. A superação do embate histórico entre o saber lógico e o saber estético é necessária para que possamos compreender a complementaridade entre essas duas formas de conhecimento. Dessa forma, a escola poderá contribuir para a formação integral do indivíduo, preparando-o para enfrentar os desafios da realidade contemporânea de forma mais sensível, criativa e crítica.

O audiovisual pode ser um recurso pedagógico muito eficaz, capaz de contribuir para a formação, e pode ser usado em diferentes disciplinas, como história, literatura, artes, entre outras, e pode ajudar os estudantes a compreender melhor os conteúdos que estão sendo estudados. Além disso, pode ser uma forma de estudantes se expressarem e se comunicarem de maneira diferente, o que pode

ser muito enriquecedor para o processo de aprendizagem. Em um estudo realizado na área de cinema e educação, a professora e pesquisadora Solange Stecz (2019) argumenta que, apesar de muitos jovens terem crescido em um ambiente permeado por tecnologia, isso não significa que eles tenham habilidades tecnológicas ou que saibam utilizá-las de maneira crítica e criativa. Ela defende que é necessário um esforço conjunto de educadores, estudantes e sociedade em geral para desenvolver habilidades de leitura crítica e produção de conteúdo com as novas tecnologias. E aponta que o audiovisual pode ser um instrumento poderoso para a educação, uma vez que a imagem e o som podem transmitir informações de maneira mais dinâmica e acessível do que o texto. No entanto, a utilização do audiovisual na educação exige um planejamento cuidadoso e uma abordagem crítica, de forma a evitar a reprodução de estereótipos e preconceitos. Stecz diz que

Para isso o professor precisa despir-se do seu antigo papel de detentor do saber e atuar como mediador do processo de aprendizagem com um novo tipo de aluno, que traz pra escola um acesso ao conhecimento proporcionado pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Ser mediador implica em conhecer novas linguagens, considerar a experiência que o aluno traz para a escola e desenvolver estratégias para possibilitar a reflexão sobre a construção do conhecimento a partir da informação disponível nas redes sociais. (STECZ, 2019, p. 42)

Essa sociedade em rede dissolveu a hierarquia de acesso ao conhecimento, e propõe a partir disso um rearranjo da dinâmica dentro de sala. Estudantes e professores agora têm a possibilidade de acessar os mesmos espaços, em velocidade nunca antes vista, e toda informação pode ser averiguada em tempo real. O que destitui o professor do espaço de detentor absoluto do saber, e articula em sala uma realidade ainda recente, em que ambos os lados precisam se transformar. Ao analisar esse contexto de novas tecnologias e sua relação com a educação, a autora reforça que "há uma transformação profunda no processo de ensino e aprendizagem, que passa pelo acesso à informação e às novas formas de interação social" (2019, p. 50). E essa transformação é decorrente de uma realidade social, que fora da escola já se tornou habitual. Diante disso, ela entra pelas portas, telas, carregada nos bolsos e pela experiência das pessoas que constituem o espaço escolar. Afinal, como conclui STECZ, "não se trata de separar professores e alunos,

de rotulá-los como nativos ou imigrantes, mas de incorporar a tecnologia, a cultura midiática, a linguagem audiovisual para a renovação da escola" (2019, p. 52).

A capacidade da linguagem audiovisual de comunicar ideias, sintetizar espaço e tempo, provocar e emocionar, é algo que pode ser valioso para um ambiente educativo, desde que não se caia em um uso inocente, que transforma os estudantes em espectadores passivos. Pelo contrário, é entendê-los como protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, e crer que o audiovisual pode ser uma engrenagem desse processo.

Em um estudo sobre "A natureza pedagógica das linguagens audiovisuais" (1993), a pesquisadora de cinema e educação Marília Franco explora o potencial pedagógico das linguagens audiovisuais, como o cinema e a televisão, na formação dos indivíduos. A autora argumenta que essas linguagens oferecem uma rica possibilidade de construção de conhecimento e de aprendizagem, que podem ser utilizados na educação formal e não formal. Franco discute a relação entre educação e cultura, destacando que a cultura popular pode ser uma importante fonte de conhecimento e aprendizagem. Ela ressalta que as linguagens audiovisuais são parte dessa cultura e que seu uso pedagógico pode permitir a construção de um saber mais diversificado e aberto às experiências cotidianas. Cada vez mais as pessoas têm se formado e informado sobre o mundo a partir de obras audiovisuais, sejam elas educativas ou com fim de entretenimento. Contudo, é necessário um olhar crítico para receber todo esse conteúdo, pois, como afirma Franco

Mesmo as programações com o fim estrito do lazer abrigam um espectro de informação que pode condicionar uma visão de mundo, se for assimilada ingenuamente. Assim, compreender que por trás de qualquer mensagem há um criador, o qual organizou a informação segundo seu ponto de vista, recorrendo a meios expressivos e tecnológicos - formas de narrativa, fotografia, som, montagem - que pudessem fazer essa mensagem mais confiável, torna-se um conhecimento imprescindível para a formação do cidadão moderno. A escola não pode estar ausente dessa formação. (FRANCO, 1993, p. 31-32)

Nesse oceano de informações, tornou-se uma habilidade valiosa saber ler conteúdos audiovisuais. Com o crescimento do fluxo de informações, vieram a debate público de notícias falsas, grande parte do jornalismo migrou para o universo

digital, e tantas outras áreas onde consumimos conteúdo. Tornou-se uma questão de sobrevivência no mundo globalizado. Afinal, “em qualquer tempo, qualquer filme foi educativo.” (FRANCO, 1993, p. 33).

Como então fazer uso desses recursos com fim de acrescentar aos processos pedagógicos? A pesquisadora acredita que o professor deve se apoiar em sua experiência de espectador como a fonte principal desta relação, alerta para a inexistência de uma fórmula ou método milagroso e diz que o primeiro passo é vencer os preconceitos. Reconhecendo que cada professor é um especialista em sua disciplina, e que o audiovisual vem complementar esse lugar. É necessário que os educadores estejam abertos a novas experiências e a novas formas de produzir e transmitir conhecimento, considerando as potencialidades e limitações dessas novas linguagens.

O professor e pesquisador na área de Comunicação Cezar MIGLIORIN (2015), com ênfase em mídia e tecnologia, realizou um estudo que discute a relação entre o cinema e a educação. Ele defende a ideia de que o cinema pode ser uma ferramenta valiosa para a educação, pois pode estimular a imaginação e a criatividade dos estudantes, bem como ajudá-los a compreender melhor o mundo em que vivem. MIGLIORIN propõe uma abordagem que não se limita apenas a utilizar o cinema como um recurso didático, mas que visa explorar as possibilidades estéticas e culturais do cinema como uma linguagem que pode ser utilizada para ensinar e aprender. O autor propõe uma abordagem de cinema e educação que vai além do simples uso de filmes como material didático, mas que explora a riqueza cultural e estética do cinema como uma linguagem que pode ser utilizada para enriquecer a experiência educacional dos estudantes, e realiza uma análise profunda sobre o papel do cinema na formação da sociedade contemporânea, explorando as diferentes maneiras pelas quais o cinema é usado para moldar a percepção das pessoas sobre o mundo ao seu redor. MIGLIORIN define a presença do audiovisual na sala de aula como uma “experiência intensificada de fruição estético-política em que a percepção da possibilidade de invenção de mundos é o fim em si” (2015 p. 46). Entender que o audiovisual nos proporciona olhar para o mundo, nos possibilita articular e sublinhar a nossa realidade, trazendo para dentro da escola um exercício de reflexão e alteridade, valorizando a experiência pessoal durante o processo de ensino-aprendizagem. Para o autor, o conceito de diferença é abordado como uma possibilidade de ruptura com a lógica dominante, que tende a

homogeneizar e padronizar as expressões culturais. O autor argumenta que o cinema pode ser uma ferramenta para o reconhecimento e valorização das diferenças, permitindo que diferentes grupos sociais possam ter suas vozes e perspectivas representadas nas telas. MIGLIORIN parte da ideia de que a homogeneização cultural é uma estratégia utilizada pelas elites dominantes para manter o poder e a hegemonia, e que a luta por emancipação passa pela valorização das diferenças e pela construção de novas narrativas. Nesse sentido, o cinema e o audiovisual podem ser um instrumento para a construção de identidades coletivas, capazes de questionar e subverter as representações estereotipadas e dominantes.

Um princípio de emancipação que coloca o estudante como parte responsável pelo conhecimento que ele recebe e produz, um processo que se efetiva em experiências que atravessam professores e estudantes e que, eventualmente, reconfiguram as formas de ver e viver a comunidade. Em resumo, um princípio da emancipação está ligado a uma ruptura da dicotomia emancipador/emancipado em que a igualdade se efetiva na invenção e no conhecimento e não entre sujeitos isolados. Essa ruptura forja uma igualdade de inteligências e um desmonte da igualdade como um telos, como uma promessa de um em relação ao outro sobre uma igualdade futura. É no presente que pode aparecer a cena igualitária, tensa e criativa, uma invenção com a diferença. (MIGLIORIN, 2015, p. 73)

O audiovisual e a educação formam uma dupla potente na promoção de uma educação mais dinâmica, crítica e inclusiva. O uso do cinema em sala de aula pode contribuir para a construção de uma aprendizagem mais criativa e desafiadora, na qual o aluno é protagonista do seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, a inclusão do audiovisual como recurso pedagógico pode ajudar na formação de uma nova geração de estudantes críticos, que sabem utilizar as novas tecnologias de maneira consciente e produtiva. No entanto, é importante destacar que o uso do cinema em sala de aula requer um planejamento cuidadoso e uma abordagem crítica, para evitar a reprodução de estereótipos e preconceitos. Dessa forma, acredita-se que a utilização do cinema em sala de aula, aliada a uma abordagem crítica e reflexiva, pode ser um caminho importante para a construção de uma educação mais engajada, criativa e inclusiva, pode ser um "modo de ver e construir

o que vivemos, em uma construção que pode nos trazer uma nova experiência com o real" (MIGLIORIN, 2015, p. 50).

2 PEQUENO GUIA

Este capítulo apresenta a ideia, a concepção do projeto, percorrendo as etapas de desenvolvimento da obra audiovisual, e comentando em detalhes o processo de construção da narrativa, a escolha da linguagem e os elementos da didática audiovisual, a base filmográfica e videográfica escolhida para a composição dos vídeos, e as escolhas de exercícios práticos apresentados no último episódio. Aqui temos como objetivo destrinchar cada ponto dessa etapa de concepção, refletindo as escolhas, as transformações e a idealização.

A ideia de construir um pequeno guia é inspirado na obra "Pequeno Manual Antirracista" (2019) de Djamila Ribeiro, filósofa, escritora e ativista brasileira, conhecida por seu ativismo na defesa dos direitos das mulheres negras e na luta contra o racismo e outras formas de opressão. A obra apresenta um guia de reflexões sobre o racismo estrutural e como ele se manifesta na sociedade brasileira, e é dividido em capítulos que abordam diferentes temas, através de uma linguagem simples e acessível. Djamila Ribeiro explica conceitos importantes para o entendimento do racismo e oferece sugestões práticas para combater essa realidade, e é uma obra fundamental para a compreensão do racismo estrutural e como ele afeta a vida das pessoas negras no Brasil. A estrutura do livro e a forma como a autora organizou as informações ao longo da obra servem de inspiração para o projeto pela sua simplicidade, sem perder profundidade. Por isso a ideia de um "pequeno guia", uma forma de concentrar a informação, e guiar os espectadores através desse universo de audiovisual e educação.

Para contribuir com o debate em torno da presença do audiovisual na sociedade contemporânea, da cibercultura e da relação entre audiovisual e educação, como também construir uma ferramenta que possa auxiliar na formação audiovisual para professores, o projeto realizou uma série que apresenta uma introdução ao universo do audiovisual e sua interação com a educação. O objetivo foi realizar uma obra simples, descomplicada, e que realiza uma introdução a elementos básicos desse debate com os educadores. Por isso os episódios são

curtos, dinâmicos e apresentam o conteúdo de maneira aberta, apontando questões, reflexões e a teoria de um modo que possa instigar o olhar e o pensamento a respeito do que é apresentado. É importante salientar aqui que não temos a intenção de formar cineastas e realizadores profissionais de audiovisual, mas sim encantar educadores com esse universo mágico de imagens e sons.

O público alvo são professores e professoras de ensino básico, que enfrentam no cotidiano da sala de aula os desafios da adaptação às TIC, em especial ao audiovisual, e que tem interesse em desenvolver essa relação. Entretanto, é interessante perceber que essa série pode também ser indicada a educadores não formais, educadores populares, oficineiros, e todas as pessoas que conduzem ambientes educacionais. Isso porque a cibercultura, o ciberespaço e a presença do audiovisual atravessa todos os espaços educativos, e portanto pode ser uma ferramenta valiosa na criação de ambientes de educação mais criativos, que geram engajamento e propõem dinâmicas que contribuem no processo de aprendizagem.

A linha narrativa foi construída com a intenção de estabelecer uma jornada através dos temas que estamos debatendo. Primeiro abordando os aspectos sociais, culturais e históricos do audiovisual na sociedade, em busca de trabalhar a relevância do debate, levantando pontos que geram reflexão sobre essa presença, e construindo um fio histórico desde o surgimento do cinema até os tempos atuais, refletindo os impactos desse desenvolvimento em nossas vidas. Em seguida, apresenta parte do vocabulário básico do audiovisual, os elementos da linguagem, como uma forma de contribuir na formação do repertório visual e sonoro dos espectadores, descrevendo características do audiovisual que nos auxiliam tanto na leitura, no consumo, quanto na produção e realização de filmes e vídeos. E por fim traz ideias de como mediar a utilização de audiovisual em sala, pensando a dinâmica de exibição de conteúdos audiovisuais, e apresentando formas de aplicação de exercícios práticos para utilização de audiovisual na sala de aula.

