

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Teorias e Práticas da Geografia Escolar

Gabriel de Oliveira Luz

QUADRO A QUADRO: O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Rio de Janeiro
2021



Gabriel de Oliveira Luz

QUADRO A QUADRO: O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Geografia, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar

Orientador Professor Tiago Nogueira Galinari, Dr. em Geografia.

Rio de Janeiro
2021

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

L979 Luz, Gabriel de Oliveira

Quadro a quadro: o cinema como experiência no ensino de geografia / Gabriel de Oliveira Luz. - Rio de Janeiro, 2021.

52 f.

Artigo científico apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientadora: Tiago Nogueira Galinari.

1. Geografia – Estudo e ensino. 2. Escola. 3. Cinema. 4. Paisagem. I. Galinari, Tiago Nogueira. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 910

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Gabriel de Oliveira Luz

QUADRO A QUADRO: O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Geografia, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar

Aprovado em: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Dr. Tiago Nogueira Galinari
TPGE - Colégio Pedro II

Ms. Pedro Bernardes Pinheiro
TPGE - Colégio Pedro II

Ms. Paulo Roberto Monsores da Motta Júnior
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2021

QUADRO A QUADRO: O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Gabriel de Oliveira Luz

Resumo: A considerar as proposições acerca do conceito de paisagem, principalmente respaldado em Denis Cosgrove (1998) e Donald Meinig (2002), o artigo pretende discutir como criar situações de ensino-aprendizagem relativos aos conteúdos curriculares da geografia escolar, utilizando as imagens do cinema sem, no entanto, perder de vista sua dimensão artística e sua concepção estética.

Palavras-chave: Geografia Escolar; Cinema; Paisagem.

FRAME BY FRAME: CINEMA AS A EXPERIENCE IN TEACHING GEOGRAPHY

Abstract: Considering the propositions about the concept of landscape, mainly supported by Denis Coosgrove (1998) and Donald Meinig (2002), this article intends to discuss how to create teaching-learning situations related to the curricular contents of school geography, using cinema images without, however, losing sight of its artistic dimension and its aesthetic conception.

Keywords: School Geography; Cinema; Landscape

1 INTRODUÇÃO – COMO USAR O CINEMA NO ENSINO DA GEOGRAFIA?

De forma ampla, nossa indagação diz respeito a: como criar situações de ensino-aprendizagem relativas aos conteúdos curriculares da geografia escolar, utilizando as imagens do cinema sem, no entanto, perder de vista sua dimensão artística e sua concepção estética? Esta provocação inicial originou-se durante o levantamento e análise do material bibliográfico para a atual pesquisa, através do qual notamos que a maioria dos artigos científicos publicados no país sobre cinema e ensino de geografia, especialmente em revistas eletrônicas especializadas de geografia, não abordam o cinema como uma arte dotada de uma linguagem e um discurso particular, mas como uma ferramenta pedagógica cujo trunfo estaria na capacidade de exemplificar ou ilustrar conteúdos escolares que confirmem a exposição do professor.

Além disso, não deixa de ser intrigante o fato de pesquisadores e pesquisadoras que estudam o cinema, a partir de um ângulo geográfico, procurarem, majoritariamente, outras formas de aproximação que não a do cinema e o ensino da disciplina escolar, contudo com outras vertentes como: cinema e geografia da indústria, cinema e geopolítica e geografia e representações cinemáticas. É evidente que, tais estudos são importantes e necessários e devem continuar sendo feitos, em todos os sentidos, quantitativamente e qualitativamente. Entretanto, devemos produzir, também, pesquisas sobre as imagens do/no cinema voltadas para o ensino de geografia, ainda mais se levarmos em conta o número de professores e professoras que saem formados - prontos para atuarem no mercado de trabalho da Educação.

Bom, isso não chega a ser uma novidade. Em um estudo minucioso que resultou em uma tese de doutorado, Karina Fioravante constatou que, dentro das principais linhas de estudo entre geografia e cinema, a interface relativa ao ensino de geografia representa uma porcentagem menor: “Do total de textos coletados, apenas 10% do total de artigos se dedicava, exclusivamente, a dimensão acerca do uso do cinema no ensino da geografia” (FIORAVANTE, 2016, p. 87). A pesquisa da autora levou em conta dados nacionais e internacionais para formar um panorama da produção acadêmica sobre Geografia e Cinema.

A partir de uma metodologia semelhante, porém menos ambiciosa que da autora, realizamos, para o nosso trabalho, um recorte analítico em nível nacional onde localizamos um total de 144 artigos em 73 revistas eletrônicas diferentes (ver quadro 1 no apêndice 1) desde 1994, ano da primeira publicação, envolvendo o tema “cinema e geografia” até o primeiro semestre do ano de 2020. Neste levantamento, notamos que a grande maioria dos artigos científicos, publicados nas revistas eletrônicas especializadas em geografia, não tratavam da relação entre cinema e ensino de geografia - corroborando com os dados de Karina Fioravante. Foi possível perceber, ainda, que mesmo com uma diferença de quatro anos entre as duas pesquisas, o cenário pouco se alterou. Ao longo destes vinte e seis anos, no universo pesquisado, apenas quarenta artigos foram produzidos. (ver gráfico no apêndice 2).

Olhando ainda mais de perto para os quarenta artigos publicados, foi possível observar que sobressai uma abordagem pedagógica onde, frequentemente, o cinema fica a “serviço” da geografia. Mas quando a geografia pode estar a “serviço” do cinema? Isso não é uma questão exclusiva no uso das imagens fílmicas, mas perpassa o uso das imagens de uma maneira geral. É o que nos explicita Paulo Cesar da Costa Gomes (2017):

Um exame cuidadoso da produção bibliográfica da Geografia permite perceber alguma atenção dispensada à discussão sobre as imagens em anos recentes. Uma parcela significativa dessa produção, todavia, continua a se perguntar sobre a possibilidade de encontrar nas imagens um conteúdo geográfico, interpelando diretamente pinturas, desenhos fotografias, filmes, mapas, cartogramas, gráficos,

etc., para discutir o poder de tais instrumentos em comunicar certos conteúdos ‘geográficos’. (GOMES, 2017, p. 132)

O que seria, contudo, o cinema ficar a “serviço” da geografia? Há duas maneiras bem diferentes com que geógrafos e geógrafas utilizam os filmes em suas aulas (FIORAVANTE, 2016; GOMES; BERDOULAY, 2018). A primeira, conforme apontado acima, possui ligações com uma lógica linear e racionalista na produção do conhecimento, cujas premissas pautadas no pensamento cartesiano, termina por obscurecer dimensões importantes da percepção e da subjetividade que são inerentes na relação observador-observado; sujeito-objeto.

À ponta de faca, ou seja, em seus limites, os filmes seriam uma ferramenta útil na medida em que tratasse o assunto como se fosse a captura de um fenômeno real ou que estivesse próximo de representar a verdade (verossimilhança). O uso do cinema sob este horizonte estabelece uma separação rígida entre aquele que vê e aquilo que é visto, sendo capaz de interferir diretamente no modo como interpretamos as obras artes de como um todo e as películas de modo especial.

Já a segunda, segundo Fioravante (2016) seria: “nascida a partir da negação incontestável da anterior, afirma que filmes são produtos diretos de convenções narrativas e, portanto, não tem como intenção inicial representar fielmente qualquer possível realidade que seja passível de documentação.”. (FIORAVANTE, 2016, p. 87). Esta, por sua vez, associa-se às mudanças de paradigma engendradas nas ciências (em geral) e que repercutiu na geografia, especialmente, a partir do horizonte filosófico humanista e da sua influência na renovação do arcabouço teórico-conceitual da Geografia Cultural (GOMES, 1996).

Nesse ponto, chegamos a uma questão mais específica e que nos impõe um enorme desafio: como a geografia pode estar, então, a “serviço” do cinema? Em outras palavras: como podemos aprender sobre e a partir dos filmes com a maneira geográfica de olhar o espaço que o cinema sugere?

Dentre as temáticas possíveis de serem exploradas (iluminação, música, cor, enredo, cenografia), gostaríamos de apresentar a ideia do **corte** para a reflexão. O **corte** representa a cada mudança de plano, novas formas de ver e de mostrar as imagens criadas, revelando, assim, o jogo de posições dos elementos da cena, os ângulos, os recursos da lente e as movimentações da **câmera** durante o filme. Para o ensino da geografia, acreditamos que isso seja valioso, pois coloca em destaque o papel precípuo do ponto de vista na relação dialógica entre o observador e aquilo que é observado, a paisagem. (GOMES, 2013).

No intuito de buscar as respostas para a questão exposta no primeiro parágrafo, a monografia está estruturada em três breves capítulos, além de algumas considerações finais. No primeiro, construímos nossa base teórico-conceitual, entorno do conceito de **paisagem** influenciado pelos textos de Maurice Ronai (1977) e Paulo Costa Gomes (2013), os quais nos moveram a refletir sobre o conceito apoiado na noção de **ponto de vista**. A partir das obras de Donald W. Meinig (2002) e Denis Cosgrove (1998), discutimos o caráter simbólico presente no conceito de paisagem, assim como a magnitude da subjetividade presente no par dialógico olhar-mente na elaboração das imagens e na formulação dos imaginários. Por fim, inspirados em Karina Fioravante (2016; 2018) e Gomes (2008), buscamos entender o trânsito entre a paisagem geográfica e a paisagem cinematográfica; como maneiras de construir pesquisa e conhecimento, utilizando os métodos da geografia para pensar sobre a arte do cinema.

O segundo capítulo é um mergulho (*plongé*) no universo da linguagem cinematográfica; um estudo mais atento a respeito do papel desempenhado por cinco técnicas (e estéticas) do cinema: cortes, planos, enquadramentos, movimentos da câmera e os recursos da lente. Encontramos na literatura, sobre o cinema, duas importantes contribuições para o presente trabalho: a primeira vinda do historiador italiano Antonio Costa (2003),

especialmente em sua obra *Compreender o cinema*, que aponta para a necessidade de reputar a arte cinematográfica como uma produção estética e uma linguagem. Já a segunda, com os franceses Jacques Aumont e Michel Marie (2012) nas definições precisas dos termos (conceitos) da sétima arte expostos no livro *Dicionário Teórico Crítico de Cinema*. Esses autores nos forneceram excelentes pistas para a análise empírica que realizamos, logo na sequência do capítulo (subitem 2.1), com o longa-metragem de animação *Wall-E* (2008) do diretor americano Andrew Stanton.

Com o terceiro capítulo, procuramos mostrar, através de uma pesquisa que envolveu doze livros didáticos de geografia para o sexto ano, como os autores exploram o conceito (ou conteúdo) de **paisagem** em suas coleções e quais estratégias “lúdicas”, ou de outras áreas do conhecimento, são incentivadas ou sugeridas aos estudantes. Ao fim desta primeira parte do capítulo há uma sucinta reflexão de caráter, meramente especulativo, sobre como o conteúdo de paisagem poderia estar presente nos livros didáticos de geografia.

Na segunda parte do capítulo três, mais precisamente no subitem 3.2, buscamos mostrar como estão estruturados e organizados a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Currículo Mínimo da Secretaria de Estado do Rio de Janeiro (SEEDUC-RJ) - utilizados nas escolas públicas estaduais do Rio de Janeiro. Nosso objetivo foi discutir sobre a paisagem na órbita das representações espaciais, almejando acessar os conteúdos, as habilidades e as competências da disciplina referente ao sexto ano escolar.

Na última parte do capítulo, no subitem 3.3, apresentamos algumas vias possíveis para uma abordagem pedagógica com o filme *Wall-E*, no desejo de criar alternativas para o cinema não ser “apenas” uma ferramenta que serve de apoio ilustrativo da geografia, mas sim como uma arte - dotada de uma linguagem, uma técnica e uma estética próprias. Encontramos em Buoro (2001) e Furasi e Ferraz (2001), ótimos estudos e metodologias para o ensino de artes através das imagens que são úteis para o ensino de geografia. Tais autores e autoras, destacam que **ver** é um exercício de construção da percepção, no qual os elementos visuais são possíveis de serem educados. A imagem é um instrumento do ensino-aprendizagem que oferece ao sujeito, através de uma linguagem que lhe é peculiar, maneiras de interpretar o meio ao seu redor, tornando-o mais consciente da realidade cotidiana.

Por fim, mas sem encerrar o assunto, propomos uma conclusão apontando as possíveis trajetórias que uma pesquisa sobre cinema e educação geográfica pode percorrer.

Capítulo 1 - BASE TEÓRICO-CONCEITUAL: NOTAS SOBRE A PAISAGEM GEOGRÁFICA.

