**LINGUAGENS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA**

**Marina Espogeiro**

**Andréa Falcão**

Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ campus Niterói

marinaespogeiro@gmail.com

andrea.falcao@ifrj.edu.br

**Evento:** III Seminário de Grupos de Pesquisa do IFRJ campus Niterói

**Resumo**: O projeto de pesquisa apresentado reflete sobre o desenvolvimento de projetos audiovisuais em escolas da rede pública a partir da experiência de 13 anos com o projeto MacacuCine realizado em Cachoeiras de Macacu, município do interior do Estado do Rio de Janeiro. O projeto em questão foi criado por estudantes de Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense e tinha como objetivo central reaproximar os moradores da cidade do cinema. Os realizadores do evento perceberam que com o fechamento das salas comerciais na década de 90 o público desapareceu e que para a retomada destas atividades seria necessário contribuir para a formação de novas plateias e que para isso ser efetivo deveria acontecer a partir da escola. Neste sentido, foram propostas sessões de exibição de filmes de curta-metragem de produção nacional dentro das escolas (BRASIL, 2014). Depois de algumas edições surgiu a proposta de realizar Oficinas de Capacitação em Audiovisual. Ao longo do tempo, as oficinas se tornaram uma das principais ações do projeto, o que permitiu desenvolver uma metodologia própria através da qual foram produzidos mais de 60 filmes a partir de roteiros dos próprios alunos. As ações realizadas durante o ano letivo eram apresentadas no Festival Internacional de Cinema Escolar MacacuCine, que exibia produções realizadas em escolas do país e do mundo. O projeto ganhou visibilidade e a equipe começou a ser convidada para ministrar oficinas em outras cidades, como Foz do Iguaçu, Niterói e participar de eventos internacionais no Uruguai e na Argentina. A partir da experiência com o projeto MacacuCine foram identificadas uma série de questões que merecem atenção especial, como problemas desta pesquisa: as dificuldades do desenvolvimento de projetos culturais no ambiente escolar, falta de uma estabilidade em conseguir patrocínios fixos, rotatividade grande de alunos, falta de interesse por parte do professor, muitas vezes incompreensão da gestão da escola com o projeto, estar sujeito às mudanças com as alternâncias políticas que se enfrenta a cada dois anos, falta de uma política pública estruturada que garanta a vigência dos projetos. Assim, o objetivo da pesquisa é refletir sobre o desenvolvimento de projetos de uso das linguagens audiovisuais no ambiente escolar com o intuito de propor diretrizes para reforçar a difusão e o fortalecimento dessas ações. De modo geral, o projeto de caráter conceitual e prático se desenvolve a partir de um estudo de caso (LAKATOS, 2018) conjugado com outros procedimentos e instrumentos de pesquisa para produção e análise dos dados. A pesquisa teve início em 2020 e seguirá ao longo do ano de 2021, o trabalho começou com a sistematização das ações do projeto MacacuCine para na sequência, através de entrevistas com profissionais de destaque no campo do cinema e educação e revisão bibliográfica, identificar as principais ações e construir um pequeno histórico do campo do cinema e educação no Brasil, mapear a base legal e políticas de educação e cultura que dão sustentação a estas atividades; construir um referencial teórico que permita refletir de forma crítica sobre as experiências analisadas.

**Referências:**

BRASIL. Lei 13.006, de 26 de junho de 2014. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm>. Acesso em 10 dez. 2020.

ESPOGEIRO, M.C.; ASSIS, F.G.; PIRES, L.C. Projeto MacacuCine nas Escolas. Dossiê apresentado para o edital de Seleção Pública de Projetos Sociais e Ambientais 2018 - Programa Petrobras Socioambiental em 2018.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade Marconi. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Atlas, 2018.

**Palavras-chave**:

Cinema e Educação. Recursos Audiovisuais.