Outro ponto importante é pensar em estratégias de divulgação e disseminação do conteúdo produzido, visando alcançar um maior número de professores e contribuir para a sua formação continuada. É necessário refletir sobre as formas de distribuição, canais de comunicação e ferramentas de compartilhamento, de forma a maximizar o alcance do material e estimular o debate e a troca de experiências entre os profissionais da área. A série é voltada para a

internet, de acesso livre e gratuito, e por isso foi pensada para difusão através da maior e mais conhecida plataforma digital para hospedagem e consumo de vídeos, o Youtube⁹. Como resultado de uma pesquisa para levantamento de dados sobre essa plataforma, foi constatado que o consumo de vídeos na *internet* no Brasil cresceu 135% de 2014 até 2018, enquanto o consumo de televisão cresceu 13%¹⁰. A cada minuto, 400 horas de vídeo são enviadas para o Youtube. Todos os dias, mais de 1 bilhão de horas de vídeos são assistidos na plataforma. 70% do conteúdo é consumido a partir de dispositivos móveis, e a plataforma possui mais de 2 bilhões de usuários, tendo o público majoritário entre 18 e 34 anos. 9 entre 10 pessoas que acessam o Youtube, o fazem para obter conhecimento. Apesar desses dados estarem desatualizados, devido ao ano em que foram colhidos e por não encontrar uma base mais recente, esses números já dão uma noção a respeito da dimensão que a plataforma alcança, e também nos fazem olhar para o consumo de vídeos de uma outra forma. Por isso, devido ao tamanho e sua popularidade, o Youtube é a escolha para difusão da série, uma vez que é um dos principais canais de vídeo gratuito na internet.

Com certeza o processo de idealização e realização de uma obra audiovisual toma tempo, esforço e exige um trabalho minucioso, que muitas vezes envolve muita gente e demanda de muito recurso. Devido ao caráter de pesquisa, esse projeto tem também, conseqüentemente, uma camada de experimentação, uma vez que buscou criar uma obra que pudesse levantar o debate e propor uma maneira de socializar essas reflexões, por muitas vezes profundas no meio acadêmico, de forma leve e instigante. Por isso, é importante ressaltar que o projeto foi realizado por apenas uma pessoa, através de um computador, e utiliza apenas materiais disponíveis na internet para realizar uma espécie de experimento audiovisual. Essa metodologia foi escolhida para viabilizar sua produção, ao mesmo tempo que serve como exemplo da diversidade de materiais disponíveis na internet, onde a partir de um trabalho profundo de pesquisa, levantamento e seleção, foi possível construir uma ferramenta

⁹ Esta informação é encontrada em sites de nicho que explicam o modelo de negócio do Youtube, porém não foi possível encontrar essa afirmação no site da empresa. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/tecnologia/26607-os-incriveis-numeros-do-youtube-em-2019>>.

Acesso em: 20 de jun. de 2021.

¹⁰ Pesquisa *Video Viewers*, realizada pela agência internacional *Provokers*. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/pesquisa-video-viewers-co-mo-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>>. Acesso em: 20 de jun. de 2021.

que pudesse dialogar com a realidade onde está inserida.

2.1 Desenvolvimento da narrativa

Por onde começa uma ideia audiovisual? De onde surge a inspiração, a história, a linha narrativa, o ponto de partida e a linha de chegada? O roteiro é parte importante no processo de realização de uma obra, e carrega consigo a fagulha da criação. É o momento onde uma ideia deixa de ser ideia e passa a ser matéria. Um desejo, uma mensagem, uma informação. É o início da conversa. Esse capítulo irá abordar o desenrolar da elaboração dos roteiros (Apêndice C), e todo processo em torno do desenvolvimento da linha narrativa que serviu como base para a realização da série.

O início do processo se deu no consumo de conteúdos relacionados com o tema. Uma pesquisa ampla e sem uma busca específica, com mais liberdade, que pudesse servir de inspiração e base para se pensar na forma de apresentar nossa conversa. Todo conteúdo educativo que fosse realizado a partir de audiovisual é válido, uma vez que aqui estava pensando a forma de contar a história, a estrutura por trás dessa comunicação. Na internet encontramos diversos materiais de forma gratuita que se baseiam nessa interação, educacional, de instrução para a realização de algo. Foram conteúdos culinários, tutoriais de diversos temas, desde informática à jardinagem, e vídeos que ensinam questões voltadas ao audiovisual. Como a internet fornece material normalmente voltado a um público alvo, esses conteúdos específicos, que ensinam audiovisual, normalmente são direcionados a profissionais da área, ou pessoas que estão buscando se especializar, aprender ou aprimorar habilidades técnicas. Esses vídeos não se baseiam em uma teoria complexa de apresentação de informações, mas é interessante perceber como se formou um modo de filmar, editar e compartilhar a partir da experiência e da resposta do público. Contudo, é importante também levantar que não há um padrão, uma vez que existe uma diversidade muito grande de conteúdos, e que o sucesso na recepção, muitas vezes medida pelo número de visualizações, não necessariamente depende de um formato específico. Às vezes podem ter cortes rápidos, iluminação, posicionamento de câmera e falas cadenciadas, e em outras podem ser feitas com uma câmera simples, filmada sem tripé e com foco fixo no conteúdo falado.

Dos conteúdos de internet, o que mais ressoa no projeto, foi o tempo. Como muito se fala, o tempo na internet é acelerado. A quantidade de informação que circula diante dos nossos olhos é muito grande, por isso um dos ativos mais importantes hoje, no meio digital, é a atenção, e como retê-la diante desse dilúvio de estímulos. Por isso, uma boa parte dos conteúdos é curta, para consumo rápido, e exercitou nos espectadores a expectativa de entrega de informações de forma direta. Um conteúdo que demora demais para apresentar seus pontos, perde a vez na fila para o próximo. Diante disso, buscamos desenvolver a narrativa pensando um material profundo, denso, ao mesmo tempo que apresente as ideias de forma simples e direta.

Para pensar a construção dessa jornada audiovisual, uma vez que estamos construindo um conteúdo que articula uma pesquisa em cinema e educação, também se buscou inspiração na obra de cinema educativo realizada pelo cineasta mineiro Humberto Mauro, durante o período em que esteve à frente do INCE¹¹, onde esteve envolvido na realização de aproximadamente 300, entre os anos de 1936 e 1964 (MORETTIN, 2001, p. 56). Com uma narrativa fluida, poética e precisa, Mauro realizou diversos filmes em que conduziu a transmissão do saber de forma a encantar a audiência. Apesar de possuir um formato contrastante com os conteúdos de internet, uma vez que seus filmes são mais lentos e trabalham o tempo de forma diferente, serviram de inspiração como experiência audiovisual, uma vez que o cineasta demonstra dominar os artifícios da linguagem cinematográfica na arte de contar uma história. E esse é o principal ponto onde sua obra influenciou o projeto, na busca por desenvolver uma "magia" na experiência, utilizar as ferramentas do audiovisual, como a imagem, o som, a narração, para construir uma série de vídeos que engaje a audiência pelos sentidos, pela sensação, atraia e segure o olhar e a atenção do espectador.

Como o objetivo era realizar um pequeno processo de formação, apresentando as ideias em torno da sociedade contemporânea, do audiovisual e da educação, foi elaborado um plano de aula (Apêndice B), que reuniu todas as informações e objetivos, descrevendo de forma detalhada o que se pretendia

¹¹ Instituído em 1936 pelo Ministério da Educação e Saúde, o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) foi o primeiro órgão estatal brasileiro voltado para o cinema. Em três décadas de regular atividade, o INCE constituiu um extenso catálogo de filmes, que compõem um raro repositório audiovisual das transformações e permanências históricas da sociedade brasileira. Fonte: Cinemateca Brasileira. Disponível em: <<http://www.bcc.org.br/colecoes/ince>>. Acesso em: 22 de out. de 2022.

transmitir com a realização do projeto, pensando cada um dos episódios como parte de um circuito de aulas. Nele está contida uma ementa, que enumera os pontos principais que são abordados ao longo do curso. Os objetivos, gerais e específicos, que estabelecem as metas que se busca atingir, como compartilhar conhecimentos sobre audiovisual, aprofundar as reflexões sobre audiovisual na escola, e contribuir pro debate sobre a importância do ambiente educacional na construção da sociedade. O plano de aula também contém uma estrutura detalhada de cada um dos módulos, e a metodologia de ensino, dividindo em tópicos os aspectos gerais previstos para as aulas. Esse foi o guia inicial para a construção da série, e teve como função principal ser o ponto de partida.

Figura 8 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

O processo de desenvolvimento desse projeto foi longo e contou com algumas voltas. A ideia inicial era produzir um *pequeno guia* em texto, como um pequeno livro de consulta que agruparia todo conteúdo que gostaríamos de passar. Entretanto, ao longo da pesquisa, vimos que por se tratar de uma proposta pedagógica audiovisual, nada mais justo do que realizá-la em formato de vídeo. O que já colocaria em prática alguns dos conceitos que discutimos, trabalhando os sentidos de forma mais ampla. O que impôs um desafio de produção, por que como já dito antes, a produção audiovisual demanda energia, e pode se tornar complexa e custosa de realizar. Diante disso, buscamos criar um formato que pudesse se adequar à essa realidade, que trabalhou com apenas materiais já produzidos,

encontrados na internet, e costurou tudo com uma locução, que guia a experiência. Pensando nos pontos principais do plano de aula, escrevemos a narração levando em consideração o conteúdo, mas também o tom de voz, o tempo, o ritmo e a linha narrativa que fomos construindo. Essa narração foi se transformando ao longo do processo, tendo sido gravada, modificada durante a edição, revisada, gravada novamente, até que pudemos atingir um resultado que pudesse se incorporar à obra final. A narrativa visual, descrita no roteiro, foi escrita em sequência da locução, e foi pensada como uma maneira de realizar um trabalho de associação direta ao tema tratado, e também como uma forma de ilustrar, apresentar, mostrar o conteúdo.

Em resumo, o processo de elaboração de roteiros audiovisuais tem como ponto de partida a pesquisa e consumo de conteúdos relacionados com o tema. Nesse sentido, a internet é uma fonte valiosa de inspiração, uma vez que oferece uma grande variedade de materiais educativos e instrucionais em vídeo. Ainda que não haja um formato específico de sucesso para esses conteúdos, é importante perceber a importância do tempo e da atenção na era digital. Por isso, é preciso desenvolver uma narrativa fluida, direta e precisa, que utilize os artifícios da linguagem cinematográfica para engajar a audiência pelos sentidos e sensações. A ideia foi unir referências com uma certa distância histórica, como a internet e Humberto Mauro, para produzir um material que, além de captar o espírito do tempo contemporâneo, pudesse encantar diante dos olhos.

2.2 Didática Audiovisual

Outro aspecto importante de todo produto audiovisual é a linguagem. Como mostramos, como vemos, o que vemos, como a edição corta os planos, como o som se manifesta? Essas são características que criam um estilo, uma forma. Normalmente essas características são muito bem pensadas para criar uma unidade na obra, mas também para expressar da melhor forma possível as emoções, sensações e informações que desejamos. É a cara e a voz da nossa obra, como ela se apresenta ao mundo. Aqui chamamos de "didática audiovisual", pois houve a preocupação em criar um estilo que pudesse contribuir no processo de ensino e aprendizagem proposto pelo projeto, pensando a trilha de aprendizagem ao longo do curso. Este capítulo irá abordar o processo de idealização da linguagem, como foi chegar na maneira de apresentar, na escolha pelas imagens, pelos sons e outros

elementos audiovisuais que compõem a série, como cartelas, texto, vinheta e créditos. Cada um dos episódios será analisado separadamente mais adiante, aqui faremos uma leitura geral a partir das ideias que guiam a construção da série.

Como diz o ditado, uma imagem vale mais que mil palavras. Apesar de partir de um saber popular, esse foi um aspecto levado em consideração com seriedade. Mostrar mais do que falar. Com certeza um dos objetivos do projeto era conseguir criar o equilíbrio perfeito entre teoria e prática. Aqui a prática não se define como o exercício prático, de realização de algo, mas sim do exercício da sensibilidade, a prática de ver, de ouvir, de prestar atenção e coligar as informações ao longo do processo. Isso estimula o espectador a receber os conceitos teóricos, ao mesmo tempo em que vive a experiência de ir vendo, ouvindo, conforme assiste à aula. Para isso, é importante confiar nas vivências e na bagagem que cada um traz consigo na hora de assistir, na capacidade de interpretação e pensar que cada pessoa fará uma leitura pessoal do material. Ainda que com suas semelhanças, é possível que alguém se conecte mais com uma imagem, outro com um som, outro com a voz. E são a partir dessas conexões, com nossas experiências pessoais, que vamos construindo o processo de aprendizagem coletivamente, dando mais atenção ao processo do que à expectativa de um resultado.