Não temos a pretensão de realizar, neste curto espaço de linhas, uma exegese acerca de um conceito tão polissêmico quanto o de paisagem, que tome como ponto de partida sua invenção nos Países Baixos pelos pintores do longínquo século XV, passando pelas formas clássicas de interpretação geográfica feitas por Vidal de La Blache nos fins do século XIX, até desembocar nas prestigiosas e contemporâneas concepções de um Augustin Berqué ou de uma Zeny Rosendhal (CLAVAL, 2004). Para não cair nessa armadilha, selecionamos alguns autores que nos forneceram “atalhos” para abordarmos aquilo que achamos ser essencial para nossa discussão.

O primeiro passo que consideramos importante, a ser dado, para o entendimento do conceito de paisagem em geografia e que, possivelmente, é por onde muitos autores iniciam o debate, diz respeito a sua dimensão visual. O geógrafo e cineasta francês Maurice Ronai publicou, em 1977, pela revista *Hérodote*, um artigo que se tornou um clássico. Tal revista foi criada um ano antes, com o auxílio de Yves Lacoste. Isto posto, Ronai (1977), em sua obra, abordou a definição de paisagem em que: “A paisagem não passa do espaço que o olhar pode abarcar. A paisagem, numa primeira aproximação, pode ser definida pelas dimensões,

pelas proporções, pelas distâncias alcançáveis a olho nu a partir de um determinado local, de um certo ponto de vista.” (RONAI, 1977, p. 1).

Seguindo a mesma direção do autor, podemos admitir que existe uma estreita relação entre a posição do observador e aquilo que é observado. De modo que a paisagem seria o resultado de um enquadramento que se tornou possível com a seleção de um ponto no espaço geográfico, passando a instaurar, ali, um regime de visualização. (GOMES, 2013). Por outro lado, sua existência possui uma realidade tangível, a partir do qual um mosaico de objetos com diferentes formas, proporções, texturas, dimensões nos são oferecidos ao olhar.

O caráter visual contido na ideia de paisagem é a sua dimensão precípua, no entanto a geração de uma imagem pelo sentido da visão a partir de um ponto de vista, não se restringe apenas a um fenômeno ótico de natureza física, química e biológica. O geógrafo americano Donald W. Meinig (2002), no seu artigo O olho que observa: dez versões da mesma cena, de maneira hipotética, apresenta um exercício onde um grupo de pessoas, em turnos diferentes, olham a partir de um ponto selecionado para a mesma porção da superfície terrestre. Em seguida, cada pessoa deveria contar com detalhes sobre composição, formas, cores e tudo aquilo que viram. Ficou evidente que, dado a diversidade dos relatos, não podemos ver a mesma paisagem e, segundo o autor: “Deste modo nos confrontamos com o problema principal: qualquer paisagem é composta não apenas por aquilo que está à frente de nossos olhos, mas também por aquilo que se esconde em nossas mentes”. (MEINIG, 2002, p. 35)

O reconhecimento deste fato nos conduz ao segundo passo, qual seja, a natureza relacional do conceito de paisagem. Além da sua realidade tangível ou material, a paisagem possui, simultaneamente, uma dimensão simbólica e cultural. Sendo assim, ao mesmo tempo em que a paisagem se refere a uma fisionomia (um espaço absoluto), a uma configuração de objetos em uma área, e que pode ser percebida e apreendida por nossos sentidos e registrada por métodos empíricos (ou psíquicos). Ela, também, é um horizonte de representações simbólicas, com signos (ou significantes) que realizam o papel de transportar os significados atribuídas por estruturas sociais em um determinado contexto espaço-temporal. (CORREA, 2007). Neste nível, a paisagem é:

Este espaço “ao alcance do olhar”, antecipado, decupado, colocado em ordem, limpo através de uma série de operações mentais e culturais, este olhar não é de um sujeito individual, dotado de uma faculdade, a visão, mas efeito de um aporte estrutural, que não somente apodera-se das formas e volumes, mas o tornam significantes. (RONAI, 1977, p.1)

De maneira sintética, podemos resumir, até aqui, os dois primeiros passos. Temos que a paisagem nos é oferecida por meio da visão, instituindo uma relação espacial entre observado-observador e possui, duplamente, um aspecto empírico (tangível e mensurável), Além de, outro, simbólico (imaterial e subjetivo).

Tomando como referência os pressupostos anteriores, podemos combinar que a paisagem, enquanto uma maneira de ver, é, também, uma maneira de pensar (e expressar). Por quê? Porque, ao mesmo tempo em que ela se apresenta diante do nosso olhar, é através da nossa mente (e de maneira mais genérica, pela cultura) que ela passa a esfera da representação, podendo ser lida e comunicada na forma de texto. Aqui, então, chegamos ao terceiro passo: se a paisagem é um texto e pode (deve) ser lida, como, então, extrair os seus significados?

Durante muitos anos, a geografia esteve preocupada em estudar os objetos empíricos e tangíveis, onde a dimensão material do espaço geográfico constituía-se como o principal fio condutor das análises. Tais estudos foram fundamentais para o desenvolvimento da ciência geográfica, no entanto, também, contribuiu para a exclusão da pauta que versava

sobre os domínios da dimensão imaterial do espaço e de como ele se realiza na esfera da percepção e da representação.

É neste sentido que um dos mais respeitados autores da renovada geografia cultural, o geógrafo inglês radicado nos Estados Unidos, Denis Cosgrove (1998) afirma que, por uma questão de método, a leitura da paisagem humana (porque cultural), deve considerar as motivações, as paixões, as vontades, emprestando a ela “algumas das habilidades interpretativas que dispomos ao estudar um romance, um poema, um filme ou um quadro, de tratá-la como expressão humana intencional composta de muitas camadas de significado.” (COSGROVE, 1998, p.97).

A leitura geográfica das representações cinematográficas constitui-se como um destes temas que, até pouco tempo, não eram tão estudados por nós geógrafos. Transmutando o estigma com relação a dimensão subjetiva e da imaginação, típico de um racionalismo que perpassa as ciências modernas como um todo, o cinema passa a ser encarado, cada vez mais, como objeto de estudos das representações espaciais e tem servido como um valioso recurso didático com o uso da **paisagem humana**.

1. 1 - Da paisagem geográfica a paisagem cinematográfica: sobre o uso do cinema como uma linguagem.

Existem muitas maneiras de trabalhar o cinema a partir de um olhar geográfico; desde estudos sobre a indústria cinematográfica - no âmbito da geografia da indústria ou da geografia econômica - até as representações espaciais presentes nas paisagens dos filmes, no âmbito dos estudos de inspiração fenomenológica. Todas essas possibilidades foram muito bem debatidas por Karina Fioravante, em sua tese de grande envergadura publicada em 2016. Em sua pesquisa, a autora observou que, genericamente, existem duas maneiras de pensar suas paisagens (imagens em movimento). A primeira, se fundamenta na ideia do cinema como uma produção destinada a criar representações do mundo real. Quer dizer, os filmes são encarados como “espelhos” da realidade, com o intuito de facilitar o acesso dos alunos a “realidades” que não podem vivenciar.

A segunda, por sua vez, reflete sobre o cinema e suas imagens, considerando-os com uma linguagem, dotada de um discurso específico onde técnicas, métodos e inspirações criativas são empregadas para a construção intencional de significados fílmicos.

Para Barbosa (1998), o entendimento do conceito de paisagem, compatível com a abordagem cinematográfica esboçada no parágrafo anterior, é oferecido mais diretamente pelos geógrafos culturais; responsáveis por criar um nexos com as teorias de cinema a partir da definição de “paisagem cinematográfica”. Retomando as palavras de Denis Cosgrove (1998), a paisagem na geografia humana (cultural) está intimamente vinculada com a cultura, constituindo-se num “modo de ver” carregada de significados e simbolismos. (COSGROVE, 1998).

Por este prisma, abre-se para nós, geógrafos e professores, a possibilidade de atribuir às imagens de uma película, o caráter seletivo (intencional ou não) de “modos de ver” - onde uma série de técnicas, próprias da arte cinematográfica, colaboram para a produção de sentidos, significados e simbolismos de uma dada sociedade. Através, também, dos temas apresentados, das locações utilizadas para montar os cenários, do papel desempenhado pelo trabalho da câmera multiplicam-se as possibilidades para se desenvolver profícuas análises geográficas com filmes.

Diante de tanto mar aberto pelas Artes, acabam por restringir suas possibilidades analíticas quando na verdade como nos ensina Paulo César da Costa Gomes (2008):

A análise de um fotograma de um filme pode nos mostrar muito sobre as deliberadas escolhas de enquadramento, iluminação, posição da câmera etc. –

câmera fixa, em *plongé*, em *contra-plongé*, subjetiva, grande plano geral, plano geral, plano de conjunto, plano médio, *close-up*, plano de detalhe, plano americano, ângulo baixo, ângulo alto, movimento em panorâmica, *travelling*, *dolly*, *zoom*, profundidade do campo [...] (GOMES, 2008, P.187).

Possivelmente, estejamos no momento de estabelecer um diálogo maior com essas outras opções trazidas pelo cinema e que podem nos conduzir ou por caminhos, de maneira semelhante, ou até mais ricos de realização da relação ensino-aprendizagem. Principalmente quando tomamos como referência uma discussão sobre como ele foi feito, quais técnicas e linguagens foram empregadas, quais foram as escolhas estéticas, que mensagens são passadas quadro a quadro.

A esta altura, estabelecidos os fundamentos teóricos e analíticos acerca do conceito de paisagem em sua aproximação com as representações culturais, gostaríamos de apresentar alguns pontos, de caráter introdutório, sobre certos aspectos técnico-linguísticos presente no cinema.

CAPÍTULO 2 – INTRODUÇÃO À LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA: PLANOS, MOVIMENTOS DE CÂMERA E RECURSOS DALENTE.

A realização de uma análise fílmica implica três etapas importantes: a primeira, é necessário decompor em partes (separar sem isolar); a segunda, descrevê-las e a última, estabelecer as relações, interpretar. (AUMONT; MARIE, 2018). No cinema e em outros meios audiovisuais, como a televisão, dois recursos técnicos são utilizados para estabelecer a comunicação: o som e a imagem.

O som se divide em três níveis: a locução, a trilha sonora e o efeito sonoro. Já a imagem, assunto que nos interessa aqui, elabora sua comunicação de duas maneiras: pelo conteúdo da imagem que aparece na tela e pela forma com que esse conteúdo é captado. O conteúdo, amiúde, contribui para configuração de um sentido lógico e racional. Enquanto a forma pode realçar ou abrandar a dramaticidade do conteúdo.

Para compreender os significados presentes no modo como o conteúdo (a cena) é transmitido, temos que observar três aspectos técnico-linguísticos do cinema: os planos, os movimentos de câmera e os recursos da lente. (COSTA, 1985).

A - Os planos

Um filme é montado a partir de uma série de cortes. Todo corte pressupõe a existência de dois planos: o que vem antes (plano A) e o que vem depois do corte (plano B). Deste modo, temos que o corte “é qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano.”. (AUMONT, MARIE, 2018, p. 230).

O plano é, portanto, este trecho do filme rodado, ininterruptamente, até o corte e a entrada de um outro corte. Por fim, todo plano é formado por um conjunto ordenado de fotogramas: “O fotograma é a imagem unitária do filme, tal como registrada sobre a película; há, em regra geral e desde a padronização do cinema falado, 24 fotogramas por segundo de filme.”. (AUMONT; MARIE 2018).

No cinema, existe, resumidamente, oito planos mais presentes nas obras fílmicas, os quais são: plano geral, plano conjunto, plano médio, plano americano, meio primeiro plano, primeiríssimo plano e detalhe. Suas funções estão resumidas no quadro-síntese (Tabela 1) que elaboramos, a partir das contribuições teóricas presentes no livro do historiador italiano

Antônio Costa intitulado Compreender o Cinema - publicado pela primeira vez em 1985. Vejamos abaixo:

Tabela 1 - Quadro-síntese dos planos e enquadramentos

Nome do Plano	Função ou enquadramento
Plano Geral	Capta os espaços de uma cena em seu conjunto e totalidade.
Plano Conjunto	Destaca o personagem de perfil, ou dos personagens, revelando uma parte significativa do cenário
Plano Médio	O parâmetro da figura inteira que surge no enquadramento.
Plano Americano	O personagem é filmado dos joelhos para cima.
Meio Primeiro Plano	O personagem é enquadrado da cintura para cima.
Primeiro Plano	O personagem é enquadrado do busto para cima (<i>close</i>).
Primeiríssimo Plano	O personagem é enquadrado apenas no rosto (<i>close-up</i>).
Detalhe	Destaca partes do corpo do personagem ou um objeto isolado ou parte dele.

Fonte: Costa, 2003.

É possível concluir que, os planos são definidos a partir da relação de posições estabelecidas entre a câmera e o objeto a ser filmado. Quando a câmera realiza um enquadramento, a partir de um **plano geral**, ela precisa estar a uma distância razoável do objeto, ao passo que, para capturar o detalhe de um gesto das mãos de um personagem, a câmera terá que se aproximar, ou então utilizar o **zoom**, como recurso da lente.

Outra condição importante para a escolha dos planos, é a centralização da imagem a partir do corpo do personagem como referência. Desde o plano conjunto, onde o personagem é filmado em seu contexto até o plano detalhe, onde apenas uma parte do seu corpo é destacado, podemos nos referir a uma escala onde a medida exata encontra-se no personagem. Estas diferenças, cada uma a sua maneira, contribuem, assim, para a construção de sentidos nos filmes

O enquadramento, também, depende da altura e do lado do ângulo para estabelecer o jogo de posições envolvendo a câmera e o alvo da sua lente. Existem três posições básicas em relação à **altura** do ângulo: normal, **plongê** e **contraplongê**. Um exemplo corriqueiro são os enquadramentos em **plongê** (“mergulho” no cinema francês), quando o personagem filmado de cima para baixo passa uma sensação de “perda de poder” ou, ao contrário, em **contraplongê**, quando o personagem filmado de baixo para cima passa a sensação de “aumento de poder” pela aparente impressão do seu crescimento.

Com relação ao **lado** do ângulo, existem quatro posições fundamentais: **frontal** (câmera de frente para o objeto); **três quartos** (câmera à 45 graus do objeto); **nuca** (câmera atrás do objeto) e **perfil** (câmera filmando o perfil do objeto). A partir da combinação entre

estes fatores: o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo, somos capazes de identificar ou produzir enquadramentos.

B - Os movimentos de câmera e recursos da lente

Já os movimentos de câmera “[...]são deslocamentos do ponto de visão em relação à cena filmada, são reproduções dos movimentos e das trajetórias do olhar de um virtual observador...”. (COSTA, 2003, p. 187). Eles auxiliam na construção de emoções, de ideias, de sintonia com a música e é capaz de proporcionar diferentes reações nos espectadores. Há, ainda, quatro relações possíveis entre os objetos (fenômenos e personagens) e o movimento da câmera. (LUCENA, 2012). São eles:

- A câmera e o objeto estão imóveis;
- A câmera está imóvel e o objeto em movimento;
- A câmera e o objeto se movem;
- O objeto não se move, mas a câmera sim.

Dentro destas quatro possibilidades envolvendo a relação dialógica objeto-câmera, existem incontáveis variações e combinações: a câmera fixa é a mais “simples”, presente desde o “primeiro cinema” (ou filmes primitivos) e é o ponto de vista do “senhor da plateia” (COSTA, 2003). A indústria cinematográfica, buscando novas maneiras de emprestar dinâmica (e sentidos) às imagens, inventou uma série de aparelhos destinados à facilitar a mobilidade das câmeras.

No cinema, dá-se o nome de **panorâmica** quando a câmera, fixada em um suporte ou tripé, gira em torno do seu eixo na horizontal (lateralmente da esquerda para direita ou vice-versa) ou na vertical (de cima para baixo ou vice-versa). Este recurso é muito utilizado em planos abertos, com o propósito de desvendar a extensão de um lugar ou amplidão de um cenário. A câmera também pode se movimentar a partir de um suporte móvel, com auxílio de algum veículo ou até mesmo sobre os ombros do operador ou com uma *steadycam*, filmando um objeto, também em movimento, seja para cima, para baixo, lateralmente, para frente ou para trás. Neste caso, então, temos um *travelling*. Estes movimentos (**panorâmica e o travelling**) apesar de diferentes, podem vir combinados simultaneamente em um mesmo plano. Seja como for, eles podem criar as condições para ampliar os horizontes do espectador quanto ao espaço onde a ação está se desenvolvendo.

Outros enquadramentos são possíveis a partir dos recursos da lente, como o **zoom**, responsável por criar um efeito de aproximação (**zoom-in**) ou de distanciamento (**zoom-out**), conquistando a passagem do tempo e do espaço almejados, de um plano geral ao detalhe, ou vice-versa. Renunciando, portanto, ao movimento da câmera mantendo a posição original.

2.1 –Análise do filme *Wall-E*.

O filme que escolhemos para desenvolver nossa análise chama-se *Wall-E*. Trata-se de uma animação digital de 2008 dirigida por Andrew Stanton e produzida pela *Pixar* em parceria com a *Disney*. Capaz de reunir os paradigmas estéticos presentes nas obras da *Disney* associado às tecnologias de animação dos estúdios *Pixar*, a parceria já rendeu premiações importantes desde o Oscar, de 1995, quando o diretor de *Toy Story* foi agraciado por sua contribuição às artes cinematográficas e o *Golden Globe Awards* de Melhor Filme de Animação com o próprio *Wall-E*.

Portanto, estamos diante de uma obra que já nasceu sob o signo das grandes produções, ou seja, é um filme que foi concebido, realizado e distribuído por duas das maiores empresas do setor em escala mundial. Não por acaso, foi um sucesso de público e

crítica, rendendo, até hoje, debates e estudos feitos, inclusive, por geógrafos brasileiros (CARVALHO e NABOZNY, 2019).

De maneira resumida, a película tem como enredo o planeta Terra no futuro, mais especificamente no ano 2.700. Após ter se tornado um grande depósito de lixo, pela ação predatória do modo como a sociedade se organizou e poluiu com gases tóxicos a atmosfera, o planeta se tornou inabitável - obrigando os últimos seres humanos vivos a buscarem refúgio no espaço. O único robô que restou, o personagem principal, *Wall-E* (*Waste Allocation Load Liffers – Earth*), fora programado pela megacorporação *Buy N Large Comp* (*BnL*) com o objetivo, cotidiano, de trabalhar compactando e empilhando uma miríade de entulhos deixados para serem consumidos pelo tempo. Enquanto isso, a humanidade segue sua diáspora vivendo na estação espacial que, também, pertence à *BnL*.

Inicialmente a ideia era de os seres humanos ficarem no espaço por 5 anos, entretanto acabam passando 700 anos, aproximadamente. *Wall-E* foi o único robô que conseguiu se conservar, porque era o único do tipo capaz de trocar suas peças quebradas, utilizando o que encontrava pelo caminho para se reconstruir.

Assim, apenas ele e sua barata de estimação são os habitantes da Terra. Até que um outra personagem, *Eva* (Examinadora de Vegetação Alienígena), é enviada para verificar se a Terra já está habitável, procurando por algum tipo de vida. A partir daí, a história irá girar em torno do curioso romance desses dois robôs.

O filme nos leva a refletir sobre as consequências de uma sociedade pautada no consumo exacerbado, sobre o poder que as megacorporações atingem, numa sociedade fundamentada no mercado, e como elas são capazes de transformar o espaço geográfico sobre o advento das tecnologias artificiais e de um futuro, cuja presença marcante dos robôs pode ser ameaçadora. Além disso, vai além ao mostrar a perda das características da condição humana que esvaíram com o passar dos séculos - pelo fato de não habitarem a Terra, acabaram se tornando não seres terrestres.

A escolha do filme esteve, desde o início, relacionada com o público - para o qual a proposta, que apresento no final do capítulo três desta monografia, se direciona - que são alunos e alunas do sexto ano do ensino fundamental da rede estadual de ensino do governo do Rio de Janeiro. Portanto, são estudantes que estão, em sua maioria, na faixa-etária dos 11 e 12 nos de idade. Neste sentido, alguns critérios precisavam ser adotados, tais como: duração, classificação etária, dublagem, disponibilidade de uma reprodução que esteja em boa resolução (áudio e vídeo) e relevância da obra cinematográfica.

Com o objetivo de agilizar e facilitar a escolha do filme, optamos por utilizar os serviços de *streaming* de plataformas digitais como *Netflix*, *Disney Chanel* entre outros, os quais temos a possibilidade de acessar seus catálogos através de assinatura mensal. Sabemos que isso restringe a busca ao universo das grandes produções nacionais e internacionais, contudo, tornou mais viável o processo de seleção, principalmente pela organização e categorização que eles submetem os filmes. Então, se procurávamos um filme com a classificação indicativa para crianças até 11 ou 12 anos, certamente não fomos à seção de terror ou suspense, por exemplo.

Encontramos no filme *Wall-E* todas as qualidades relativas aos critérios pré-estabelecidos. Trata-se de um longa-metragem com duração de noventa e oito (98) minutos e que caberia numa aula com três tempos, caso fôssemos reproduzi-lo na íntegra. Sua classificação etária é livre, não possui conteúdo ou cenas de violência, sexo ou nudez e drogas. Portanto, é indicado ou recomendado para os estudantes do sexto ano do ensino fundamental.

Ainda que seja uma produção estrangeira, *Wall-E* possui dublagem original e isso é positivo, pois, além de garantir a qualidade do áudio, torna a experiência mais agradável e proveitosa para aqueles(as) estudantes pouco familiarizados com o uso simultâneo de

legendas durante a exibição de filmes. Por ser uma obra produzida por duas das maiores empresas do setor, ela está disponível com uma certa facilidade: tanto em DVD quanto nos serviços de *streaming*.

Por último, trata-se de uma animação que foi premiada e, especialmente, no que diz respeito a nossa proposta, ela apresenta excelentes momentos para pensarmos a relação entre o ponto de vista (posição da câmera) e a paisagem (imagem).

Feito a apresentação do filme e os motivos que nos levaram a sua escolha, façamos um estudo minucioso acerca de um breve, mas, frutífero fragmento. Nosso objetivo é desenvolver uma leitura e uma interpretação, acerca dos mecanismos comunicativos e dos procedimentos estéticos, presentes, na maneira de como as imagens foram captadas. Para tanto, elencamos alguns fotogramas para observar e descrever os movimentos de câmera, os enquadramentos dos objetos e personagens (os planos) e os recursos da lente.

O fragmento a que nos referimos possui uma sequência de planos (tomadas) que têm começo no minuto 03':27'' e término no minuto 09':18''. Neste trecho, com uma duração de 05':51'', o personagem principal do filme, *Wall-E*, é filmado em um ambiente externo cujo cenário remonta um espaço urbano completamente devastado e desabitado, voltando do trabalho, percorrendo um caminho em direção à sua casa. Nesta cena ocorrem 68 cortes, ou seja, em menos de 6 minutos temos 68 planos diferentes.

Vejamos, um pouco mais de perto, como se realiza na prática as técnicas tratadas, anteriormente, através de uma análise dos enquadramentos e dos movimentos de câmera do trecho que separamos. Podemos dividir esta cena em dois momentos: o primeiro constitui-se por tomadas do ambiente externo, marcado por planos abertos, panorâmicas em sobrevoos que permitem ao espectador conhecer o contexto cenográfico; e um segundo momento, com tomadas em ambiente interno, caracterizado pela intimidade e por planos próximos como o **detalhe**, o **americano**, e recursos da lente como o **zoom**.

O primeiro fotograma (ver fotograma 1) que iremos analisar corresponde a um plano de, aproximadamente, onze segundos. É um dos cortes com maior duração no ambiente externo. A câmera está parada realizando um **plano geral aberto**, movendo-se apenas em seu eixo por meio de uma **panorâmica**. Num primeiro instante, o movimento se dá no sentido vertical, de cima para baixo, enquadrando o personagem que se move rapidamente rumo ao canto direito da tela, induzindo a câmera a fazer um segundo movimento em **panorâmica**, desta vez na horizontal, buscando uma nova centralização que, de tão fugaz, ultrapassa rapidamente o personagem. Repousando, então, sua mirada na direção para onde ele se dirigirá.

O objetivo do **plano geral aberto** consistiu em transferir ao espectador a referência geográfica, o contexto espacial no qual o personagem, os objetos e os fenômenos estavam inseridos. A distância impede que possamos ver o personagem em seus detalhes, mas nos informa sobre seu espaço de ação: o estacionamento de um grande supermercado com alguns poucos carros, com grandes volumes de lixo acumulados, de maneira dispersa por seu pátio, ao fundo e edifícios com faixadas imundas denunciam uma cidade desabitada.