Para trabalhar no campo da imagem a ideia foi mostrar de maneira ampla o universo do qual estamos tratando, mostrando a partir de vários ângulos, de forma didática, o audiovisual e sua pluralidade. Para isso, a série utilizou estratégias diversas na construção do estilo ao longo dos três episódios. O primeiro, *Bem vindo ao mundo audiovisual*, se baseia em um fluxo imagético que nos guia através de uma jornada através do mundo audiovisual, em toda sua variedade. O segundo, *Linguagem audiovisual*, já trabalha mais com associação direta, fazendo uma conexão direta com o que está sendo falado, trabalhando em conjunto com o discurso a fim de ilustrar o que é dito, e proporcionar a experiência sensorial e estética do que vai sendo dito. E por fim, o terceiro episódio, *Audiovisual na sala de aula*, por ser mais explicativo e passar instruções para a realização de exercícios práticos, buscou ser mais limpo, com menos informações, e focar nos pontos importantes do conteúdo. Por isso trabalhou com cartelas, pequenas animações e utilizou do campo visual para organizar as ideias. Foram estratégias que se complementam, e unidas criaram um estilo que apresenta ao longo da série vários formatos de conteúdo, contribuindo na compreensão dos espectadores das várias

possibilidades do audiovisual. Para além disso, também foram utilizados efeitos visuais, como a adição de texturas e ruídos de película, transições e janelas diferentes para imagens de arquivo, o que contribuiu para uma unidade entre os episódios.

Figura 9 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

No campo sonoro, trabalhamos com elementos como música, efeitos sonoros e com uma locução em off. A música teve como objetivo criar um ambiente cinematográfico, aproveitando sua capacidade que guiar através de uma emoção, ao longo dos três episódios teve como função ajudar na elaboração de um universo mágico, utilizando de temas melódicos, instigantes e que pudessem auxiliar na condução do ritmo de cada uma das aulas. Os efeitos sonoros, como o som de teclas, as ambiências, os sons eletrônicos, efeitos de transição e toda construção sonora ajuda na retenção da atenção dos espectadores e no mergulho no universo, preenchendo os espaços de silêncio, e auxiliando no percurso ininterrupto da obra audiovisual. A locução foi escolhida como uma estratégia para guiar esse percurso através das ideias, como uma voz onipresente que vai entregando informações, fazendo perguntas e provocando reflexões. Preferiu-se uma locução a fazer em estilo de entrevista, em que é realizada com imagem sincronizada com o som e podemos ver o interlocutor, por dois motivos. O primeiro foi pela facilidade técnica, pois não envolve equipamentos de imagem como câmera e luzes, torna o fluxo de trabalho mais simples com menos arquivos e conseqüentemente ocupam menos

espaço de armazenamento. E o segundo foi pelo conceito de que a voz por si só já consegue entregar a informação, e de que a uma imagem que reafirma a presença do interlocutor, uma "cabeça flutuante" como falam das entrevistas em que uma pessoa aparece em quadro falando, não iria contribuir com nada na narrativa.

Figura 10 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

A edição buscou ser dinâmica, com cadência, apresentando as informações de forma direta, simplificada. Como o objetivo era realizar filmes curtos, de até cinco minutos, preencher esse tempo todo com falas tornaria sufocante, ao mesmo tempo que falar de menos poderia deixar o conteúdo raso. Por isso buscou-se um equilíbrio entre tempo de conteúdo e os respiros, momentos de silêncio, de transição. Momentos que paramos para pensar. O primeiro episódio tem uma edição mais rápida, por percorrer um período histórico, falar sobre a cibercultura, sobre o audiovisual na sociedade contemporânea, imprimiu um ritmo mais acelerado que também contribui na construção de um universo de diversidade, onde vemos o audiovisual por vários ângulos. É fato que uma edição rápida muitas vezes, pela imagens curtas, sequências de cortes, faz com que tenhamos dificuldade em ver tudo. Entretanto nesse contexto, também é importante salientar que por vezes basta uma das imagens se conectar com o espectador, para que ele realize associações ou compreenda o que está sendo transmitido, por isso essa escolha se mostra muito positiva na busca por tocar as pessoas que assistem, onde cada imagem é um potencial convite para um mergulho no universo. O segundo episódio já trabalha um

ritmo mais lento, uma vez que as imagens e sons buscam proporcionar uma experiência do ver, do assistir, ao prestar atenção nos elementos que compõem a obra. Assistir faz parte da aula, faz parte da dinâmica de ensino-aprendizagem, e por isso buscou-se construir o tempo de contemplação, deixando as imagens mais tempo e incentivando o olhar. E o último episódio foi construído para que possamos ter a atenção ainda mais focada na informação, sublinhando falas e construindo essa jornada de forma mais explicativa.

Ao longo da série também foram utilizadas cartelas de texto para direcionar a atenção para alguma ideia, frase ou informação, e servem como um ponto de reforço ou de destaque. As vinhetas são uma forma de integrar os três episódios, buscando uma unidade estética da obra como um todo. No início, apresentam a reflexão principal do episódio, e também servem como um momento em que fechamos um acordo com o espectador de que estamos entrando em um determinado universo, como um respiro inicial, um rito de passagem para dentro da experiência audiovisual. E a vinheta final, que une os episódios também com uma questão direcionada a cada um deles, mas sobre a mesma imagem, fechando a narrativa com uma reflexão, de forma aberta, em um convite a pensarmos juntos.

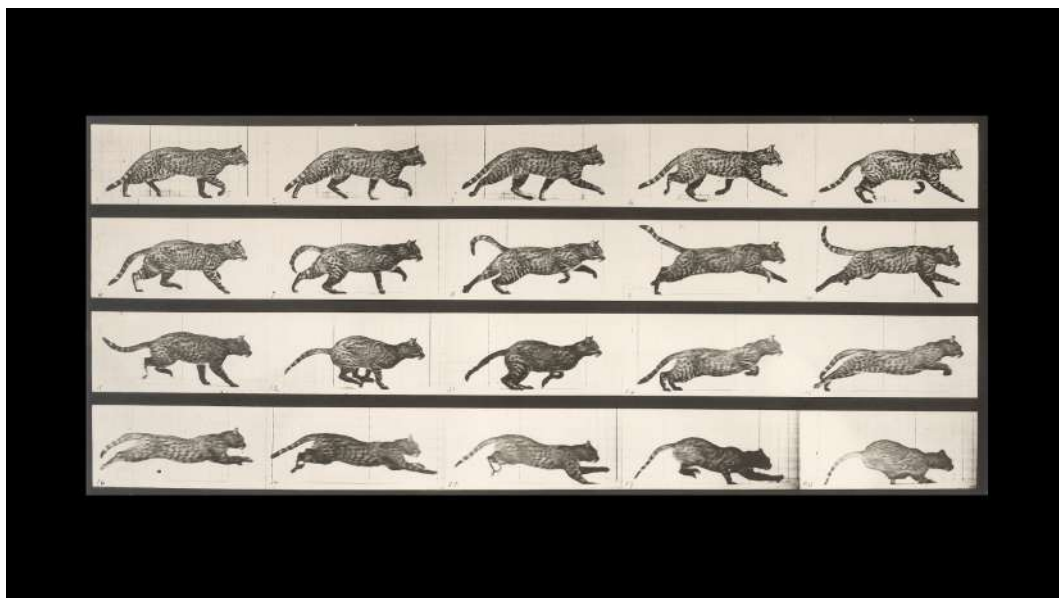
Em conclusão, a linguagem audiovisual é fundamental na construção de um estilo coeso em produtos audiovisuais. A escolha de como se apresentar, o que mostrar e como mostrar são características que criam um estilo próprio e que transmitem emoções e informações da melhor maneira possível. O equilíbrio entre teoria e prática, a confiança nas experiências e na bagagem que cada pessoa traz consigo, e a capacidade de interpretação e pensamento individual de cada espectador são fundamentais para a construção do processo de aprendizagem coletiva. A série utilizou diferentes estratégias visuais e sonoras criando um universo mágico e plural do audiovisual. No fim das contas, a linguagem audiovisual é a cara e a voz da obra e é a partir dela que a obra se apresenta ao mundo.

2.3 Base filmográfica e videográfica

Ao produzir uma série, a escolha dos filmes e vídeos utilizados como base filmográfica e videográfica pode ser crucial para a narrativa e para o estilo visual adotado. Essa escolha não apenas influencia a estética da série, mas também pode afetar a maneira como os espectadores percebem e se conectam com a história.

Como já citado, em busca de possibilitar sua produção, o projeto utilizou apenas materiais encontrados na internet, trabalhando com material de arquivo e banco de imagens. Neste capítulo, vamos explorar as considerações levadas em conta ao selecionar os filmes e vídeos que foram utilizadas para sua construção, vamos também analisar alguns exemplos de escolhas e como isso contribuiu para o projeto.

Figura 11 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Como imagens de arquivo, foram utilizadas obras conseguidas principalmente a partir do Youtube, para filmes antigos do primeiro cinema, filmes que são ícones do cinema mundial, do cinema brasileiro e telejornalismo. Além das imagens em vídeo, também foram utilizadas fotografias encontradas na internet, tanto para contextualização histórica quanto para ilustrar o conteúdo. Como exemplo, foram utilizadas as fotografias de Eadweard Muybridge, pioneiro no estudo do movimento humano e animal, famoso por seu trabalho em fotografia em movimento e é considerado um dos precursores do cinema. Filmes dos irmãos Lumière, George Méliès, Thomas Edison, entre outros, precursores das imagens em movimento, constroem uma abordagem histórica a partir da experiência de assisti-los, onde não se fez necessária uma exposição teórica sobre o contexto pois a própria experiência estética nos serve como um canal que guia o processo de aprendizagem. Assistir ao que foi feito, em sequência, nos convida mais a pensar sobre o que estava sendo produzido, e menos em querer explicar ou reforçar nomes. O primeiro episódio

também traz trechos de entrevistas com pesquisadores, falas de pessoas que contribuem na discussão e acrescentam autoridade ao assunto que estamos debatendo. Outro exemplo é a utilização de imagens de arquivo de telejornalismo, um gênero específico do audiovisual, e serviu na série para adicionar mais uma camada de diversidade. Poder compreender que o mundo audiovisual é extenso, e inclui setores da sociedade que têm influência direta em nossas vidas. Deixar evidente como a "verdade" carregada pelos canais de comunicação, sejam governamentais, de direito privado, são construídas. Incluir o telejornalismo enquanto imagem, essa que está presente no imaginário coletivo, contribui nesse processo de desvelar a sensação de veracidade inquestionável que um consumo inocente pode gerar. Uma discussão importante em uma era de notícias falsas, guerra de dominação do espaço digital e um fluxo intenso de informações.

Também foram utilizados materiais de arquivos de filmes brasileiros, que trouxeram um olhar para a realidade brasileira. As obras de Humberto Mauro, já citadas aqui, Mário Peixoto, Joel Pizzini e Leon Hirszman auxiliam no processo de conexão entre os espectadores e contexto por que trazem paisagens, rostos, realidades que são familiares. O carro de bois, o cantor Nelson Cavaquinho, ou o emblema do time de futebol do Flamengo estampada em uma bolsa em uma feira de rua, são imagens que se conectam com as pessoas, signos populares que tem a capacidade de criar associações com elementos que fazem parte da subjetividade dos espectadores, uma vez que estamos pensando essa série para professores e professoras brasileiras. Aproxima o discurso da realidade.

Figura 12 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Para construir o universo imagético da série, o projeto utilizou de banco de imagens encontrado na internet, de direito livre. A principal fonte foi a plataforma Pexels¹², um *site* que trabalha com imagens com licença aberta para utilização por produtores de conteúdo, e onde foi possível encontrar uma diversidade muito grande de arquivos. Foram utilizadas palavras-chave, termos de busca pela qual as imagens estão associadas a um mecanismo de busca, para fazer uma seleção de imagens que pudessem contribuir na construção da série. O desafio foi fazer a triagem, tendo em mente a proposta do projeto. Foram escolhidas imagens de alta qualidade que ilustrassem ao mesmo tempo que pudessem ser visualmente instigantes, mais uma vez contribuindo na retenção da atenção. Essa dinâmica permitiu que o projeto fosse realizado inteiramente, como já citado, de dentro de um escritório a partir de um computador conectado à internet. Às vezes imagens que revelam o processo audiovisual, como filmagens, câmera, set de filmagem, sala de transmissão televisiva. E em outros momentos cenas encenadas ou da realidade, mostrando o que filmam essas câmeras.

Ao todo são mais de 300 arquivos diferentes, que somaram mais de 13 GB de armazenamento, todos materiais que já existiam na internet antes da pesquisa, e foram apenas organizados para a produção da série. Foi uma realidade que surgiu positivamente com a construção do projeto, pois tornou possível representar uma diversidade muito grande de estilos, realidades e pessoas que só foi possível dessa forma. A escolha dos filmes e vídeos utilizados como base filmográfica e videográfica pode ser crucial para a narrativa e para o estilo visual adotado. Para a série, a utilização de materiais encontrados na internet, trabalhando com material de arquivo e banco de imagem, foi essencial para possibilitar sua produção, que contou com uma seleção cuidadosa de imagens que não só contribuíram para a estética da produção, mas também para a conexão dos espectadores com a história e com a realidade brasileira. Além disso, a inclusão de imagens de arquivo de telejornalismo, obras de Humberto Mauro, Mário Peixoto, Joel Pizzini e Leon Hirszman, entre outros, enriqueceu a série com camadas de diversidade e realismo. E a escolha de

¹² Ajudamos milhões de designers, redatores, artistas, programadores e outros criadores de conteúdo a ter acesso a fotos que podem ser usadas gratuitamente. Isso dá autonomia para que eles criem produtos, designs, histórias, sites, aplicativos, projetos artísticos e outros conteúdos incríveis. Para nós, isso é "Empoderamento para criadores de conteúdo". Fonte: Pexels. Disponível em: <<https://www.pexels.com/pt-br/sobre/>>. Acesso em: 25 de out. de 2022.

imagens de alta qualidade e visualmente instigantes contribuiu para a retenção da atenção dos espectadores.