É interessante observar nesse plano (ver fotograma 1) que, o movimento realizado pela câmera, possui uma estética baseada na ideia da câmera “nervosa” - presente em muitos filmes de ação com personagens humanos. A câmera, ao invés de estar presa em algum suporte físico, está sendo conduzida pelas mãos do operador, emprestando um balanço “natural” ao movimento, recordando filmes com personagens captados por um autêntico *cameraman*.

Fotograma 1 – O personagem está bem distante, no centro da imagem cruzando velozmente o estacionamento de uma grande loja de departamento da *BnL Corp.*



Fonte: *Wall -E*, 2008.

No fotograma seguinte (ver fotograma 2), a câmera está parada em *contraplongê*, ou seja, filmando de baixo para cima. No primeiro instante do plano, o personagem não aparece e o que está centralizado é o poste de energia solar com um autofalante destacando de onde vem a trilha sonora. O personagem cruza a tela, rapidamente, formando um fugidio **plano americano**, enquanto a câmera permanece no mesmo lugar retomando, após sua passagem, a centralização no poste.

Fotograma 2 - No centro da imagem um poste alimentado por energia solar com uma caixa de som presa no alto sugere a origem da canção no áudio da cena.

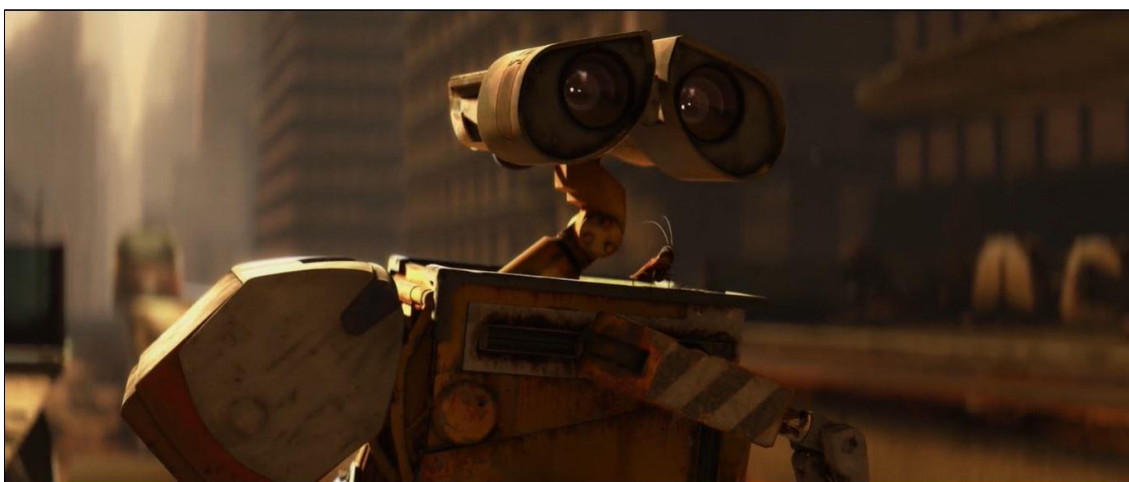


Fonte: *Wall -E*, 2008.

A função da câmera posicionada em *contraplongê* é passar a sensação de que os objetos dispostos na cena são maiores, emprestando um significado grandioso e até mesmo assustador ao momento. Nota-se que as pilhas de lixo, que estão em último plano, formam prédios gigantescos, alargando a diferença entre a posição da câmera que, praticamente deitada ao chão sem suporte, vê-se “diminuída”.

Neste outro, há um belo recurso do uso da lente. O corte tem início quando o personagem surge, inicialmente, desfocado da cintura para cima, com o rosto virado, de costas para a câmera que, por sua vez, tem o seu foco no segundo plano - gerando a impressão de estarmos olhando para o mesmo ponto que o personagem. Pouco depois, *Wall-E* vira o rosto para direita e a câmera muda o foco para o seu busto, fazendo surgir um outro, bem pequeno, sua amiga barata em seus ombros (ver fotograma 3). A câmera permaneceu parada durante toda cena próxima ao personagem, desempenhando um **meio primeiro plano**, convidando o espectador a sentir emoções e perceber alguns detalhes que, até então, não tinham sido revelados como: as marcas de oxidação e sujeira do robô, a barata e, ao fundo, formas urbanas.

Fotograma 3 – Vê-se *Wall-E* enquadrado da cintura para cima, em meio primeiro plano, com sua amiga barata em seu ombro.

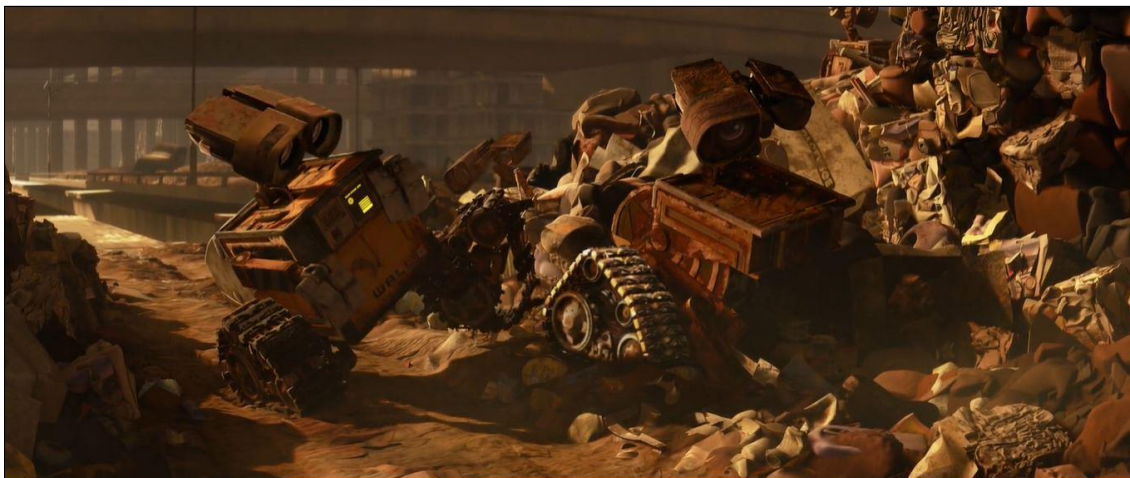


Fonte: *Wall -E*, 2008.

A cena continua com os personagens decididos a tomar a direção contrária, antes observada por *Wall-E*. Eles saem, então, pela direita, obrigando a câmera a fazer uma **panorâmica** em seu próprio eixo - no sentido esquerda-direita - para enquadrar os personagens novamente que, ao se distanciarem, transformam o plano anterior em um plano conjunto onde o contexto em que o ato se desenvolve fica mais nítido: o trem, o elevador e os prédios ao fundo.

Um clássico exemplo de **plano conjunto** encontra-se no fotograma a seguir (ver fotograma 4). A câmera está parada posicionada a uma distância média de frente para *Wall-E*, de modo a trazer informações mais precisas sobre o corpo do personagem. Nesta cena, a ação diz respeito a uma de suas partes físicas, onde o personagem compara um trilho de outro robô, caso este lhe servisse. Neste plano conjunto, temos mais informações sobre as proporções do tamanho, da forma relativos ao personagem central - a partir da referência que temos dos demais objetos distribuídos a sua volta, formando o cenário.

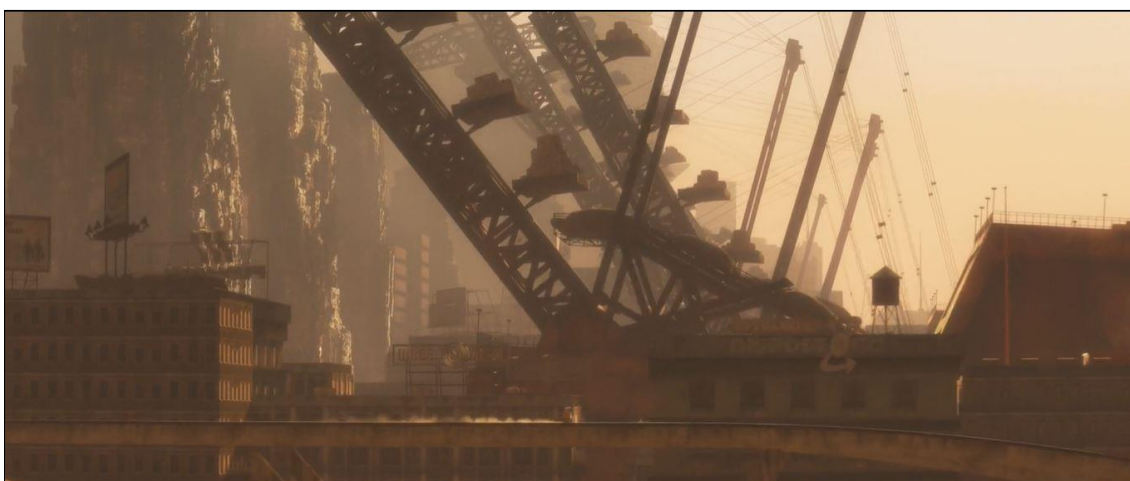
Fotograma 4 – *Wall-E* faz uma breve pausa no caminho ao encontrar um modelo de trilho que poderia lhe servir.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Selecionamos o fotograma 5 (ver fotograma 5 abaixo) para abordar um momento da cena em que, a câmera e o personagem estão em movimento neste grande **plano geral**. No qual, *Wall-E* segue sua trajetória em direção à direita da tela sendo, essa, captada por um ***travelling*** em alta velocidade para mantê-lo enquadrado. O corte finaliza com a câmera “ultrapassando” o personagem e abre a tela num sobrevoio **panorâmico**, aumentando, assim, o campo de visão. No corte que sucede a esse, é mantido a câmera em sobrevoio mas, agora, em ***plongê*** - achatando a imagem como se ela fosse uma fotografia aérea.

Fotograma 5 - *Wall-E* e sua amiga barata seguem em alta velocidade por um elevador captado por uma panorâmica combinada com um *travelling*.

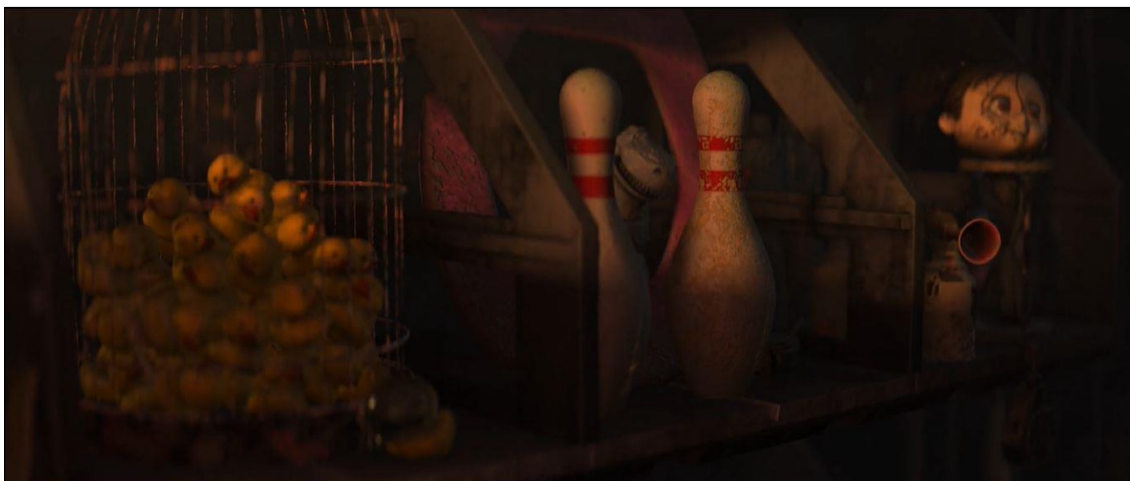


Fonte: *Wall -E*, 2008.

Quando ele chega em casa, começa uma sequência de cinco cortes rápidos, em pouco menos doze segundos, sobre os detalhes do ambiente interno, numa clara tentativa de aproximar o espectador do universo particular do personagem principal. O fotograma 6 (ver fotograma 6 abaixo) mostra um destes planos. Uma mudança na luz traz novas cores às

imagens dos **planos detalhe** que, muitas vezes são determinantes para a condução da narrativa visual. O detalhe torna evidente este ou aquele objeto em cena. O momento é confortável e apaziguador, contrapondo ao trajeto anteriormente realizado no ambiente externo, onde a desordem e as paletas de cores, mais escuras, retratavam um espaço fílmico assustador, melancólico e sem vida.

Fotograma 6 – Planos detalhe no interior da casa do *Wall-E*, com pinos de boliche ao centro, com a luz pálida da alvorada.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

No quadro representado pelo fotograma 7 (ver fotograma 7 abaixo) vemos um **plano geral**, mostrando o corpo inteiro do personagem na entrada da sua casa contêiner, realizando um gesto típico de alguém acostumado a retirar o calçado antes de entrar. A câmera está posicionada na outra extremidade do contêiner, transmitindo uma sensação de profundidade. Aqui, temos, mais uma vez, uma situação em que o contexto geográfico da cena é importante. Uma imagem que nos conta sobre onde o personagem mora, a partir de uma vista que combina, a um só lance, os ambientes interno e externo.

Fotograma 7 - Vemos a silhueta do personagem ao centro, com as laterais nos informando sobre o ambiente interno, ao fundo, edifícios.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Na sequência, conforme pode ser visto no fotograma 8 (ver fotograma 8 abaixo), o personagem é seguido pela câmera que se move por de trás das prateleiras improvisadas, realizando um *travelling* - da esquerda para a direita - em meio ao primeiro plano e enquadrando *Wall-E* acima da cintura. No final do corte, a câmera estaciona de frente para uma torradeira elétrica. Não podemos ver o personagem, a única parte que vemos dele é a sua mão que aciona o botão do equipamento para baixo, fazendo surgir, ao invés do pão esperado, uma fita de VHS.

Fotograma 8 - Neste fotograma a câmera realiza um *travelling* para acompanhar o personagem dirigindo-se para a outra extremidade da casa.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Entre os minutos 06':49'' e 07':05'', temos o plano com a maior duração realizado no ambiente interior, além de uma dinâmica interessante de ser observada, conforme representado no fotograma 9 (ver fotograma 9 abaixo). O corte tem início com **um plano conjunto**, uma espécie de plano geral, com uma boa abertura de campo, onde o parâmetro da figura inteira desponta no enquadramento, em relação a outros elementos que formam o cenário.

No desenrolar da cena, a câmera está parada, o plano continua com a aproximação do personagem modificando o enquadramento para um americano; com a figura sendo

captada acima dos joelhos. Há uma mudança de foco quando *Wall-E* gira o pescoço para ver a TV, em segundo plano. Neste instante, a TV e todo o fundo ficam desfocados, o personagem se vira e se aproxima da câmera, formando, novamente, um **plano americano**.

Fotograma 9 - *Wall-E* aparece de costas para a câmera, no centro da imagem e de perfil inteiro, ajeitando sua televisão que empresta sua luz ao ambiente.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Segundos depois, temos, novamente, uma sequência de **planos detalhe**, conduzindo o espectador, cada vez mais, nos aspectos afetivos do personagem até o clímax da cena. Quando o volume geral da música romântica aumenta, a câmera em **primeiríssimo plano**, conforme podemos perceber, pelo fotograma 10, enquadra o rosto do personagem (*close-up*) com um delicado *zoom-in*, sucedido por um corte para o entrelaçar dos dedos das mãos em plano **detalhe**.

Fotograma 10 - Neste close no olhar do personagem principal temos um dos momentos mais emocionantes do filme.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Esta sequência de cortes e planos, com ares nostálgicos e tonalidades românticas, é interrompida quando o *Wall-E* se recorda de ter que realizar as últimas tarefas domésticas. Ao se dirigir à porta de casa para depositar o lixo do lado de fora, *Wall-E* olha para o céu. O registro é feito em dois cortes, a bela voz do cantor da música romântica retorna, então temos, novamente, um *take* dos olhos mas, agora, com a câmera posicionada de cima, num *plongê* (Fotograma 11). Em seguida, a câmera aponta para o céu, em *contraplongê*, mostrando para o espectador o mesmo céu visto pelo personagem.

Fotograma 11 – Neste último fotograma, a câmera está posicionada em *plongê*. O céu reflete-se nos olhos do personagem, que também são uma lente.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Há uma última interrupção desse clima com a chegada de uma tempestade de areia, a qual se aproxima rapidamente. Nesta hora, optaram pela **câmera subjetiva**, dando a impressão de estarmos dentro do personagem, de estarmos olhando através dos seus olhos como uma partida de games de terceira pessoa. (Fotograma 12). O trecho termina quando ele retorna para sua casa com o objetivo de fugir da tempestade e, enfim, poder descansar. Para isso, usaram um *fade out* quando, aos poucos, a imagem se fecha num enquadramento em *plongê* que se afasta, sutilmente, à medida que o *fade out* avança.

Fotograma 12 – Nesta câmera subjetiva o personagem observa e registra em tom de alerta a tempestade de areia que se avizinha.



Fonte: *Wall -E*, 2008.

Capítulo 3 – A PAISAGEM NA GEOGRAFIA ESCOLAR: DOS LIVROS DIDÁTICOS AO USO DE FILMES.

Diante do que fora exposto até o presente momento, em níveis teóricos e empíricos, podemos afirmar - com uma certa confiança - que o uso pedagógico do cinema pode abrir janelas importantes para elaboração de propostas de ensino. Tais propostas podem contribuir para o conhecimento geográfico dos estudantes, em particular, por meio do conceito de paisagem.

O conceito de paisagem é, sabidamente, um dos mais importantes para ciência e disciplina geográfica. Ainda que sua presença seja marcante em livros didáticos, nem todos trazem uma definição que esteja atualizada com as novas abordagens acadêmicas a respeito do conceito. (CAVALCANTI, 1998). Analisamos 12 livros didáticos (ver bibliografia em anexo) que trabalham a paisagem em suas coleções voltadas para o sexto ano de escolaridade.

Tradicionalmente, a paisagem aparece nos currículos escolares de geografia no sexto ano do ensino fundamental. Seja ou na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ou no Currículo Mínimo da Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro (SEEDUC-RJ), o estudo da paisagem encontra-se invariavelmente como um conteúdo inaugural, presente no primeiro bimestre do sexto ano.

Percebemos que, na maioria das vezes o assunto sobre a paisagem é introduzido aos estudantes a partir de uma definição, geralmente, muito semelhante com as que figuram inclusive nos dicionários: “a paisagem é a extensão do espaço alcançada pelo olhar”. Por suposto, a partir do que é observado pela visão (ou por outros sentidos), geralmente, os estudantes são ensinados, nas aulas de geografia, a identificar os elementos (ou objetos) da paisagem, diferenciando aqueles que são de ordem natural e/ou de ordem cultural (artificial, social).

A transformação da paisagem ao longo do tempo, também, é um tema corrente nos livros didáticos. Neste caso, costumam divulgar imagens de um mesmo lugar, mas em tempos históricos diferentes; de modo a realçar as modificações engendradas pela técnica e pelo trabalho colocando em lados opostos o “antigo” e o “contemporâneo”.

Alguns poucos livros, mas que desperta interesse, buscam tecer relações entre paisagem e representação, sobretudo a partir de textos de literatura e seus lugares representados. No entanto, outras produções artísticas tais como: músicas, filmes, peças de teatro, são preteridas e acabam excluídas destes temas que aproximam paisagem e representação.

Percebeu-se durante o estudo dos livros didáticos de geografia para o sexto ano que, entre eles, conserva-se um modo de ensinar a **paisagem** sem levar em conta o papel daquele que observa (observador), sua *posição* e aquilo que ele traz consigo: a **subjetividade**. Os temas mais, largamente, utilizados giram em torno do que é observado (objetos naturais x artificiais; dinâmicas e transformações; técnica e trabalho), negligenciando os outros “termos da equação”: quem está observando? De onde observam? Como observam? Como descrevem (ou representam) aquilo que observam? Tal como escrevemos no capítulo um, seguindo as premissas teóricas dos autores da geografia cultural, para observar a paisagem, também é preciso considerar sua posição (distância, ângulo) e a subjetividade individual do olhar.

Como podemos perceber, os livros didáticos, em questão, ou estão quase sempre se referindo ao conceito de paisagem àquilo que é observado - a partir de uma classificação dos objetos rastreados em “naturais” e/ou “sociais” - ou anunciado as mudanças espaciais (e sociais, ambientais) ao longo do tempo, as técnicas que desaparecem e as que despontam.

Existem duas exceções. Na coleção do livro do Eustáquio de Sene e João Carlos Moreira (2018), além dos temas usualmente trabalhados em outros livros, os autores compartilham com a ideia de planos da paisagem (primeiro plano, segundo plano, terceiro plano e linha do horizonte). Eles abordam uma atividade prática, desenvolvida a partir de uma imagem fotográfica onde é possível visualizar tais planos. Outro passo pouco habitual em comparação com as demais obras apreciadas é a utilização de desenhos bem didáticos demonstrando diferentes ângulos de um observador tais como: o frontal, o oblíquo e o superior vertical.

Na coleção Expedições Geográfica dos autores Melhem e Sergio Adas (2015), assim como ocorre com Sene e Moreira (2018), a posição do observador também é um elemento importante para o entendimento das paisagens:

A posição do observador influencia a maneira como ele vê a paisagem. Isso quer dizer que uma pessoa do alto de um edifício, por exemplo, vê a paisagem de forma diferente de outra pessoa que está na rua. No primeiro caso, a paisagem observada será bem mais extensa do que aquela vista pela pessoa que está no plano da rua. (ADAS, 2015, p. 16).

Nesta lógica, assentimos com Paulo César da Costa Gomes (2013), quando nos fornece pistas e elementos para o que ele chama de uma “geografia da visibilidade”. Em suas palavras: “[...] a visibilidade é um fenômeno que está estritamente ligado à posição daquilo que é visto no espaço.” (GOMES, 2013 p. 33). Quer dizer, para que se instaure um regime de visualidade é necessário pensar, dentre outras coisas, sobre a posição escolhida no espaço geográfico que possibilite ver (e descrever, esboçar significados) objetos, pessoas e fenômenos que de outro lugar não se pode ver. Esse é o ponto de vista geográfico.

Trazer o observador para a cena é, nesse ínterim, admitir a presença de uma pessoa, produtora de imagens, é admitir que existem escolhas a se fazer no espaço e que a cada passo, posição, um novo horizonte descortina-se diante dos olhos. O exercício do olhar, renova o fluxo de informações, alimenta a subjetividade e expande os níveis de interpretação sobre este fenômeno que é estar vivenciando o espaço. A paisagem geográfica, nesse sentido, pode ser um instrumento, uma “ferramenta” que nos permite pensar sobre o que se vê, e de modo recursivo, nos ensina ver para pensar (GOMES, 2017).

Acredito que as discussões sobre a paisagem no livro didático poderiam, de alguma maneira, se aproximar da geografia acadêmica e o que ela tem produzido em artigos, monografias, dissertações e teses sobre o tema nas últimas décadas e repensar alguns pontos (CAVALCANTI, 1998). O primeiro deles seria reduzir a ênfase na dicotomia entre paisagem natural e paisagem artificial (ou cultural). Além da dificuldade, há uma imprecisão (ou até mesmo um reducionismo) em classificar os objetos que flagramos em “natural” e “artificial”.

Este assunto foi largamente demonstrado por Carlos Walter Porto Gonçalves em seu livro *Os descaminhos do meio ambiente*, referência há dezesseis anos. Especulando sobre o conceito de natureza o autor é enfático ao afirmar que “Toda sociedade, toda cultura cria, inventa, institui uma determinada ideia do que seja a natureza. Nesse sentido o conceito de natureza não é natural, sendo na verdade criado e instituído pelos homens” (WALTER, 2004, p. 23). Isto nos conduz ao pensamento de que o ambiente que nos cerca é fruto, todo ele de uma invenção social. Talvez seja esta a razão da situação embaraçosa que os professores de geografia têm ao explicar o motivo pelo qual, um trecho do mar, uma fazenda, uma floresta indígena seja uma paisagem formada por objetos culturais e não “naturais”

A paisagem, como estamos tentando defender aqui, deve ser uma maneira de olhar e para isso devemos considerar três componentes fundamentais que se inter-relacionam: o *ponto de vista* (em sentido amplo com todas as suas nuances), **as representações e suas linguagens** (a paisagem na literatura, no audiovisual, nas pinturas, no design) e a **descrição** (tanto subjetiva quanto objetiva).

Desta maneira o aluno pode ser levado a pensar sobre a importância das posições do/no espaço e o que estas posições revelam em termos de diferenças e peculiaridades na formulação das imagens. Lê-las é um exercício de construção do olhar que conduz a um melhor aproveitamento dos seus códigos e as informações que transportam. Por fim, confiamos na descrição, como método de transmissão do conhecimento, como uma atividade complexa no âmbito da comunicação que a geografia eficazmente a utiliza desde o seu alvorecer.

3.1 - Uma proposta pedagógica através do filme *Wall-E*: da seleção do filme aos currículos oficiais.