2.4 Práticas audiovisuais

Este capítulo explora as escolhas de exercícios e práticas de audiovisual para a sala de aula presentes na série, com foco na importância da simplicidade para uma aplicação fácil e dinâmica. Ao selecionar atividades, é crucial considerar a facilidade de execução e compreensão, além da capacidade de manter a atenção e o interesse dos estudantes. Neste contexto, a simplicidade é fundamental, pois pode ajudar na aplicação, e contribuir para que educandos e educandas se concentrem no aprendizado de conceitos e habilidades audiovisuais essenciais. Veremos como a série aborda essas questões e oferece exercícios práticos e abordagens didáticas que são simples, mas ao mesmo tempo eficazes.

O uso de filmes em sala de aula é uma prática que pode trazer inúmeros benefícios para o processo de aprendizagem dos estudantes. No entanto, é preciso estar atento ao processo de exibição e reflexão sobre o que foi assistido, para que o filme não seja apenas uma forma de entretenimento, mas sim uma ferramenta pedagógica eficiente. É importante que após a exibição do filme, sejam promovidos debates e reflexões sobre o conteúdo, a mensagem transmitida e como isso se relaciona com a temática estudada em sala de aula. Com isso, os estudantes têm a oportunidade de aprofundar seu conhecimento, expandir suas perspectivas e desenvolver habilidades de análise crítica e argumentação. Além disso, é necessário que as escolhas dos filmes e exercícios de audiovisual sejam simples e fáceis de serem aplicados, para que não se tornem um obstáculo na dinâmica da sala de aula. Compreender a importância dos filmes e aprender a utilizá-los de forma adequada pode ser um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem. Por isso esse foi o primeiro aspecto trabalhado, pensando que é uma prática que já acontece em sala, mas que pode cair no uso inocente dos conteúdos audiovisuais, ou mesmo gerar confusão na hora da apresentação. Os pontos levantados a respeito da exibição em sala levaram em consideração o conceito de construção coletiva do conhecimento, um processo de ensino e aprendizagem que envolve todos os participantes, valorizando sua percepção a respeito do que foi exibido, priorizando suas

percepções sobre os conteúdos, e estimulando os estudantes a participarem dessa construção.

Figura 13 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

A primeira escolha de atividade prática para sala de aula foi exercício Minuto Lumière, descrito no livro "Inevitavelmente Cinema" (2015) de Cezar Migliorin, é uma atividade prática que consiste em pedir aos estudantes que filmem um minuto de sua vida cotidiana, utilizando o celular ou qualquer outra câmera disponível. Esse exercício pode trazer diversos benefícios para a sala de aula e para a transmissão do conteúdo, tais como estimular a criatividade, uma vez que ao realizar o exercício, estudantes são incentivados a explorar sua criatividade e a pensar em como podem registrar um momento da sua vida de forma interessante e significativa. Desenvolver habilidades técnicas relacionadas ao uso de tecnologias audiovisuais, o que pode ser útil em outras áreas da vida, estimula a reflexão, uma vez que ao registrar um momento da sua vida, os estudantes são convidados a refletir sobre suas próprias experiências, emoções e pensamentos, o que pode ser útil para a sua formação pessoal e acadêmica. Também fomenta o debate, pois após a realização do exercício é possível promover um debate em sala de aula sobre os diferentes vídeos produzidos, o que pode ser uma oportunidade para os educandos e educandas se expressarem, trocarem ideias e pontos de vista, e integra o conteúdo da aula, pois dependendo do tema que se deseja trabalhar, é possível solicitar que produzam vídeos relacionados ao conteúdo, o que pode ser uma forma de integrar a teoria à

prática, tornando o aprendizado mais significativo. Além de ser simples e fácil de ser aplicada em sala de aula, não demandando grande infraestrutura ou recursos, contribui na adesão. Por isso a sua aplicação pode ser uma forma interessante de promover a aprendizagem, incentivando a criatividade, a reflexão e o desenvolvimento de habilidades técnicas, além de fomentar o debate e integrar o conteúdo da aula de forma dinâmica e lúdica.

O segundo exercício, também retirado do livro de Migliorin, é chamado Quadros e Molduras, e consiste em produzir vídeos a partir de quadros e molduras, como portas, janelas ou molduras produzidas em sala, como uma forma de trabalhar o olhar. As educandas e educandos têm a oportunidade de colocar em prática os conceitos aprendidos em sala de aula de uma maneira criativa e engajante. Eles precisam observar o mundo ao seu redor com um olhar mais crítico e reflexivo, a fim de encontrar elementos que possam ser usados para criar um vídeo que represente as ideias discutidas, e além disso também pode ajudar a tornar o conteúdo de aula mais acessível e interessante. Ao trazer o audiovisual para a sala de aula, os estudantes têm a oportunidade de aprender de uma maneira mais dinâmica e visual, o que pode ajudá-los a compreender e reter o conteúdo de forma mais efetiva.

Exercícios para trabalhar o olhar sobre o mundo e ouvir o que sentimos sobre o que estamos consumindo. A realização audiovisual é uma atividade que incentiva a colaboração e o trabalho em equipe, pois os estudantes podem trabalhar em grupos na produção dos vídeos. Essa dinâmica de trabalho colaborativo é importante para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos estudantes, como a comunicação, a resolução de conflitos e a empatia. Com a crescente presença de tecnologia em nossas vidas, é importante que os professores não apenas saibam como utilizar essas ferramentas, mas também entendam seus processos e possam analisá-las criticamente. Isso significa compreender como o audiovisual funciona como linguagem, quais são suas principais características e como pode ser utilizado de forma adequada em sala de aula. Além disso, os professores devem estar cientes das possibilidades e limitações das ferramentas e ser capazes de avaliar seu próprio trabalho e o de seus educandos e educandas com um olhar crítico e construtivo. Com isso, poderão criar atividades mais efetivas e aprimorar o processo de aprendizado em suas salas de aula.

3 AUDIOVISUAL PARA EDUCADORES

Produzir conteúdo didático em audiovisual para professores é uma tarefa que exige um grande cuidado na escolha dos elementos visuais e sonoros, na elaboração de roteiros e na edição final do material. Além disso, é importante ter em mente que o conteúdo precisa ser adequado às necessidades e interesses dos professores, visando sempre a sua formação e atualização em relação às práticas pedagógicas e ao uso do audiovisual em sala de aula. Como tornar o conteúdo acessível e compreensível para diferentes níveis de conhecimento sobre o assunto? Como equilibrar a teoria e a prática na abordagem do tema? Como apresentar exemplos que possam ilustrar e exemplificar os conceitos abordados? Como garantir a qualidade técnica e estética do material, sem perder de vista a sua função educativa?

O processo de criação e realização de uma série pode ser desafiador e por isso requer uma análise cuidadosa. Foram produzidos três episódios, cada um abordando um tema específico relacionado ao audiovisual. O primeiro episódio introduz o espectador ao mundo do audiovisual, o segundo à linguagem audiovisual em si e o terceiro apresenta como aplicá-la em sala de aula. Neste capítulo, vamos discorrer sobre o processo de realização da série, refletindo sobre como cada episódio foi construído e analisando os desafios enfrentados durante a produção. Além disso, vamos percorrer as escolhas criativas feitas ao longo do processo e como elas contribuíram para a construção da narrativa e transmissão do conteúdo de maneira clara e objetiva em cada um separadamente.

3.1 Bem vindo ao mundo audiovisual

O que é preciso para realizar um filme curto, de até cinco minutos, sobre temas complexos como sociedade digital, cibercultura e presença do audiovisual na escola? Primeiramente, é necessário ter clareza sobre o objetivo e a mensagem que se quer transmitir, de forma a não cair em simplificações excessivas ou superficialidades que possam comprometer a qualidade do conteúdo, além disso, é preciso pensar em uma narrativa que seja coesa e envolvente, capaz de prender a atenção do espectador e transmitir as informações de forma clara e objetiva. Outro desafio é a escolha dos recursos audiovisuais adequados para ilustrar o tema

abordado. É preciso selecionar imagens e sons que sejam capazes de complementar a mensagem transmitida, sem tornar a produção confusa ou cansativa. É importante lembrar que, em um filme curto, cada elemento audiovisual tem um papel fundamental na transmissão da mensagem, por isso é preciso ter muita atenção nas escolhas. É preciso ter em mente que o filme é direcionado a professores, o que significa que é necessário utilizar uma linguagem acessível. Ao mesmo tempo, é importante manter um nível de profundidade que permita ao espectador compreender a complexidade do tema abordado e sua importância para a educação. Esse episódio levanta algumas questões, e buscou condensar em cinco minutos informações que possibilitem a conversa sobre as temáticas, criando um ambiente irrigado de potenciais assuntos para debate, e possibilitando aos espectadores que se conectem com eles de diferentes formas.

As entrevistas iniciais são uma ferramenta poderosa na construção da autoridade sobre o assunto tratado, pois permitem que especialistas e pensadores de renome compartilhem seus conhecimentos e opiniões sobre o tema. Ao apresentar as falas de Pierre Lèvy, Manuel Castells, Bell Hooks e Paulo Freire no início do episódio, é possível situar os espectadores no contexto sociocultural, de cibercultura e de pedagogia em que o tema está inserido, além de mostrar a relevância e a importância do assunto abordado. As falas desses especialistas podem ajudar a fundamentar as ideias e conceitos apresentados, conferindo-lhes maior credibilidade e consistência, e também podem despertar o interesse e a curiosidade dos espectadores, provocando a sua atenção. Surgiram como uma estratégia eficaz para situar o contexto abordado, apresentado o universo em torno do debate a partir de visões múltiplas e complementares, além de servirem como uma introdução que busca transmitir inspiração sobre os temas tanto da educação, quanto da cibercultura, compartilhando falas que propõe uma abordagem crítica e reflexiva dos assuntos. Lèvy e Castells falam sobre a sociedade da informação, da internet e da cibercultura, refletindo as mudanças sociais que acompanham esse movimento, jogando luz sobre aspectos da vida que se transformaram com esse contexto digital. Hooks e Freire fazem colocações que estão associadas com educação, falando sobre liberdade, diversidade de pensamento e curiosidade sobre o mundo.

Como já citado, o desafio de produzir algo curto, pensando na disputa por atenção do mundo digital, exige que sejamos diretos e façamos uma seleção precisa

das informações que desejamos transmitir. Por isso o projeto escolheu trechos pequenos, mas que possuem frases de impacto, que tem grande potencial de reflexão, e unidas convidam o espectador a mergulhar nesse universo. Todas essas entrevistas estão na internet, e foram selecionadas a partir de uma pesquisa que buscou por esses momentos com capacidade de contribuir na construção da narrativa. Foram apresentadas com imagem e som para que possamos ter uma leitura focada nas mensagens, na informação que está sendo transmitida, com legendas grandes e visíveis, evitando outras distrações ou informações em excesso.

Figura 14 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

A reflexão sobre a história do cinema e sua evolução até os dias atuais é de extrema importância para entendermos a relevância do audiovisual na sociedade contemporânea. Esse trecho do episódio da série que apresenta uma linha histórica desde o início do cinema até o universo audiovisual contemporâneo, situando o espectador nesse contexto, é fundamental para mostrar como o audiovisual se desenvolveu e se tornou uma linguagem universal, capaz de comunicar e influenciar milhões de pessoas em todo o mundo. Ao apresentar essa linha histórica, o episódio mostra como as mudanças tecnológicas ao longo do tempo moldaram a forma como o cinema e o audiovisual em geral são produzidos e consumidos, refletindo assim as transformações culturais e sociais de cada época. Dessa forma, compreender a evolução do cinema e do audiovisual é também compreender a evolução da sociedade como um todo. Essas imagens vistas assim, uma em seguida da outra,

podem nos dar uma noção desse desenvolvimento, percebendo essas mudanças com nossos próprios olhos e ver como esse universo se tornou complexo, abrangente e se desenvolveu ao longo dos anos. Para isso, criou uma linha narrativa cronológica acompanhando os avanços tecnológicos para criar esse efeito, e utilizou imagens dos primeiros aparelhos que antecedem o surgimento do cinema, como o praxinoscópio, ou as fotografias de movimento de Muybridge, filmes do primeiro cinema dos irmãos Lumière, Thomas Edison, irmãos Skladanowsky, George Méliès, o experimento de cinema sonoro de William Dickson, O Cantor de Jazz (1927), o primeiro filme com diálogo sincronizados, e vai evoluindo através dos anos, chegando a cor no cinema, com imagens de Megalópolis (1973) de Leon Hirszman, que apresenta um contexto urbano com uma paisagem brasileira, e também auxilia na conexão entre os espectadores e a obra. Essa linha finda no encontro com o universo digital, e ao situar o espectador nessa narrativa histórica, o episódio contribui na construção de uma consciência crítica sobre o papel do audiovisual na sociedade contemporânea, em um contexto de hiperconectividade e de produção massiva de conteúdos audiovisuais. Isso permite uma reflexão mais profunda sobre como a linguagem audiovisual é utilizada, seus impactos na cultura e na educação, bem como a importância de uma produção audiovisual consciente e responsável.