Nosso objetivo ao apresentar um filme como uma obra cultural e como recurso pedagógico, consiste não apenas em relacionar a escola ao universo da cultura (em escala ampla), reproduzindo formas de leitura que já operamos cotidianamente. Se assim fosse, a escola seria, levando a ideia ao extremo, dispensável. É necessário que a atividade pedagógica com filmes, vá além da experiência cotidiana sem, no entanto, negá-la. Como bem apresentou Napolitano, (2003, p. 15):

A diferença é que, a escola tendo o professor como mediador, deve propor leituras mais ambiciosas além do puro lazer, fazendo a ponte entre emoção e razão de forma mais direcionada, incentivando o aluno a se tornar um espectador mais exigente e crítico, propondo relações de conteúdo/linguagem do filme com o conteúdo escolar. Este é o desafio.

Esta proposição é interessante porque vivemos e experimentamos um mundo atravessado por tecnologias da informação e comunicação. Como resultado, temos observado uma verdadeira “explosão” das imagens, dada sua forte presença em diferentes lugares e contextos sociais. Cresce vertiginosamente a produção e a difusão de imagens, principalmente com a popularização da internet e os mais variados dispositivos que vão desde o aparelho celular e seus aplicativos de mensagens instantâneas e redes sociais como *Whats-App*, *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok*, passando por jogos de videogame e computador, mas também pelos ramos mais tradicionais da cultura como a pintura, a fotografia e o audiovisual.

Urge, portanto, que a geografia de maneira particular (e as demais disciplinas escolares de maneira geral) se aproprie das diferentes linguagens e, também, dos atuais meios de comunicação com distinto interesse no uso das informações por ali difundidas. Fazer da imagem um recurso e um instrumento para acessar informações que, ao serem criticamente analisadas, se transformem em conhecimento (e no fim, numa ética). É dever da escola e dos profissionais de educação, desenvolver situações em que as imagens sejam problematizadas,

questionadas, apreciadas, analisadas e que colaborem com o processo da construção do olhar do estudante. (BUORO, 2001). Reduzindo, assim, as chances dos mesmos assumirem uma postura passiva e subordinada diante das imagens, sorvendo automaticamente tudo o que veem sem qualquer “filtro”.

É importante que o filme seja usado de maneira sistemática e coerente com o currículo da escola. Precisamos refletir sobre a escolha do filme e o público para o qual se direcionará. Em nosso estudo, pensamos em uma proposta para alunos e alunas do sexto ano do ensino fundamental da rede estadual de ensino. Portanto, são estudantes que estão na faixa-etária entre 11 e 12 anos de idade. Nesse sentido alguns critérios precisavam ser adotados, tais como: duração, classificação etária, dublagem, disponibilidade de uma reprodução que esteja em boa resolução (áudio e vídeo) e a relevância da obra cinematográfica em sua época.

Como então viabilizar a passagem do conhecimento teórico e científico tratado nas páginas anteriores para a disciplina escolar? Ao desenvolver uma proposta de aula que tenha como norte os currículos oficiais de geografia em conjunto com os pressupostos teóricos da pedagogia. Alertamos para o fato de que não é nosso objetivo movimentar todos os paradigmas teóricos sobre educação e o processo de ensino-aprendizagem.

Contudo, destacamos os meios alternativos de interação entre o enfoque fenomenológico e o ensino de geografia, em especial a partir da vertente construtivista como metodologias de ensino promissoras do ponto de vista pedagógico. Segundo Aranha (2006, p. 275) *apud* Stefanello (2009, p. 49) para os construtivistas: “o conhecimento é constituído: não é inato, nem apenas dado pelo objeto, mas antes se forma e se transforma pela interação de ambos.”

Levando em conta, esta ideia, a afetividade se desenvolve em conjunto com a construção do conhecimento que atinge níveis de complexidade cada vez mais sofisticados nos próximos estágios da vida do estudante. Como nos explica Stefanello, (2009 p. 49): “As estruturas de pensamento não são impostas, elas são de dentro para fora. Assim, conhece o mundo pela forma como o vê, como o percebe.”.

O conceito de paisagem tal como abordamos anteriormente, está em consonância com as teorias construtivistas. Quer dizer, sua, análise (observação, descrição) como vimos, deve levar em consideração a mente, a história, a individualidade de quem a observa e a representa. Portanto, não podemos descartar a centralidade desses elementos durante o processo de construção do conhecimento pelos alunos.

Diante de tudo o que foi falado até aqui, propomos uma atividade em que o estudante desempenha papel central no processo de aprendizagem, prezando sua capacidade em (des)construir e reconstruir permanentemente o conhecimento. Tomaremos como referência para sua elaboração a Base Nacional Comum Curricular (a BNCC) e o Currículo Mínimo do Estado do Rio de Janeiro (CM-RJ). Nosso intuito é apresentar, brevemente, como estão organizados esses documentos e, também, verificar quais conteúdos, habilidades e competências previstas no documento podem ser exploradas em nossa proposta de atividade com o cinema.

3.2 - Os currículos oficiais

A Base Nacional Comum Curricular (ou BNCC) começou a ser gestada em meados da década passada, seguindo as coordenadas das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN's), além de outros marcos vigentes em nosso país. O texto foi homologado há 4 anos, em 2017, e tem como objetivo principal definir as “aprendizagens essenciais” a que todos os brasileiros têm direito ao longo da Educação Básica.

Apesar das críticas que devem ser feitas, como elaboradas por ROSA (2015), não temos como foco ir mais fundo neste caminho. Por hora, nos limitaremos a analisar o texto do documento, com um olhar mais detido para os nossos objetivos.

A BNCC, enquanto um documento normativo, está direcionada para a definição das “aprendizagens essenciais” onde se espera que os estudantes desenvolvam, no seu percurso escolar, conhecimentos, competências e habilidades relativo as particularidades de cada área do conhecimento (ou componente curricular).

Resumidamente, para o ensino fundamental, que é o que nosso alvo, a BNCC está organizada da seguinte maneira: i: as **competências gerais da educação básica** dividida em três etapas definindo na esfera pedagógica as “aprendizagens essenciais”; ii: **as áreas do conhecimento** (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso) e suas competências específicas de cada área. Algumas matérias possuem mais de um **componente curricular**, que é o caso das Linguagens – a qual se divide em Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa), além das Ciências Humanas que agrupa a disciplina de História e de Geografia. Já a Matemática, as Ciências da Natureza e o Ensino Religioso possuem, cada um, apenas o seu componente curricular. Cada componente curricular possui, por sua vez, 7 competências específicas.

Nos concentraremos na parte do documento que versa sobre a Geografia na Educação Básica em seus anos finais, particularmente para o sexto ano do ensino fundamental e os componentes curriculares da disciplina - assim como as suas habilidades e competências).

Segundo o documento, os estudantes deverão ser estimulados a pensar espacialmente a partir do desenvolvimento do raciocínio geográfico em conjunto com outras áreas que, também, são importantes para o desenvolvimento intelectual e cognitivo das dimensões espaciais dos fenômenos, conforme explicita o texto:

Essa é a grande contribuição da Geografia aos alunos da educação básica: desenvolver o pensamento espacial, estimulando o raciocínio geográfico para representar e interpretar o mundo em permanente transformação e relacionando componentes da sociedade e da natureza. (BRASIL, 2017, p. 358)

Para que os estudantes sejam capazes de alcançar o pensamento espacial e desenvolver o raciocínio geográfico, segundo a BNCC (com base em autores renomados como Ruy Moreira), é preciso que o professor(a) apresente os **princípios geográficos**, a saber: analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem. Estes princípios serviriam para ser aplicados no processo de ensino-aprendizagem contribuindo para uma melhor transmissão das informações geográficas.

Ao longo de suas páginas o documento também faz referência aos “principais conceitos” da Geografia: espaço geográfico, território, lugar, região, natureza e paisagem, sem, no entanto, aprofundar com qualquer tipo de discussão acadêmica sobre eles.

Após essa etapa mais teórica que diz respeito a Área das Ciências Humanas e, em particular da Geografia, a BNCC esquematiza em “unidades temáticas”, os objetos de conhecimento e as habilidades de cada bimestre. As unidades temáticas de Geografia são as mesmas para todos os anos: “O sujeito e seu lugar no mundo; “Conexões e escalas”; “Mundo do trabalho” e “Formas de representação e pensamento espacial”.

Analisando a BNCC, podemos observar que a proposta pedagógica que elaboramos, unindo geografia e cinema, se insere de maneira adequada aos princípios normativos estipulados no documento. Vejamos isto um pouco mais de perto.

Na página 9 do referido currículo estão dispostas e enumeradas (de 1 a 10) as competências gerais da Educação Básica, dos quais destacam-se no contexto da atual pesquisa:

- **A competência 3:** “Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural”
- **A competência 4:** “Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.”
- **A competência 5:** “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”.

Podemos conferir com estes 3 itens que a BNCC reconhece a dimensão artística produzida culturalmente por diferentes sociedades no tempo e no espaço, valoriza o emprego do uso de diferentes linguagens (inclusive as visuais), como meios de expressar informações e, também, ratifica o papel do estabelecimento de um agir crítico e reflexivo no trabalho escolar.

Na página 357 do referido documento, estão reunidas as competências específicas de Ciências Humanas para o Ensino Fundamental, selecionamos as mais adequadas para o atual trabalho:

- **A competência 2:** “Analisar o mundo social, cultural e digital e o meio técnico-científico informacional com base nos conhecimentos das Ciências Humanas, considerando suas variações de significado no tempo e no espaço, para intervir em situações do cotidiano e se posicionar diante de problemas do mundo contemporâneo”;
- **A competência 7:** “Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação no desenvolvimento do raciocínio espaço-temporal relacionado, localização, distância, duração, simultaneidade, sucessão, ritmo e conexão.

Aqui fica bastante claro que uma proposta utilizando o cinema como linguagem, tal como pensamos (ver subitem 3.3), a partir da valorização da técnica e da arte cinematográfica presente no papel da câmera no filme, alcançaria as competências previstas acima, com os exercícios de análise de um produto cultural e digital simultaneamente (no caso do filme Wall-E). Nossos exercícios visaram estimular o raciocínio geográfico apresentando os movimentos da câmera (do observador) em sua prática espacial (localização, distância, duração etc).

No tópico 4.4.1. Geografia da Base Nacional Comum Curricular, encontra-se na página 366 as competências específicas de geografia para o ensino fundamental. Dos sete itens, dois estão em consonância com nossa proposta pedagógica:

- **A competência 3:** “Desenvolver autonomia e senso crítico para a compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem.”

- **A competência 4:** “Desenvolver o pensamento espacial, fazendo uso das linguagens cartográficas e iconográficas, de diferentes gêneros textuais e das geotecnologias para a resolução de problemas que envolvam informações geográficas.”

Nota-se que o uso do cinema nas aulas de Geografia pode contribuir para os estudantes entenderem os princípios geográficos importantes e necessários ao aprimoramento do raciocínio espacial, o pensamento espacial e a construção de informações geográficas.

Por fim, na página 384 e 385 da BNCC, localiza-se as “Unidades de Conhecimento” associados aos respectivos “objetos de conhecimento” e as “habilidades”. Trazendo para nossa realidade nossa proposta se encaixaria perfeitamente na Unidade Temática: “Formas de representação e pensamento espacial” cujo objeto de conhecimento seriam “os fenômenos sociais e naturais representados de diferentes maneiras” cuja principal habilidade seria “comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos.”

Apesar da palavra cinema não aparecer de modo explícito nas competências da geografia (Ciências Humanas), no documento completo ela aparece 26 vezes concentrando-se o maior número de repetições na Área de Linguagens. Nas Ciências Humanas o termo aparece na página 413, no componente de História. Infelizmente no componente de Geografia, nenhuma vez.

Ainda que o termo cinema não apareça de forma explícita, a ciência geográfica considera, em inúmeros estudos, inclusive alguns aqui apresentados, que trabalhar com o cinema é trabalhar com a paisagem, com a imagem, com o mundo visual e cultural. Lembrando que o cinema é, em sua origem imagens (fotogramas) em movimento, de uma maneira ou de outra, estaria contemplado.