A partir desse ponto entramos no universo digital, onde o episódio passa a fazer uso do banco de imagens para retratar a relação entre sociedade contemporânea e audiovisual. O objetivo da série na utilização dessas imagens foi demonstrar a pluralidade e a abrangência do setor, por isso buscou por imagens de diversos suportes e gêneros, como telejornalismo, animação, bastidores, entre outras, em diferentes realidades e contextos sociais. Esse é um momento narrativo que demonstra a importância do audiovisual como uma ferramenta fundamental de comunicação e expressão cultural na sociedade contemporânea. Essa relevância se dá não só pela capacidade de entretenimento que o audiovisual pode proporcionar, mas também pelo papel que ele desempenha na formação da opinião pública e na disseminação de informações. Sejam em salas de transmissão, pessoas operando câmeras, ou performando diante delas, videoconferências, celulares, jogos eletrônicos, televisão ou cinema, esse é um momento em que o projeto buscou criar uma tridimensionalidade para o mundo audiovisual, apresentando as várias formas e momentos onde ele se faz presente em nossa vida

Figura 15 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

A locução do episódio, por sua vez, trabalha com as questões teóricas relacionadas ao universo audiovisual, instigando o espectador a refletir sobre as implicações e desafios enfrentados por esse setor. Aborda desde a história do cinema até as tendências mais recentes da produção audiovisual, discutindo temas como a democratização da produção e distribuição de conteúdo, a diversidade e inclusão na indústria cinematográfica e a relação entre tecnologia e audiovisual. Essa abordagem mais teórica, aliada às imagens que ilustram o tema, permite que o espectador compreenda não apenas a variedade e importância do audiovisual, mas também as complexidades que permeiam esse setor e que precisam ser discutidas e enfrentadas pela sociedade. Além disso, o objetivo é trazer perguntas instigantes que estimulem o espectador a refletir sobre como o audiovisual se relaciona com a sociedade em que vivemos, questionamentos que envolvem desde o papel do audiovisual na construção de valores e identidades culturais até a responsabilidade ética da indústria audiovisual na produção e divulgação de conteúdos. Dessa forma, a série se apresenta como uma importante ferramenta para estimular a reflexão crítica sobre o universo audiovisual e a sua relação com a sociedade contemporânea. Ao utilizar imagens que retratam a diversidade e abrangência do setor e ao instigar o espectador com perguntas relevantes, contribui para a formação de um olhar mais crítico e consciente sobre o audiovisual e sua importância para a cultura e a comunicação contemporâneas.

Figura 16 - Frame da série Construindo Olhares

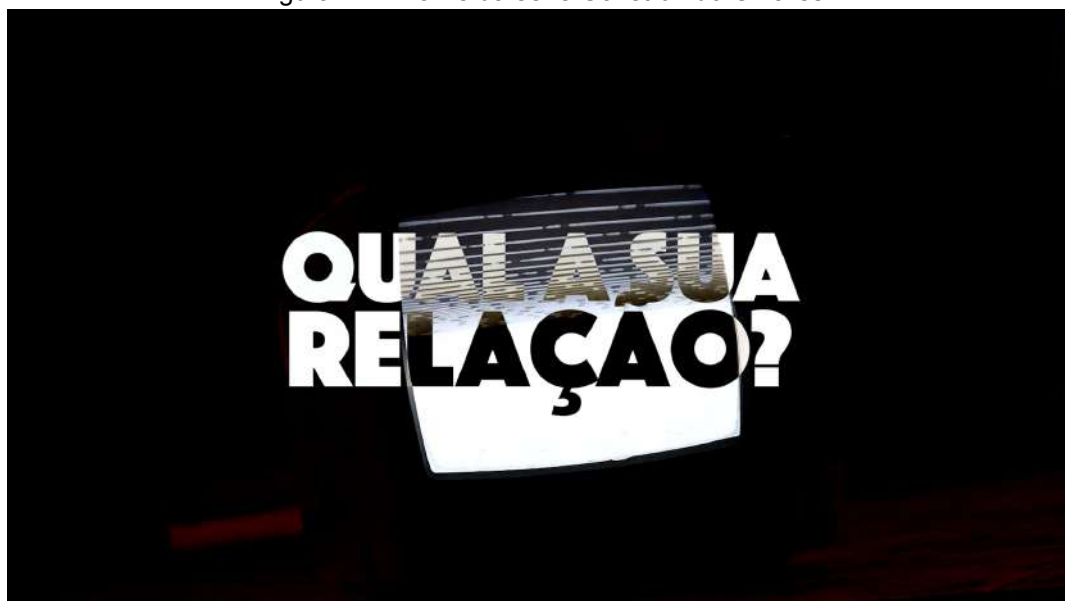


Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Existem respostas prontas, conclusões absolutas sobre a inserção do audiovisual em sala de aula? Como já falamos aqui, uma das principais características da sociedade digital é a constante transformação, e nesse mesmo fluxo o audiovisual se transforma também. Por isso, em vez de apresentar respostas prontas, o episódio trabalha com perguntas para estimular os espectadores a pensar por si mesmos, e chegar a suas próprias conclusões sobre o assunto. Isso é particularmente importante no contexto educacional, onde o desenvolvimento do pensamento crítico é fundamental. Ao invés de simplesmente apresentar técnicas ou estratégias, coloca os espectadores diante de um universo audiovisual complexo, desafia os professores a pensarem sobre como esse meio pode ser usado de maneira eficaz na educação, e os incentiva a refletirem sobre as possibilidades e limitações do uso do audiovisual em sala de aula. Essa abordagem reflexiva é extremamente importante, especialmente em um mundo em que a tecnologia está sempre mudando e se desenvolvendo rapidamente. Ao invés de apresentar um conjunto fixo de técnicas e estratégias para o uso do audiovisual em sala de aula, a série encoraja o pensamento sobre como podemos nos adaptar às novas tecnologias e como podemos usar a criatividade para encontrar soluções para essas questões. Nesse primeiro momento, essa abordagem foi escolhida para que a aproximação dos professores aconteça através de uma conexão com a relevância do debate, incentivando que cada um pense criticamente sobre como podem aproveitar ao máximo as possibilidades oferecidas pelo audiovisual em seus

contextos específicos, em vez de simplesmente seguir um conjunto de regras. Isso é fundamental para garantir que o uso do audiovisual em sala de aula seja realmente eficaz e significativo para o processo educativo.

Figura 17 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Qual a sua relação com audiovisual? é a pergunta que finaliza o episódio, lançando uma questão que se direciona aos espectadores propondo um diálogo, a construção desse pensamento coletivamente, terminando com uma reflexão e um final aberto. Em conclusão, a produção de um filme curto sobre temas complexos como sociedade digital, cibercultura e presença do audiovisual na escola requer um planejamento cuidadoso, com clareza de objetivos e mensagem, escolha adequada de recursos audiovisuais, uma narrativa coesa, envolvente e uma linguagem acessível e clara. As entrevistas com pesquisadores provocam o pensamento em torno das ideias apresentadas e despertam o interesse dos espectadores. A seleção de trechos curtos, porém impactantes, e a contextualização histórica do audiovisual também são ferramentas importantes para transmitir informações de forma objetiva e envolvente. Esse episódio da série aborda temas relevantes para a sociedade contemporânea e para a educação, oferecendo informações e reflexões importantes para a compreensão dos desafios e oportunidades da era digital.

3.2 Linguagem audiovisual

Com a crescente importância da comunicação visual na sociedade contemporânea e na era digital, o ensino da linguagem audiovisual tem se tornado cada vez mais essencial para professores que desejam inserir práticas dessa natureza em suas salas de aula. Isso se deve ao fato de que, atualmente, vivemos em uma era em que a comunicação é cada vez mais visual e instantânea, e a capacidade de interpretar e produzir conteúdos audiovisuais é fundamental para que os indivíduos possam se expressar e se comunicar efetivamente na sociedade atual. Com a quantidade de informações e estímulos visuais que são apresentados diariamente, essa utilização colabora para que os professores possam transgredir no processo de ensinar e aprender. A linguagem audiovisual é uma ferramenta para a comunicação e expressão em diferentes contextos, desde o cinema e a televisão, até a publicidade e as redes sociais. Compreender os elementos e técnicas que compõem essa linguagem é fundamental para que os professores possam trabalhar com seus estudantes o desenvolvimento de habilidades importantes, como a capacidade de análise crítica, a comunicação e a expressão criativa. Essas habilidades são essenciais na sociedade contemporânea, onde a comunicação e a tecnologia estão cada vez mais presentes em nossas vidas.

É importante ressaltar que o ensino da linguagem audiovisual exige que os professores estejam capacitados para lidar com os recursos tecnológicos necessários, além de terem conhecimento teórico e prático sobre os elementos que compõem essa linguagem. É essencial que as instituições de ensino invistam na formação dos professores nessa área, a fim de garantir que eles estejam preparados para utilizar essa ferramenta de maneira eficaz e responsável. É uma prática para os professores que desejam acompanhar as transformações da era digital e preparar seus educandos e educandas para os desafios da sociedade contemporânea. Ao compreender e utilizar essa linguagem de forma adequada, os professores podem construir um ambiente educativo conectado com o contexto social em que estamos inseridos.

Esse episódio pretende apresentar de forma didática e elucidativa os principais elementos da linguagem audiovisual, fazendo uso de um acervo de vídeos, fotos e cartelas de texto. Essa abordagem permitiu que fosse traçado um panorama introdutório sobre a linguagem audiovisual, seus principais termos,

códigos e áreas e como isso pode contribuir significativamente na leitura, na compreensão e no consumo de conteúdos audiovisuais, aprimorando a nossa percepção visual, e construindo um olhar ativo e participativo.

Figura 18 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Para isso, dividimos a linguagem audiovisual em roteiro, imagem, som e edição, e faz uma apresentação de cada uma das áreas, levantando os principais pontos que as compõem. Seguindo essa ordem, a narrativa busca construir um percurso que vai desvelando os processos por trás de uma produção audiovisual, reforçando o papel de cada etapa e como os elementos contribuem juntos para a construção de uma obra. Ao roteiro, cabe a construção da história, o momento de planejamento que antecede a produção, e onde começamos a construção da mensagem ou a organização das informações que desejamos passar. Expor essa etapa é fundamental para compreendermos os interesses por trás de toda comunicação audiovisual, seja ela ficcional, jornalística ou educativa. Quando falamos de imagem, a separamos em elementos como luz e enquadramento, e ao fazer isso, convidamos o olhar a prestar atenção nos detalhes que cada imagem nos apresenta, ao mesmo tempo que fornece uma ferramenta para a observação do mundo. A luz por exemplo é o que revela os ambientes, e está presente também na nossa experiência estética na vida. O mesmo ocorre com o som, que quando apresentado como componente separado, convida os espectadores a ouvir, prestar

atenção nos elementos sonoros, e por consequência contribui no exercício da percepção. A edição é a etapa que organiza os materiais juntos, dá sentido à narrativa e constrói o universo. Como exemplo de cortes rápidos, o episódio traz um trecho de *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, e em contraste logo em seguida um plano longo sem cortes em uma cena de uma mulher andando de skate. Contudo, a reflexão sobre a edição acaba recaindo também sobre toda a construção da série, dando foco a esse processo que ocorre o tempo todo ao longo da obra.

Figura 19 - Frame da série Construindo Olhares

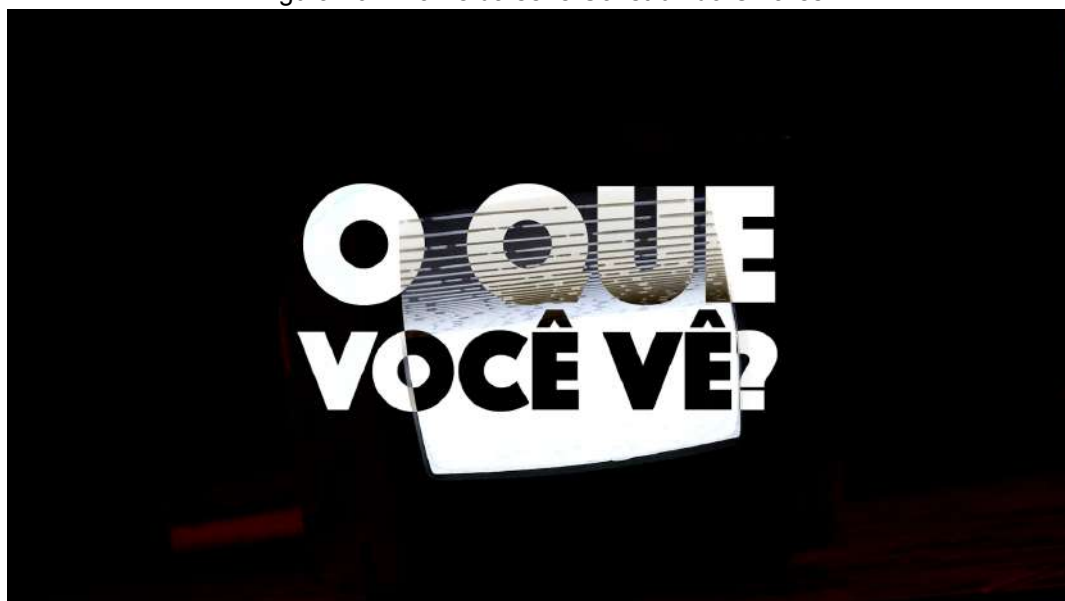


Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Seguindo o formato da série, ocorre uma exposição teórica dos conceitos fundamentais da linguagem audiovisual a partir de uma locução, que apresenta os termos e características que compõem uma obra. As imagens desse episódio cumpriram o papel de ilustrar os conceitos apresentados, trabalhando a didática a partir de associação direta, e buscou a partir de exemplos demonstrar o que vai sendo apresentado. Diferente do primeiro episódio, esse trabalha uma edição mais lenta, proporcionando mais tempo de visualização das imagens, onde o que se vê e se ouve faz parte do conteúdo, e contribui para que os espectadores possam ir construindo a compreensão do assunto conectando as informações. Com o objetivo de tornar essa comunicação acessível, o episódio buscou diminuir a quantidade de informações condensadas, para que houvesse tempo para essa contemplação, visualização, reduzindo o fluxo de informações e focando nos aspectos que compreendemos como essenciais para uma introdução à linguagem audiovisual. Ao

falar do enquadramento, vemos a imagem de alguém tirando uma fotografia com o celular, escolhendo um recorte para registrar, e em seguida outra pessoa segurando uma câmera fotográfica analógica diante dos olhos, uma maneira de mostrar como esses hábitos já estão presentes em em práticas do dia a dia, e mais uma vez buscando criar conexão com o saber subjetivo de cada espectador. Ou quando estamos falando sobre o som, onde vemos uma imagem de uma avenida, e a ambiência do espaço, o som urbano repleto de ruídos de carros, vozes e máquinas trabalhando, vai gradativamente subindo de volume, demonstrando duas coisas. A manipulação dos elementos audiovisuais, mostram que esses sons são literalmente colocados muitas vezes, e demonstrando também a natureza do som de cada espaço, convidando o espectador a ouvir os detalhes, perceber que cada ambiente tem um espaço sonoro específico e que auxilia na construção de si. Em seguida a imagem da avenida vemos uma praia, e cria o contraste de ambientes com o objetivo de reforçar ainda mais essa ideia de diversidade e de manipulação dos elementos.

Figura 20 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

O que você vê? é a pergunta que fecha esse episódio, mantendo o formato de finalizar com uma reflexão e um final aberto, e tem como objetivo estimular o pensamento crítico com relação às nossas impressões dos conteúdos que consumimos. Cada pessoa absorve o que assiste de maneira diferente, e todas essas formas são válidas, e por isso essa pergunta surge como uma indagação que

convida os espectadores a pensarem e analisarem suas próprias percepções. Em conclusão, podemos afirmar que o ensino da linguagem audiovisual é fundamental na era digital em que vivemos, onde os professores precisam estar capacitados para utilizar essa linguagem em suas aulas, a fim de tornar o aprendizado mais atraente e efetivo. A linguagem audiovisual é uma ferramenta importante para a comunicação e expressão em diferentes contextos, e compreender seus elementos e técnicas é fundamental para o desenvolvimento de habilidades, como análise crítica, comunicação e expressão criativa. É importante que as instituições de ensino invistam na formação dos professores nessa área, garantindo que eles estejam preparados para utilizar essa ferramenta de maneira eficaz e responsável. O episódio em questão apresenta de forma didática e elucidativa os principais elementos da linguagem audiovisual, contribuindo para aprimorar a nossa percepção visual e construir um olhar ativo e participativo diante dos conteúdos audiovisuais. Ao compreender e utilizar essa linguagem de forma adequada, os professores podem construir um ambiente educativo conectado com o contexto social em que estamos inseridos.

3.3 Audiovisual na sala de aula

A utilização de exercícios audiovisuais na sala de aula é uma técnica pedagógica que vem ganhando cada vez mais espaço, principalmente com o avanço da tecnologia e a facilidade de acesso a conteúdos audiovisuais. Essa prática traz inúmeros benefícios para o processo de ensino e aprendizagem. Vídeos e filmes estimulam a criatividade, permitindo que eles possam imaginar e visualizar as situações que estão sendo apresentadas, o que pode ajudar na compreensão de conceitos e ideias abstratas, tornando o aprendizado mais lúdico e prazeroso. O uso de imagens e sons em conjunto com o conteúdo apresentado ajuda na retenção de informações, aumentam a interação e engajamento em discussões e debates sobre os temas abordados, e é uma forma de preparar para esse mundo digital, ajudando no desenvolvimento de habilidades importantes como a compreensão de imagens e vídeos, a interpretação de informações em diferentes formatos e a produção de conteúdo audiovisual. é essencial que os educadores estejam abertos e dispostos a explorar novas formas de trabalhar com o conhecimento, utilizando-se das tecnologias disponíveis.

Como já dito antes, cada episódio teve como objetivo ser curto e direto, apresentando as informações de maneira simples e acessível, o que fez disso também um dos principais desafios da sua realização. Como apresentar práticas e exercícios audiovisuais para sala de aula seguindo esse formato? Vamos abordar as escolhas de estilo e de conteúdo que foram utilizadas no último episódio da série em busca de solucionar essas questões de maneira criativa e engajadora. A realidade de cada professor ou professora é única, e outro desafio foi criar uma aula que tivesse a capacidade de se adequar a essa diferença, pudesse se encaixar às necessidades de um público alvo caracterizado pela sua diversidade. Aulas de biologia, de história, matemática ou artes, a sala de aula abriga debates em torno de muitos assuntos, e por isso foi importante pensar na concepção do episódio tendo em vista essas nuances, à procura de criar uma ferramenta que possa ser útil independente do contexto onde for utilizada.

Figura 21 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

A série apresentou três maneiras para o trabalho com audiovisual em sala, sendo essas a exibição de conteúdos, onde o educador seleciona um vídeo ou filme para apresentar em sala, e a produção de dois exercícios encontrados no livro *Inevitavelmente Cinema* (2015) de Cezar Migliorin, o "Minuto Lumière" e o "Molduras e Máscaras", práticas que convidam os estudantes a observar o mundo em busca de contribuir na construção do conhecimento e somando no processo de ensino e aprendizagem, e se adequam a diferentes realidades, matérias e assuntos, um

ponto fundamental que se buscou ao conceber o episódio. Para isso, o projeto apostou em reduzir ao máximo a utilização de imagens que pudessem fazer referência exclusivamente a apenas uma realidade, e escolheu trabalhar com pequenas animações e cartelas de texto que acompanham a exposição teórica, sublinhando pontos importantes e organizando as informações para facilitar a leitura da mensagem. Sobre um fundo neutro com efeitos em movimento, que deixa o episódio mais dinâmico e contribui na retenção da atenção, utiliza de truques visuais para fortalecer as ideias e permitir que os espectadores acompanhem a narrativa tendo tempo para organizar esse fluxo enquanto assistem. As cartelas de texto vão guiando o desenrolar do episódio apresentando as etapas de aplicação dos exercícios, ponto a ponto. Como o objetivo do projeto é realizar uma série introdutória, sem a pretensão de criar um manual detalhado e profundo sobre as temáticas abordadas, foram selecionados um número pequeno de exercícios para serem apresentados, como um meio de instigar os educadores às várias possibilidades envolvendo essas práticas, tornando essa aproximação possível para espectadores de todos os níveis de conhecimento sobre audiovisual.

Figura 22 - Frame da série Construindo Olhares



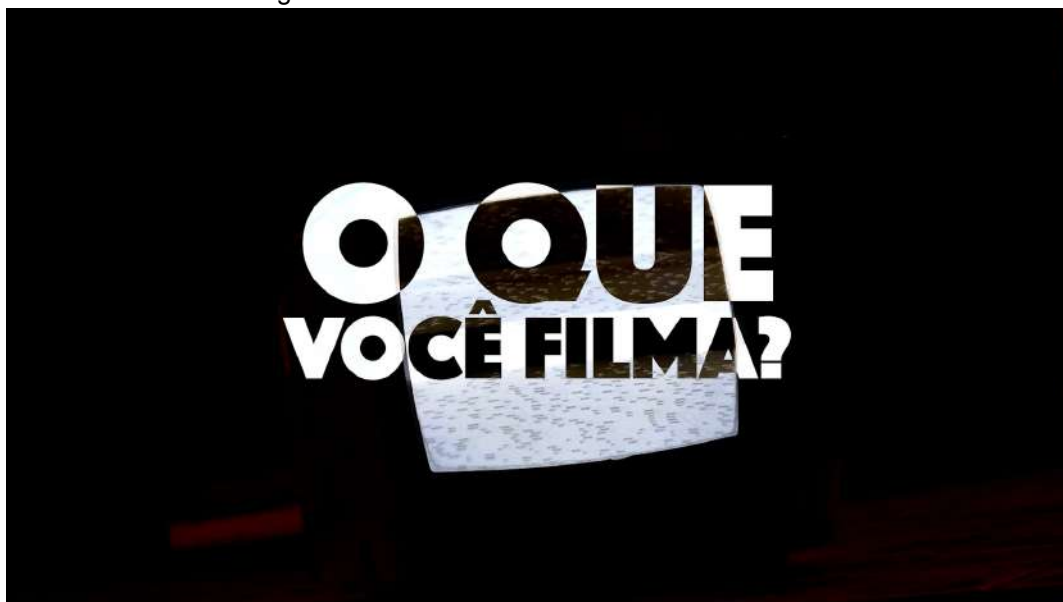
Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

Ao falar da exibição de conteúdos em sala de aula, o episódio reforça uma abordagem que permite aos estudantes participarem ativamente na leitura audiovisual e na construção do conhecimento sobre os assuntos trabalhados, e apresenta uma visão que valoriza a opinião coletiva, as referências e colocações

que possam surgir a partir da obra apresentada. Vemos isso como uma oportunidade de criar um ambiente em sala que faz da experiência dos estudantes a base para a construção do saber, e diante disso, tem a chance de se conectar com eles de maneira mais profunda, contribuindo na participação em sala, no trabalho em equipe, no engajamento na matéria e ainda estimula a percepção e expressão da criatividade. Com relação aos dois exercícios práticos, o "Minuto Lumière" e o "Molduras e Máscaras", o episódio realiza uma explicação dos processos de realização das atividades, guiando os espectadores nos passos para a aplicação de cada um deles, sublinhando as etapas e realizando um resumo ao fim, que possibilita a quem assiste compreender com nitidez e de forma simplificada o exercício. São formas de utilizar o audiovisual na sala para o estímulo à criatividade, desenvolvimento da expressão oral e escrita, incentivo à colaboração e ao trabalho em equipe, estímulo ao uso de novas tecnologias e possibilidade de aprendizagem lúdica. Ambos propõe que o estudante observe o mundo em que vive e faça conexões com os conteúdos trabalhados em sala, e servem ao processo educacional como um meio para entrar em contato com eles. Esse episódio tem um ritmo ainda mais lento que os anteriores, com o objetivo de apresentar seu conteúdo de forma explicativa, proporcionando um devido tempo de assimilação e compreensão das informações transmitidas.

O que você filma? é a reflexão deixada no fim do episódio, e também no fim da série, pois propõe aos espectadores que pensem a respeito de suas escolhas diante da dinâmica audiovisual. Com a realidade digital e contemporânea, muitos de nós realizamos vídeos no cotidiano, mas em meio a velocidade acelerada dessa realidade muitas vezes passamos por esse processo sem muita reflexão. Diante disso, o episódio questiona ao espectador sobre suas escolhas, a fim de estimular a empatia no processo de ensino e aprendizagem. Cada pessoa filma algo, e você, o que filma? Diante da necessidade de se adaptar às novas tecnologias e às mudanças na educação e sua relação com a sociedade, o uso de exercícios audiovisuais vem ganhando espaço na sala de aula, uma prática que traz inúmeros benefícios, como o estímulo da criatividade, a retenção de informações, o aumento do engajamento e o desenvolvimento pessoal.

Figura 23 - Frame da série Construindo Olhares



Fonte: Acervo do projeto Construindo Olhares

O último episódio da série abordou o trabalho com audiovisual em sala de aula, apresentando escolhas de estilo e conteúdo que visam a criação de uma ferramenta útil e engajadora, capaz de se adequar às diferentes realidades, matérias e assuntos. Foram apresentados três tipos de exercícios, que buscam apresentar o conteúdo buscando atingir o máximo de realidades possível, e uma narrativa didática e envolvente. O episódio reforça a importância da participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, e da valorização da opinião coletiva. É fundamental trazer para a realidade da sala de aula práticas que evidenciam, valorizam e legitimam a individualidade e a personalidade de cada educanda e educando, promovendo um espaço de reconhecimento de cada sujeito. Essa é uma realidade que estamos construindo coletivamente, e que além de tornar o espaço da sala de aula um ambiente conectado com o mundo, estimula a criatividade de estudantes e professores na sua relação com o conhecimento.

CONCLUSÃO

A relação entre audiovisual e educação deve ser pautada em uma abordagem pedagógica que valorize a participação ativa de todas e todos envolvidos na construção do conhecimento, a reflexão crítica sobre a realidade, o diálogo aberto e horizontal entre educador e educando, e o desenvolvimento da capacidade autônoma e transformadora dos indivíduos. As ideias de Paulo Freire e Bell Hooks

são fundamentais nesse sentido, pois mostram a importância do diálogo, da ética e da responsabilidade na construção de uma prática educativa libertadora. A cibercultura, por sua vez, oferece novas possibilidades de aprendizado e expressão, por isso é preciso estar ciente das suas implicações e trabalhar para amplificar seus benefícios. Nesse contexto, o uso do audiovisual em sala de aula contribui para uma educação mais criativa, desafiadora e inclusiva, desde que seja planejado cuidadosamente e com uma abordagem crítica e reflexiva. Um caminho importante para a construção de uma educação capaz de transformar positivamente a vida dos estudantes, e por consequência da sociedade como um todo.

Como um meio de conectar os educandos com a realidade fora da sala de aula, compreendemos que é importante preparar os professores da rede básica de ensino para lidar com a linguagem audiovisual. Com esse objetivo em mente, propusemos uma educação audiovisual através da mídia audiovisual, utilizando meios digitais para alcançar o maior número possível de professores. De forma acessível e descomplicada, a linguagem audiovisual pode ser utilizada para facilitar o compartilhamento de informações entre educadores e estudantes. Além disso, aproveitamos a própria potência da linguagem audiovisual e dos meios pelos quais ela circula para propagar esse conteúdo. Nosso objetivo foi produzir uma obra que possa ser aplicada e vivenciada na realidade da sala de aula, que possa ajudar educadores e estudantes na construção de um ambiente escolar que esteja integrado à realidade contemporânea, olhando para o mundo ao redor e para as histórias que o compõem, e construir novas formas de ver e compreender o mundo.