Além da BNCC, também procedemos uma vista do Currículo Mínimo da Secretaria de Estado do Rio de Janeiro (SEEDUC-RJ). Este documento foi um texto produzido no ano de 2012 e apresenta em poucas páginas aos profissionais da sua rede de ensino, competências e habilidades que devem figurar nos planos de aula. Segundo a SEEDUC-RJ:

Sua finalidade é orientar, de forma clara e objetiva, os itens que não podem faltar no processo de ensino/aprendizagem, em cada disciplina, ano de escolaridade e bimestre. Com isso, pode-se garantir uma essência básica comum a todos e que esteja alinhada com as atuais necessidades de ensino, identificadas não apenas nas legislações vigentes, Diretrizes e Parâmetros Curriculares Nacionais, mas também nas matrizes de referência dos principais exames nacionais e estaduais. Consideram-se também as compreensões e tendências atuais das teorias científicas de cada área de conhecimento e da Educação e, principalmente, as condições e necessidades reais encontradas pelos professores no exercício diário de suas funções. (SEEDUC, 2012, p. 12)

O capítulo de Geografia referente aos anos finais do ensino fundamental - sexto ao nono anos – tal como nas demais disciplinas, é estruturada por ano de escolaridade e por bimestre. Em cada bimestre tem-se o “Foco do Bimestre” e as habilidades e competências sugeridas. Como forma de ilustração, separamos o primeiro bimestre do sexto ano de Geografia. No primeiro bimestre, o foco chama-se “Conhecendo o espaço geográfico”, logo abaixo, no quadro relativo as habilidades e competências há os tópicos que seriam importantes serem alcançados para o bom aproveitamento do estudante no bimestre.

Um deles, e que estaria na proposta aqui elaborada é o primeiro tópico (reconhecer características geográficas). Mas existem outros quatro como reconhecer a importância do trabalho humano dentre outros. Portanto é dessa forma que Currículo Mínimo está

organizado, por bimestres (e seus “focos”) e as habilidades e competências com geralmente cinco tópicos sugerindo conteúdo para serem trabalhados para alcançar o foco determinado.

Para a nossa proposta, o foco do bimestre seria “conhecendo o espaço geográfico” e as habilidades e competências a serem desenvolvidas seriam: “Reconhecer as características geográficas”; “relacionar aspectos que revelam a identidade do aluno com o seu lugar de vivência”; “reconhecer a importância do trabalho humano na transformação do espaço”.

3.3 - Uma proposta pedagógica

De maneira prática e objetiva, gostaríamos de sugerir uma abordagem utilizando o cinema como recurso pedagógico para uma aula sobre a paisagem para o sexto ano do ensino fundamental. Nosso intuito é trazer alguns elementos indispensáveis para o aperfeiçoamento do raciocínio geográfico e para a apreciação estética do cinema enquanto obra de arte. Como material de apoio usaremos a análise do trecho do filme que se encontra no capítulo dois deste artigo.

A seguir, o que temos, é uma proposta, uma sugestão para os professores que tenham interesse em adotar o cinema em suas práticas docentes, não se tratando de um passo a passo, com uma lógica linear e estanque ou um modelo a ser seguido. Com outras palavras, nosso desejo e nossa vontade é trazer elementos que sejam úteis para uma aula de geografia que tenha no cinema inspirações criativas para tratar os estudos sobre a paisagem e suas representações.

Primeiro momento:

- Apresentar o filme através de uma sinopse e informações preliminares como: o nome do diretor, o ano de lançamento, a nacionalidade, a empresa produtora, algumas observações sobre a equipe técnica, impacto da obra no seu tempo, curiosidades etc.
- Exibir o filme na íntegra (caso seja possível);
- Exibição do trecho previamente selecionado do filme;
- Após a exibição, colher as impressões dos alunos, instigá-los a relatar o que perceberam. Identificar como enfatizam os momentos narrados, ou as perguntas que surgem, suas dúvidas e suposições. Os comentários feitos entre eles, perceber suas emoções. Tudo contribui para reconhecer e valorizar os pressupostos que trazem dos lugares e contextos sociais dos quais estão inseridos.
- Perguntar aos alunos o que sentem pode proporcionar situações enriquecedoras, com exposições particulares, de valorização do conhecimento do estudante, estimulando a escuta do outro, o respeito e a troca de ideias e informações.

Segundo Momento:

- Utilização de um material de apoio sobre introdução à linguagem cinematográfica: trazer para os estudantes algumas regras básicas e convenções da linguagem cinematográfica. Para nossa finalidade aqui, é fundamental apresentar os conceitos de: **corte, plano, cena, movimento de câmera e os recursos da lente** tal como apresentamos na seção dois no presente trabalho.
- Atividade: contar o número de cortes durante a cena exibida junto com os alunos. Nosso intuito principal é introduzir, além da noção de **corte**, o papel do

observador e as diferentes posições assumidas pela câmera nos diferentes cortes (ou planos).

- Apresentar conceitos, regras e convenções do “fazer cinema” como um processo muito importante no processo do ensino e da aprendizagem que permite os estudantes se apropriar da linguagem empregada na arte cinematográfica. Atentar para os profissionais que fazem filmes, em especial da câmera, do diretor de fotografia, permite aos professores pensar sobre o **ponto de vista** (tal como abordamos no primeiro capítulo) e sobre as escolhas deliberadas e intencionais que cooperam para formar significados nas obras de cinema.
- Ademais, o exercício de enumerar os cortes da cena previamente escolhida nos leva a um debate sobre a velocidade dos cortes, sobre a quantidade de informações que mudam a cada plano, sobre o jogo de posições da câmera, sobre as paisagens cênicas reveladas a cada quadro e por aí diante.

Terceiro Momento:

- Seleção de alguns cortes dentro do universo analisado no capítulo dois para serem reexibidos e analisados segundo o comportamento do observador (operador da câmera). Aqui a descrição do fenômeno tem por objetivo destacar da cena bem como os distintos movimentos, ângulos e recursos técnicos e estéticos operados pela câmera. A exposição do professor e sua capacidade descritiva é de suma importância no terceiro momento, aqui ele é a referência que os alunos terão para que seus olhares sejam “guiados” ou conduzidos a perceberem elementos do filme que antes eles não viram.
- Nesse ponto é aconselhável refletir com o aluno sobre o valor daquilo que está por “trás” da imagem, realizando um esforço intelectual de imaginação acerca daquele profissional que vai escolher um lugar (uma **posição**) no espaço para poder explorar ao máximo o enquadramento que ele quer desenvolver durante a cena. Sendo assim podemos proceder da seguinte forma:

Tomada 1: Seleccionamos uma cena com 11 segundos de duração (diz respeito ao fotograma 1, ver capítulo 2) e com ela podemos perguntar aos alunos:

- A câmera se movimentou ou ficou parada? Qual movimento (lateral, horizontal, vertical) ela fez para seguir o personagem?
- A câmera estava longe ou perto do personagem?
- Com base no material de apoio, responda qual plano foi gerado pela câmera?
- Foi utilizado algum recurso da lente (zoom-in ou zoom-out)?
- O que o observador (o operador da câmera) quis mostrar?

Tomada 2: Neste outro momento (cena descrita através do fotograma 4), outras situações são possíveis de se perceber. Com a câmera parada, situada a uma distância bem próxima do personagem, sugerindo uma situação diferente do quadro anterior. E assim, podemos seguir fazendo as mesmas perguntas:

- A câmera se movimentou ou ficou parada? Qual movimento foi feito, horizontal (da esquerda para a direita ou o contrário) ou vertical (para cima ou para baixo ou o contrário) O que ela fez para seguir o personagem? Será que o operador teve que correr ou usaram um dispositivo móvel (barco, trilho, carro)?

- A câmera estava longe ou perto do personagem?
- Quais recursos da lente foram utilizados pelo operador da câmera nesta cena?
- Com base no material de apoio, responda qual plano foi gerado pela câmera?
- O que o observador (operador da câmera) quis mostrar?

Tomada 3: Como último exemplo, podemos trabalhar com o fotograma 9. Neste temos uma boa maneira de ver a câmera parada enquadrando as ações do personagem em sua casa. Podemos perguntar:

- A câmera se movimentou ou ficou parada? Qual movimento (lateral, horizontal, vertical) ela fez para seguir o personagem?
- A câmera estava longe ou perto do personagem?
- Quais recursos da lente foram utilizados pelo operador da câmera nesta cena?
- Com base no material de apoio, responda qual plano foi gerado pela câmera?
- O que o observador (o operador da câmera) quis mostrar?
- O que você sentiu durante esse corte?

Tomada 4: Entregar para os alunos uma cópia do fotograma para darem um título para ele e, no final da aula, exporíamos a todos a escolha de cada um. O objetivo seria o de perceber a diversidade interpretativa existente.

Por fim, sugerimos que, em outra aula, ou após o término da cena analisada e descrita, que uma outra cena seja exibida (ou quem sabe exibir o filme na íntegra como prêmio pelo dia de trabalho) onde ao final pudéssemos debater sobre o que mudou em nossa percepção após receber e trocar reflexões sobre cinema e geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram abordados, ao longo da redação, alguns aspectos envolvendo a atual discussão sobre a utilização do cinema nas aulas de geografia a luz dos debates acerca da paisagem humana e da arte cinematográfica, nutridos por uma vontade de fortalecer um tema que ainda permanece pouco explorado na academia.

O cinema, ao ser compreendido como uma arte dotada de uma linguagem própria oferece um campo fértil na construção de conhecimentos geográficos. A medida em que os estudantes se apropriam dos elementos técnicos e estéticos do cinema, aumentam-se o repertório cultural e imagético que lhes serão úteis para analisar e decifrar as informações presentes nas imagens que circulam hoje em dia.

E imagens, são representações, e estas, para a geografia, são paisagens. A paisagem ao mesmo tempo que é um fim (uma imagem) é também um meio (linguagem), por isto a necessidade de existir uma leitura do fenômeno estético com ênfase nas espacialidades das imagens e suas significações (GOMES, 2008). Encarar os filmes como cópias da realidade nos leva ao pensamento ingênuo de que existem ações desinteressadas, ou que não existem intenções por trás destas construções. Saber ler as informações que elas contêm, sobretudo através do conceito de paisagem geográfica que é uma ferramenta metodológica importante para decifrar seus códigos, somos capazes de compreender melhor suas mensagens.

A busca por uma melhor compreensão sobre o cinema nas aulas de geografia (talvez até em outras disciplinas) passa necessariamente por conhecimento sobre sua linguagem, que no fundo, é uma tentativa de procurar aprender como pensa espacialmente um cineasta, um

diretor de fotografia, um assistente de câmera (o observador virtual), ou seja, de como se faz cinema.

Reconhecer a importância de filmes contribui para o conhecimento das artes visuais como um todo. Isto também, tem implicações diretas no processo de ensino-aprendizagem uma vez que, no contato com a arte cinematográfica, a relação transborda para um envolvimento sensível, cognitivo e afetivo com a dimensão estética.

Entretanto, as imagens estão carregadas de intencionalidades e obedecem sempre a um regime de visualização que busca atingir seus objetivos, pois sua exposição não é algo natural, ou qualquer coisa (GOMES, 2013). Ao mesmo tempo que as imagens servem para ser contempladas, agraciadas e aplaudidas, elas também devem ser alvo da nossa atenção crítica e da nossa desconfiança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAS, Mellen, ADAS, Sergio. Expedições geográficas 6. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 2015.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 5ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

AZEVEDO, Ana Francisca de. Cultura Visual: as potencialidades da imagem na formação do imaginário espacial do mundo contemporâneo. In: **Revista Geografares**, p. 07-21, janeiro – agosto de 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/geografares/article/view/8045>. Acesso em: 02 Nov. 2020

BACHELARD, Gaston. O novo espírito científico. In: **Bachelard**. São Paulo, ed. Abril (Os Pensadores), 1978. Disponível em: <https://renasf.fiocruz.br/sites/renasf.fiocruz.br/files/artigos/BACHELARD%2C%20%20Gaston.%20O%20novo%20esp%C3%ADrito%20cientifico..pdf> . Acesso em: 05 Nov. 2020.

BARBOSA, Jorge Luiz. A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social. IN: *Revista Geographia – Ano II – nº3*, 2000.

BARBOSA, Jorge Luiz. Geografia e cinema: em busca de aproximações e do inesperado. In: ANA FANI A. Carlos (org.). **A geografia na sala de aula**. 8ª ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2008.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: geografia** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Segunda versão revista**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2016. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 nov. 2020.

BUORO, Anamelia Bueno. **O olhar em construção**: uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. 5ªed. São Paulo: Cortez, 2001.

CARVALHO, Brendo Francis e NABOZNY, Almir. Paisagem e Lugar na configuração do espaço fílmico pós-apocalíptico de “Wall-E”. In: **Revista Geograficidade**, vol. 9, n.1, verão

de 2019. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/geograficidade/article/view/13167#:~:text=Destaca%2Dse%20a%20paisagem%20como,p%3%B3s%2Dapocal%3ADptico%20problematizado%20no%20filme>. Acesso em: 10 Nov. 2020.

CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo Cesar da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (org.). **Olhares Geográficos: modos de ver e viver o espaço**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Escola, Geografia Escolar e Construção do Conhecimento**. Campinas: SP: Papirus, 1998.

CLAVAL, Paul. A Paisagem dos Geógrafos. In: CORRÊA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Paisagem, Texto e Identidades**. Rio de Janeiro: EDUERJ. p 92-121. 2004.

CORRÊA, Roberto Lobato. Espaço um conceito-chave da Geografia. In: CASTRO, Iná Elias, GOMES, Paulo César da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (orgs.) **Geografia: Conceitos e temas**. 10ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

COSGROVE, Denis. A Geografia está em toda parte. In: CORRÊA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Paisagem, Tempo e Cultura**. Rio de Janeiro: EDUERJ. p. 92-121. 1998.

COSTA, Antônio. **Compreender o Cinema**. 3ª ed. São Paulo: Globo, 2003.

FIORAVANTE, Karina Eugênia. **A produção cinematográfica e a construção do conhecimento geográfico**. 2016. 288f. Tese de Doutorado – Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2016. Disponível em: <https://observatoriogeohistoria.net.br/geografia-2/geografia-e-cinema-a-producao-cinematografica-e-a-construcao-do-conhecimento-geografico/>. Acesso em: 03 Out. 2020.

FIORAVANTE, Karina Eugênia. Geografia e Cinema: a releitura dos conceitos de espaço, paisagem e lugar a partir das imagens em movimento. In: **Revista Ateliê Geográfico – Goiânia – GO**, v. 12, n.1, p. 272-297, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/atelie/article/view/43532>. Acesso em: 15 Out. 2020.

FOSSATI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. In: **VIII Encontro Nacional de História da Mídia: Mídias alternativas e alternativas mídias**. 19 a 21 de agosto de 2009 Fortaleza – CE. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acesso em: 18 Out. 2020.

FURASI, Maria F. de Rezende e; FERRAZ, Maria Heloísa C. de T. **Arte na Educação escolar**. 2ªed. São Paulo: Cortez, 2001.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. **Geografia e Modernidade**. 1ªed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. **Quadros Geográficos: uma forma de ver, uma forma de pensar**. 1ªed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2017.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. **O lugar do olhar**: elementos para uma geografia da visibilidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. **Cenários para a geografia**: sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (org.). Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008.

GOMES, Paulo Cesar da Costa; BERDOLAY, Vicent. Imagens na Geografia: importância da dimensão visual no pensamento geográfico. In: **Cuadernos de Geografia**. Vol. 27, n.2, p. 356-371. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcdg/v27n2/0121-215X-rcdg-27-02-356.pdf>. Acesso em: 27 Out. 2020.

GONÇALVEZ, Carlos Walter P. G. **Os descaminhos do meio ambiente**, 11 ed. – São Paulo: Contexto, 2004.

GOODSON, Ivor F. **Currículo**: Teoria e História. 6ªed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2003.

HOLZER, Werther. **Paisagem, imaginário, identidade**: alternativas para o estudo geográfico. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (org.). Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.

MEINIG, W. Donald. O olho que observa: dez versões da mesma cena. In: **Espaço e Cultura**. Rio de Janeiro, n.13, p. 35-46. Jan/Jun, 2002. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/7424>. Acesso em 22 Out. 2020.

MCDOWELL, Linda. A transformação da geografia cultural. In: GREGORY, Ron Martin; MARTIN, Ron; SMITH Graham (org.). **Geografia humana**: sociedade, espaço e ciência social. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1995.

MONTEIRO, Juliana Pereira de Andrade. Da representação à consciência geográfica: o lócus, a existência, o filme. In: **Geograficidade** | v.2, Número Especial, Primavera 2012. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/geograficidade/article/view/12847>. Acesso em: 10 Nov. 2020.

OLIVEIRA JUNIOR, Wenceslao Machado. Lugares Geográficos e(m) Locais Narrativos: Um Modo de se Aproximar das Geografias de Cinema. In: MANDAROLA JUNIOR, Eduardo; HOLZER, Werther; OLIVEIRA, Lívia de (org.). **Qual o espaço do lugar?** Geografia, epistemologia, fenomenologia. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PAULA, Marcelo Moraes; RAMA, Angela; PINESSO, Denise. **Geografia**: espaço e integração 6. 1ªed. São Paulo: Moderna, 2003.

PEREIRA, Diamantino Alves Correia, SANTOS, Douglas, CARVALHO, Marcos Bernardino de. **Geografia**: ciência do espaço 6. 2ª ed. São Paulo: Atual, 1998.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hanglei. **Para ensinar e aprender Geografia**. 3ªed. São Paulo: Cortez, 2009.

RIBEIRO, Wagner Costa. **Por dentro da Geografia 6**. 2ªed. São Paulo: Saraiva, 2016.
RONAI, Maurice. PAISAGENS II. In: **Hérodote**. n. 7, 1977, Tradução: Werther Holzer p. 1-24.

ROSA, Isaac Gabriel Gayer Fialho da. Temos uma crise no currículo brasileiro? Sobre a BNCC, Geni e o Zepelim e cortinas de fumaça! In: **Revista Giramundo**, Vol.2, No 4, 2015. Disponível em: <https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/669> Acesso: 03 Mar. 2020.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. 4ªed. Porto Alegre: Mediação, 2009.

Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro - Governo do Estado do Rio de Janeiro. Currículo Mínimo de Geografia. Disponível em: www.conexaoprofessor.rj.gov.br. Acesso : 15 Out. 2020.

SENE, Eustáquio; MOREIRA, João Carlos. **Geografia geral e do Brasil**. 2ª ed. São Paulo: Scipione, 2018.

STEFANELLO, Ana Clarissa. **Didática e Avaliação da Aprendizagem no Ensino de Geografia**. São Paulo: Saraiva, 2009.

TARDIF, Maurice; eLESSARD, Claude. **O Trabalho Docente: Elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas**. 9ªed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2014.

TORREZANI, Neiva. **Vontade de Saber 6**. 2ªed. São Paulo: Quinteto, 2015

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Estados Unidos. Walt Disney Studio Motion Pictures, 2008. DVD.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

**APÊNDICE A – TABELA/QUADRO 1 – LISTA DE PERIÓDICOS
ELETRÔNICOS DIGITAIS VINCULADOS AOS PROGRAMAS DE GRADUAÇÃO
E PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA NO BRASIL**

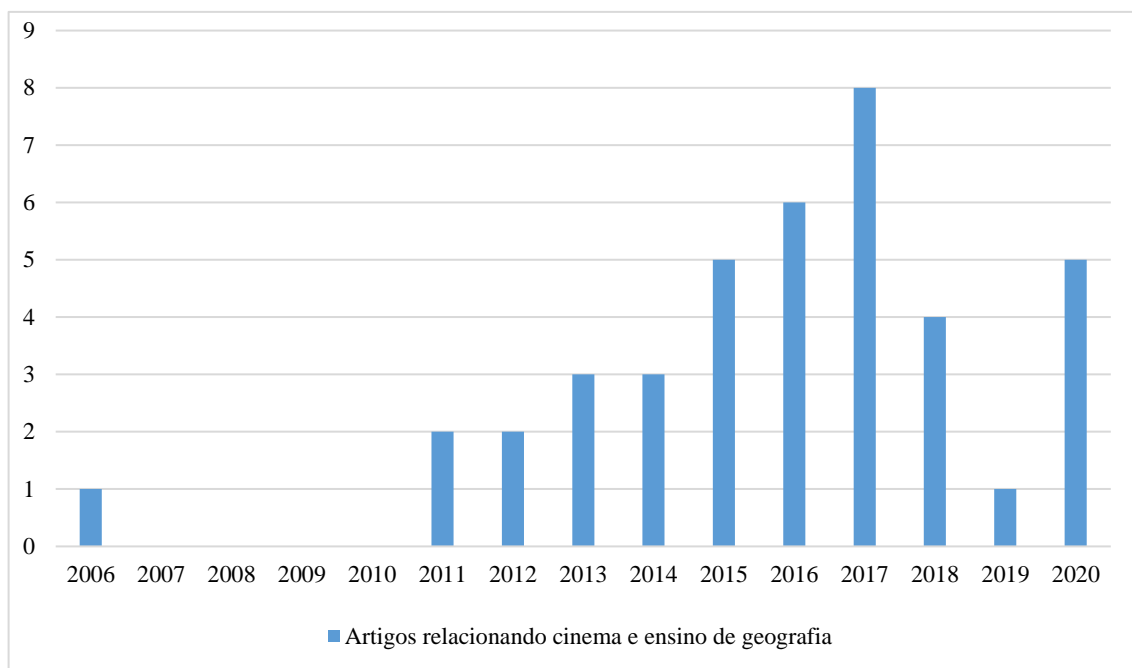
Número	ISSN	Nome
1	2179-6025	Abordagens geográficas
2	1982-1956	Ateliê Geográfico
3	2236-3637	Boletim Campineiro de Geografia
4	2176-4786	Boletim de Geografia
5	0101-7888	Boletim Gaúcho de Geografia
6	1984-8501	Boletim Goiano de Geografia

7	0006-6079	Boletim Paulista de Geografia
8	0103-8427	Caderno de Geografia
9	1519-4639	Cadernos Geográficos
10	2176-5774	Cadernos Prudentinos de Geografia
11	678-6343	Caminhos de Geografia
12	1413-7461	Ciência Geográfica
13	2177-7829	Entre Lugar
14	2236-1367	Espaço Aberto
15	1413-3342	Espaço e Cultura
16	1516-9375	Espaço e Geografia
17	1519-7816	Espaço em Revista
18	1518-4196	Espaço Plural
19	1678-698X	Estudos Geográficos
20	1981-9021	GeoUERJ
21	1983-8700	Geografia
22	1806-8553	Geografia e Pesquisa
23	1984-1647	Geografia em Atos
24	1982-8942	Geografia em Questão
25	0103-1538	Geografia: Ensino e Pesquisa
26	1808-8058	Geografias
27	1678-7226	Geográfica Acadêmica
28	2238-0205	Geograficidade
29	1517-7793	GEOgraphia
30	2175-862X	Geingá
31	1518-6059	Geonordeste
32	0103-3964	Geosul
33	1984-5537	Geotextos
34	2179-0892	GeoUSP
35	1984-2201	Mercator
36	1415-1804	O Social em Questão
37	1982-3878	Okara: Geografia em Debate
38	1982-0003	Para onde?!

39	1678-569X	Percurso
40	1808-866X	Perspectiva Geográfica
41	2177-2738	RAEGA: o Espaço Geográfico em Análise
42	2236-3904	Revista Brasileira de Educação em Geografia
43	2179-4510	Revista de Ensino de Geografia
44	0104-5490	Revista de Geografia
45	2177-3246	Revista de Geopolítica
46	1980-4148	Revista Discente Expressões Geográficas
47	2177-4366	Revista Eletrônica: Tempo-Técnica-Território
48	0103-7579	Revista Espaço-Tempo
49	2236-9716	Revista Geoaraguaia
50	1981-089X	Revista Geografar
51	2175-3709	Revista Geografares
52	2237-1419	Revista GeoNorte
53	1982-3800	Revista Homem, Espaço e Tempo
54	1415-7500	Revista Mato-Grossense de Geografia
55	1982-4513	Sociedade & Natureza
56	1415-8566	Sociedade e Cultura
57	2177-8396	Sociedade e Território
58	1981-6537	Terr@ Plural
59	0102-8030	Terra Livre
60	1677-9509	Textos & Contextos
61	2178 0464	Geosaberes
62	2316-4360	Revista Elisée
63	2446-6549	Revista Interespaço
64	1517-4999	Revista Geopantanal
65	1808-2653	Revista Eletrônica da AGB – Três Lagoas
66	2177-2886	Revista Latinoamericana de Geografia e Gênero
67	2316-8544	Revista Ensaios de Geografia

68	2358-4467	Revista Giramundo
69	1983-3644	Revista Geopuc
70	2526-6276	Revista Geográfica Educação em Foco
71	1980-4490	Revista Tamoios
72	0102-4582	Revista do Departamento de Geografia
73	1983-8700	Revista Geografia

APÊNDICE 2 – GRÁFICO 1 - ARTIGOS PUBLICADOS ENTRE OS ANOS 2006-2020 EM REVISTAS ACADÊMICAS DE GEOGRAFIA SOBRE O TEMA CINEMA E ENSINO DE GEOGRAFIA.



AGRADECIMENTOS

À minha mãe, com amor.