Em resumo, os três episódios da série abordaram diversos temas relacionados ao audiovisual, desde sua importância na sociedade contemporânea até sua utilização como ferramenta pedagógica nas salas de aula. A compreensão da linguagem audiovisual é fundamental para o desenvolvimento de habilidades para a vida em sociedade. Nesse sentido, é importante que as instituições de ensino invistam na formação dos professores nessa área, garantindo que eles estejam preparados para utilizar essa ferramenta de maneira crítica e criativa. A linguagem audiovisual está presente em diversos aspectos da vida moderna, desde a publicidade até a produção cinematográfica, e sua influência é cada vez mais significativa no contexto digital em que vivemos. A produção de conteúdo audiovisual pode ser uma ferramenta poderosa para a educação, permitindo uma abordagem mais lúdica e dinâmica do conteúdo. Os exercícios apresentados no

último episódio da série são um exemplo disso, buscam de forma didática e envolvente trabalhar com práticas que envolvem os estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Outro aspecto relevante é a relação entre o audiovisual e a cultura contemporânea. O audiovisual é uma forma de expressão que reflete e influencia as tendências e valores da sociedade, e por isso é importante analisar como ele se relaciona com as dinâmicas culturais e sociais da atualidade. A cibercultura, por exemplo, é um tema que tem sido cada vez mais discutido, e que envolve questões como a relação entre tecnologia e cultura, a influência das redes sociais na formação de identidades e valores, e a expansão do acesso à informação.

O acesso fácil e rápido a conteúdos audiovisuais traz uma série de desafios e riscos, como a disseminação de notícias falsas, a exposição a conteúdos inapropriados e a manipulação da opinião pública. É um tema complexo e multifacetado, que envolve desde a produção de conteúdo até a sua influência no cotidiano de educadores e educandos. Por isso, é fundamental que possamos desenvolver uma postura crítica e reflexiva diante dos conteúdos que consumimos, e que as instituições de ensino estejam capacitadas a trabalhar com essa linguagem.

REFERÊNCIAS

BERGALA, A. *A hipótese cinema: Pequeno tratado de transmissão de cinema dentro e fora da escola*. Rio de Janeiro: Booklink, Cinead-Lise-FE/UFRJ, 2008.

CAMARGO, M. *Arte e pensamento estético*. Londrina: Syntagma Editores, 2021.

CAMARGO, M. *Elementos da sintaxe cinematográfica*. In: SILVA, Acir Dias da (org); SIRINO, Salete Paulina Machado (org). *Cinema brasileiro e educação*. Cascavel: Unioeste, 2018, p. 137-162.

CASTELLS, M. *O poder da identidade: a era da informação, volume 2*. 9ª Ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

CARRIÈRE, J. C. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

FRANCO, M. *A natureza pedagógica das linguagens audiovisuais*. In: FALCÃO, Antônio (org.); BRUZZO, Cristina (org.). *Lições de cinema 1: Cinema: uma introdução à produção cinematográfica*. São Paulo: FDE, 1993, p. 15-33.

FREIRE, P.; SHOR, I. *Medo e Ousadia: o cotidiano do professor*. 7ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 56ª Ed. - Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. 65 Ed. - Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FRESQUET, A. *Cinema e educação: a lei 13.006*. Belo Horizonte: Universo Produção, 2015.

LÈVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, A. *O vídeo e sua linguagem*. Revista USP, São Paulo, nº 16, 1993.

MARQUEZ, G G.. *Como se cuenta un cuento*. Barcelona: Tapa blanda bolsillo, 2003.

MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MIGLIORIN, C. *Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá*. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2015.

MORETTIN, E. Os Limites de um projeto de monumentalização historiográfica: uma análise do filme “Descobrimento do Brasil” de Humberto Mauro. São Paulo, 2001. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação e Artes, USP.

NÓVOA, A. *Os professores e a sua formação*. 2ª Ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

NÓVOA, A. *Vidas de professores*. Porto Editora, Porto: Porto Editora, 1992.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). (2020). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: Pesquisa TIC Educação, ano 2019*. Disponível em: <<http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-professores/>> e <<http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-alunos/>>. Acesso em: 22 de jun. 2021.

STECZ, S. *Transformações na educação - novas tecnologias, audiovisual e o mito do nativo digital*. Cascavel (PR): Travessias, v. 13, n. 1, p. 41 – 55, 2019.

APÊNDICE

APÊNDICE A - LINKS PARA ACESSAR A SÉRIE

Episódio 1 - Bem vindo ao mundo audiovisual

https://drive.google.com/file/d/1ZsEkfuGpDq-4bgEGThYSnh_Lbi4p56wH/view?usp=share_link

Episódio 2 - Linguagem audiovisual

https://drive.google.com/file/d/1rl6qMQa6Atbfv2aqXzmuQKZCDV7xX-ey/view?usp=share_link

Episódio 3 - Audiovisual na sala de aula

https://drive.google.com/file/d/1uv9BYChuP9LANmQtNI6nxn5MOeBEK_gz/view?usp=share_link

APÊNDICE B - PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO					
Nome do Projeto		Construindo Olhares - Guia Audiovisual para professores da rede básica			
Proponente		Iveraldo Carlos Machado Junior			
Orientador		Prof. Dr. Marcos Camargo			
Curso		Mestrado Profissional em Artes			
Linha de pesquisa		Modos de conhecimento e processos criativos em artes			
Suporte		Série audiovisual			
Formato		Video aula			
Episódios	3	Duração	5'	Total	15'
Canais		Difusão digital e gratuita pelo <i>YouTube</i>			
Formador		Iveraldo Carlos Machado Junior			
Titulação		Bacharel em Cinema e Vídeo, Mestrando em Artes			

2. EMENTA
- Panorama sobre as janelas de exibição e consumo de audiovisual no contexto

contemporâneo.

- Relevância da presença do audiovisual na escola.
- Introdução à linguagem audiovisual.
- Realização de exercícios de criação.
- Práticas e exercícios audiovisuais para serem utilizados em sala.

3. OBJETIVOS

3.1 GERAIS

- Compartilhar e democratizar conhecimentos e experiências acerca da produção audiovisual, tanto quanto às possibilidades de consumo de produtos audiovisuais, do cinema e das artes.
- Aprofundar a reflexão sobre produtos audiovisuais na escola, com professores e entre a juventude, buscando promover a consciência nas práticas de consumo através de um processo prático.
- Contribuir para a reflexão em torno da importância das estruturas escolares na construção de uma sociedade e seus integrantes.

3.2 ESPECÍFICOS

- Conduzir experiência audiovisual de videoaulas sobre audiovisual na escola, fornecendo reflexões para a integração da linguagem à realidade escolar.
- Construir uma narrativa didática que auxilie professores na compreensão da relevância e das potencialidades da linguagem audiovisual em sala de aula
- Disponibilizar exercícios e práticas audiovisuais.

- Realizar exposição oral, tal como fornecer bibliografia e filmografia para introdução ao estudo da linguagem cinematográfica.
- Propor dinâmicas de criação, como forma de estimular valores como integração, liberdade criativa, observação e trabalho em equipe.
- Coletar registros de aspectos da escola a partir da perspectiva dos professores, que vivem diariamente a realidade escolar, através de exposições teste e comentários realizados nos vídeos do canal.

4. ESTRUTURA DO CONTEÚDO

1. EPISÓDIO 1 - BEM VINDO AO MUNDO AUDIOVISUAL

- 1.1. Apresentação do plano de ensino;
- 1.2. O filme e o vídeo;
- 1.3. Exibição e consumo audiovisual;
- 1.4. Linguagem da internet;
- 1.5. Por que usar audiovisual na aula?;
- 1.6. Emancipação do olhar;
- 1.7. Introdução à relação entre Cinema e Educação;
- 1.8. Indicação de um filme;

2. EPISÓDIO 2 - LINGUAGEM AUDIOVISUAL

- 2.1. Exemplos de estrutura de roteiros audiovisuais;
- 2.2. O olhar na direção audiovisual;
- 2.3. Introdução à fotografia digital;
- 2.4. Introdução à direção de arte;
- 2.5. Construção de um sentido na montagem;
- 2.6. Universo e a riqueza do som;

3. EPISÓDIO 6 - PENSANDO AUDIOVISUAL:

- 3.1. Exercícios de reflexão a partir de produtos audiovisuais;
- 3.2. Como pensar um exercício em sala que se adeque à minha realidade?;
- 3.3. Exercícios de realização audiovisual em sala;
- 3.4. Como aplicar um exercício que utilize meios audiovisuais na minha realidade?;
- 3.5. Qual exercício pode trazer contribuições para a compreensão do conteúdo curricular?;
- 3.6. Exercícios de consumo de conteúdos audiovisuais;
- 3.7. Como mediar a apresentação de um filme em sala de aula?;
- 3.8. Como promover debate a partir de um produto audiovisual?;
- 3.9. Os diferentes tipos de conteúdo para além de filmes de longa-metragem;

5. METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas teóricas expositivas em vídeo;
- Exercícios de criação, com realização de trabalho prático durante a atividade;
- Exercícios de observação, a partir de filmes e vídeos;
- Prática de escrita e realização audiovisual;

6. RECURSOS DIDÁTICOS

- Equipamento de captação de vídeo (luz, câmera e som)
- Equipamento de edição e finalização;
- Materiais coletados na *internet*;
- Textos de base;
- Filmes e vídeos;
- Celulares e computadores dos espectadores;

7. BIBLIOGRAFIA

BERGALA, A. *A hipótese cinema: Pequeno tratado de transmissão de cinema dentro e fora da escola*. Rio de Janeiro: Booklink, Cinead-Lise-FE/UFRJ, 2008.

CAMARGO, M. *Arte e pensamento estético*. Londrina: Syntagma Editores, 2021.

CAMARGO, M. *Elementos da sintaxe cinematográfica*. In: SILVA, Acir Dias da (org); SIRINO, Salete Paulina Machado (org). *Cinema brasileiro e educação*. Cascavel: Unioeste, 2018, p. 137-162.

CASTELLS, M. *O poder da identidade: a era da informação, volume 2*. 9ª Ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

CARRIÈRE, J. C. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

FRANCO, M. *A natureza pedagógica das linguagens audiovisuais*. In: FALCÃO, Antônio (org.); BRUZZO, Cristina (org.). *Lições de cinema 1: Cinema: uma introdução à produção cinematográfica*. São Paulo: FDE, 1993, p. 15-33.

FREIRE, P.; SHOR, I. *Medo e Ousadia: o cotidiano do professor*. 7ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 56ª Ed. - Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. 65 Ed. - Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FRESQUET, A. *Cinema e educação: a lei 13.006*. Belo Horizonte: Universo Produção, 2015.

LÈVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, A. *O vídeo e sua linguagem*. Revista USP, São Paulo, nº 16, 1993.

MARQUEZ, G G.. *Como se cuenta un cuento*. Barcelona: Tapa blanda bolsillo, 2003.

MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MIGLIORIN, C. *Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá*. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2015.

MORETTIN, E. Os Limites de um projeto de monumentalização historiográfica: uma análise do filme “Descobrimento do Brasil” de Humberto Mauro. São Paulo, 2001. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação e Artes, USP.

NÓVOA, A. *Os professores e a sua formação*. 2ª Ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

NÓVOA, A. *Vidas de professores*. Porto Editora, Porto: Porto Editora, 1992.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). (2020). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: Pesquisa TIC Educação, ano 2019*. Disponível em: <<http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-professores/>> e <<http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-alunos/>>. Acesso em: 22 de jun. 2021.

STECZ, S. *Transformações na educação - novas tecnologias, audiovisual e o mito do nativo digital*. Cascavel (PR): Travessias, v. 13, n. 1, p. 41 – 55, 2019.

APÊNDICE B - Roteiros

EP 1 - BEM VINDO AO MUNDO AUDIOVISUAL

CONSTRUINDO OLHARES | Pequeno guia audiovisual para educadores
Por Ive Machado | 2023

TELA PRETA**OFF**

Vivemos em um mundo que vai sendo cada vez mais
habitado por conteúdos audiovisuais, vídeos,
imagens em movimento

Imagens de audiovisual em contextos diferentes. Celular, televisão, jogos eletrônicos, na cidade, em casa.

OFF

Mas como lidar com isso?

Imagens de audiovisual inserido na educação

OFF

Eu sou Ive, pesquisador de cinema e audiovisual e eu montei
essa série pra te ajudar a navegar por um universo de imagem,
som e movimento

TELA PRETA

IVE aparece em primeiro plano, surgindo do fundo preto. Um som de natureza, estranho ao ambiente vai surgindo junto, e corta para um som de cidade. Vários cortes acompanham o raccord de olhar.

Música lúdica vai crescendo.

TELA BRANCA, com a barrinha de um documento de texto piscando. Animação do título sendo digitado com efeito sonoro de teclado.

TÍTULO: CONSTRUINDO OLHARES - Pequeno guia audiovisual para educadores

OFF

Bem vindas, bem vindos e bem vindes ao Construindo Olhares,
um pequeno guia de audiovisual para educadores

Lettering em tópicos, com as três etapas da série

OFF

São oito episódios que vão atravessar nosso contexto atual,
elementos da linguagem audiovisual, como roteiro,
fotografia e som, e práticas audiovisuais pra potencializar
o uso dessa ferramenta, o vídeo, o filme, o audiovisual,
em uma sala de aula

ANIMAÇÃO DA CARTELA: Ainda em fundo branco, cartazes de filmes que serão
indicados ao longo da série.

OFF

E ainda, ao final de cada episódio, vou trazer
a indicação de um filme para somar
nesse processo

SFX: Desbloqueio do celular

CARTELA: BEM VINDO AO MUNDO AUDIOVISUAL

ANIMAÇÃO DA CARTELA: Variação de fontes do texto centralizado

TRILHA SONORA: Tom lúdico, com mistério e força, levando para uma emoção
clássica do cinema, de magia.

Imagens de arquivo, com telas pequenas, telas grandes, luzes de diversos tipos,
olhos, tutoriais de vídeo, de maquiagem, de jogos eletrônicos, pós-cinema, pessoas
filmando, se filmando

OFF

O audiovisual de hoje é descendente do cinema,
que surgiu no mundo no final do século 19.
Pela primeira vez na história, o ser humano criou uma
máquina que pudesse captar imagens em movimento.
Com o tempo, esse aparelho foi sendo aprimorado.

Imagens das primeiras câmeras/projetores, primeiro cinema, com trechos de filmes
que captam a realidade e/ou criam a partir dela.

OFF

Em 1927 foram criados os primeiros gravadores
sonoros portáteis, permitindo gravar, ao mesmo tempo,
imagem e som

Imagens históricas dos primeiros gravadores de som, de pessoas gravando som,
microfones. Primeiros filmes "falados", close nas bocas, montagem com raccord
através de diferentes obras.

Imagens do desenvolvimento da mídia, com a televisão, o vídeo caseiro, imagens
com cor, telejornalismo, transmissão desportiva, política, conflitos internacionais,
celular, streaming.

OFF

O acesso à produção audiovisual ficou mais amplo,
e aos poucos o cinema foi se aproximando do
cotidiano das pessoas. Literalmente, entrando na casa
e dividindo a sala de estar, passando a fazer parte
da intimidade, das memórias e eventos
que marcam a nossa vida

Imagens de audiovisual no íntimo das pessoas, *stories*, vlogs, situações de
exposição da vida cotidiana, muitos cenários diferentes.

OFF

O audiovisual vem se afirmando como uma das principais formas de comunicação, para transmitir mensagens e conhecimento.

Com essa presença cada vez maior em nossa vida contemporânea, se faz necessária a formação do olhar crítico para essa cultura do vídeo

Imagens de telas, consumo amplo de audiovisual, cadenciadas, propondo um mergulho nesse universo.

OFF

Estamos vivendo algo revolucionário. Uma mudança na forma de se expressar, e também de estar em contato com o mundo.

O papel do audiovisual aqui, é de canalizar as ideias, os desejos de falar e os discursos.

E o desafio: como direcionar o olhar e o ouvir, para que possamos transmitir nossa mensagem?

Como trazer essa realidade para a sala de aula?

Todo filme, em todo tempo, foi, é e será educativo.

Imagens do INCE, abertura dos filmes e trechos que mostram a realidade sociocultural brasileira da época.

OFF

Hoje o desafio está nos avanços tecnológicos e no contexto social, com a hiperconectividade e o acesso

à tecnologias de comunicação,
vivemos uma geração fruto
desse mundo.

Imagens de hiperconectividade, abstrato, conexões, cidade.

OFF

Como aproveitar essas
ferramentas e integrar essa
realidade ao dia-a-dia da sala de aula?

Trecho do documentário LO AND BEHOLD, de Herzog, onde monges aparecem no celular.

OFF

Entender mais de
audiovisual te ajuda a criar e consumir
com mais consciência, sendo parte
ativa nessa rede de comunicação.
O jornal, a série, as redes sociais.

Imagens de diferentes tipos de audiovisual, com linha do tempo de redes sociais, telejornalismo e teledramaturgia.

OFF

E também na compreensão
de nós e do nosso entorno.
A rua, o bairro, a comunidade.

Sequência de imagens de cidade, pessoas na rua, esquinas, movimento.

OFF

Um filme pode ser a base para
um debate, um canal de expressão,

uma fonte de conhecimento
ou um meio de entrar em contato com ele.

Imagens que mostram a relação entre pessoas e audiovisual, filmando, assistindo.

OFF

Qual a sua relação com o audiovisual?

Imagem de tela com estática.

EP 2 - LINGUAGEM AUDIOVISUAL

CONSTRUINDO OLHARES | Pequeno guia audiovisual para educadores
Por Ive Machado | 2023

TELA PRETA

OFF

O audiovisual tem muitas características,
que comunicam emoções,
informações e criam uma conexão com a gente,
os espectadores

Várias imagens ritmadas, passando bem rápido, representando um fluxo grande de informações de diferentes filmes, de diferentes estilos.

OFF

Cada elemento tem a
sua função. Roteiro, imagem,
som, edição.

Imagens que representam os elementos citados na locução, trabalhando associação direta e buscando representar cada um.

OFF

Juntos constroem um
universo.

Imagem grande, contemplativa, com trilha emotiva para representar o tamanho do universo. Trabalhar na mesma energia do início, com ritmo e fluxo de informação.

OFF

O roteiro traz uma história, localizada
no tempo e no espaço, com personagens
que atuam nesse ambiente.

Pessoa escrevendo, sala de roteiro, folhas de papel. Relógio, calendário para representar o tempo, e em seguida um grande espaço aberto. Personagem digital.

OFF

Pode contar
 uma história engraçada ou triste,
 trazer uma informação,
 um acontecimento, e
 sempre carrega uma intenção.
 Pode ser ficcional,
 documental, jornalístico.

Imagens diversas de filmes para fazer associação direta ao que está sendo dito, trabalhando as emoções a partir de referências conhecidas, e trabalhando também os diferentes gêneros de roteiro.

OFF

A imagem é resultado do trabalho da câmera.
 Nela trabalhamos a luz,
 o enquadramento, os elementos
 filmados e a ação.

Imagens ilustrativas de câmera, set de filmagem com montagem de luz, pequenos set-ups de luz com ring light, caseiro. Imagem de uma pessoa fazendo um enquadramento com as mãos. Objetos cênicos, e uma cena de ação.

OFF

A luz é capaz de revelar o ambiente,
 tanto física quanto emocionalmente.
 Um pôr-do-sol, uma floresta à noite,
 um hospital, um telejornal.
 Cada uma das situações tem uma
 iluminação específica, e que contribui na
 construção do universo.

Pôr-do-sol, floresta noturna, hospital e telejornal.

OFF

A luz tem cor, intensidade e direção,
e é o que nos permite
enxergar a tridimensionalidade
do mundo.

Imagens que trabalham a cor da luz, tanto com cores sólidas quanto com temperatura de cor. Uma imagem com uma luz muito forte, como um deserto durante o dia, e outra com a luz suave da lua refletindo sobre algo. Outra comparação entre direção, uma luz dura lateral, um contraluz e uma luz frontal.

OFF

O enquadramento é como vemos esse mundo,
em que posição colocamos o olhar, a câmera,
com qual lente, e como essa câmera se
movimenta. Ela pode estar próxima
do rosto, ou mostrar uma pessoa no meio de uma multidão.

Fotos de pessoas fazendo quadro com as mãos. Celular filmando. Tutorial de utilização de lentes para fotografia, desde grande angular a teleobjetiva. Plano próximo de um olho, grande plano geral de uma multidão.

OFF

Uma avenida inteira ou apenas
um pequeno objeto.

Imagens que ilustrem os conceitos expostos, fazendo associação direta. Uma grande avenida, um pequeno objeto sobre uma mesa.

OFF

Os elementos filmados são os objetos,
a cenografia, o ambiente, o figurino.

Imagens de bastidores de filmes com direção de arte estilizada. Arrumando cenário, figurinos.

OFF

Tem cor e textura, e são
revelados pela luz.

Podem construir um
universo imaginário ou buscar
trabalhar com o mundo em
que vivemos.

Imagens que trabalhem textura e cor, folhas, natureza, tecidos, elementos naturais e elementos humanos. Imagem de filme de ficção científica, e em comparação imagens de um filme documental e/ou jornalístico.

OFF

O som é formado por elementos naturais,
música, efeitos sonoros e falas.

Tem a capacidade de transportar
para os ambientes.

TELA PRETA

Sequência que trabalha elementos do som, sem imagem, para revelar cada camada sonora.

OFF

Às vezes direcionando
a atenção para algo importante.

Uma pessoa na rua, ouve-se uma sirene extra-quadro. Um plano detalhe com o som da ação bem presente. A imagem congela no último frame e é rebobinada. Plano da timeline do software mostra a agulha passando pelo momento do som, revelando os vários arquivos.

OFF

A edição é a etapa que junta todos os materiais que criamos.

Imagem, som, e ação. A edição trabalha com o tempo e com o ritmo, às vezes com cortes rápidos, às vezes acompanhando a cena sem cortar.

Cortes com imagens da timeline, os vários cortes, arquivos sobrepostos e transições. Cena do chuveiro, do filme "Psicose" de Hitchcock. Um plano sequência.

OFF

Ela cria sentido unindo os elementos, organiza a história e constrói o fluxo por onde a gente viaja

Barco no meio do mar. Uma pessoa arremessa uma bola de basquete, corta para um plano próximo da bola caindo na cesta.

OFF

Qual ação eu vejo?
Como ela acontece?
O que ela me diz ?

Cenas de pessoas fazendo coisas diferentes.

OFF

Todas essas informações e perguntas são para fazer refletir e olhar o audiovisual com mais profundidade

Imagens que reforcem o olhar, o assistir, o perceber.

OFF

Você nunca mais vai assistir
da mesma forma.
O que você vê?

Imagem de tela com estática.

EP 3 - AUDIOVISUAL NA SALA DE AULA

CONSTRUINDO OLHARES | Pequeno guia audiovisual para educadores
Por Ive Machado | 2023

TELA PRETA

OFF

Assistir e criar conteúdos audiovisuais
faz parte do nosso dia-a-dia.
Televisão, internet e cinema.
Mas como essa realidade
acontece dentro da sala de aula?

OFF

Ao passar um filme em sala, como mediar
esse processo para aproveitar
da melhor forma possível?

OFF

É bom ter em mente que cada
estudante traz consigo suas
experiências na relação com
o mundo.

OFF

Depois de selecionar o filme ou
vídeo que deseja exibir, é importante
compreender que tipo de debate
ou conhecimento se deseja
compartilhar, detectando o tema que
se relaciona com a exibição.

OFF

Um filme é um grande aliado
para conquistar atenção em sala,
e por isso deixe para debater após
a exibição. Isso vai estimular
os estudantes a prestar atenção

e buscar significado no que
está sendo passado.

OFF

Após exibir, permita que o
grupo faça uma leitura breve
antes de apresentar seus
pontos. Esse momento incentiva
os estudantes a utilizarem sua
criatividade e conectar com
suas experiências pessoais.
E a partir desse diálogo podemos
fazer conexões com as
temáticas que desejamos
promover na aula

OFF

Explicar antes de passar limita
o pensamento sobre o que está
sendo exibido. Promover essa
liberdade gera um ambiente
onde estudantes e educadores
se conectam, e constroem o conhecimento
coletivamente

OFF

Como e quando aplicar um exercício
prático para usar o audiovisual
na sala de aula?

OFF

Aqui estão duas formas simples,
para gerar engajamento
no assunto, provocando os estudantes

a observar o mundo e compartilhar
sua visão do conhecimento

OFF

Além de eficientes, podem ser divertidos,
e criam um ambiente criativo
dentro da escola, estimulando
a participação dos estudantes
no processo educativo

OFF

O primeiro é o Minuto Lumière.
Tem este nome em homenagem
aos irmãos Lumière, que realizaram
alguns dos primeiros filmes da história

OFF

Seus filmes eram curtos, com a câmera
fixa, e registravam uma ação contínua
sem cortes.

OFF

A realização do exercício tem
três aspectos importantes.
A escolha. O que se quer filmar?
A disposição. O posicionamento
da câmera e das coisas em
relação a ela.
E o ataque. O momento em que
começamos a gravar.

OFF

Pode ser realizado individual ou
em grupo, e todos os estudantes

devem gravar um vídeo de um minuto. A câmera deve estar parada, e é importante evitar de falar durante as gravações, para não atrapalhar a captação do som. Ao final, todos os vídeos realizados devem ser assistidos, onde os estudantes tem a oportunidade de expor suas intenções ao realizar o filme

OFF

Outro exercício é o Molduras e Máscaras. A proposta, é filmar através de molduras e máscaras, como janelas, portas, ou molduras de papel produzidas em sala.

OFF

Pode ser realizado em casa, e busca incentivar os estudantes a trabalhar o olhar, selecionando um recorte do mundo.

Devem ser gravados dois vídeos. Um do assunto, da imagem que se quer mostrar, e outro de uma pessoa falando o que vê, sempre enquadrando a partir das molduras.

OFF

Ao fim, os trabalhos devem ser exibidos, e novamente temos uma oportunidade de

promover um debate em torno
da realização e do assunto
que estamos trabalhando

OFF

Esses exercícios se adequam
a diversas temáticas, e podem ser
direcionado a um assunto específico
da sua aula. Além deles, ainda podemos
propor a realização de documentários,
outros gêneros de filmes, ou a
exibição de algum conteúdo que aborda
os assuntos da aula

OFF

Trabalhar com audiovisual na escola
muitas vezes pode parecer
desafiador, pois ainda contamos
com diversos desafios, como falta
de estrutura, ou de métodos para
a aplicação desses exercícios.
Porém, a tecnologia pode ser uma
grande aliada no desenvolvimento
do nosso olhar, para construir essa
realidade juntos.

OFF

O que você filma?