

BUSTER KEATON E WITTGENSTEIN: UMA AULA SOBRE OS JOGOS DE LINGUAGEM ATRAVÉS DO FILME *A GENERAL* (1927)

BUSTER KEATON AND WITTGENSTEIN: A LESSON ON LANGUAGE GAMES THROUGH THE FILM *THE GENERAL* (1927)

*Bruno José Yashinishi*¹

Resumo:

O filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein é um dos maiores expoentes das reflexões sobre Filosofia da Linguagem no século XX. Através do conceito de “jogos de linguagem”, o autor explica a diversidade de formas como as palavras são usadas no cotidiano e que os entendimentos de seus significados dependem dos contextos e práticas sociais em que elas são utilizadas. Contrariando o “atomismo lógico” de Russell, o qual inicialmente era adepto, em sua obra *Investigações filosóficas*, Wittgenstein (1999) mostrou que a linguagem não se submete aos rigores da Lógica, mas também se apresenta sob outras regras compartilhadas pelo convívio humano, além de que seus significados encontram-se nos diversos usos linguísticos e formas de comunicação. Nesse sentido, o presente artigo pretende elucidar a concepção de “jogos de linguagem” através do filme *A General* (1927), de Buster Keaton, utilizando essa obra do cinema mudo como recurso didático em aulas de Filosofia para séries do Ensino Médio, principalmente com o objetivo de “ilustrar” que a linguagem não se prende à lógica das palavras, mas também se expressa através de outras formas, de “jogos” capazes de promover a comunicação humana.

Palavras-chave: Cinema e Educação, Ensino de Filosofia, Jogos de Linguagem.

Abstract:

The Austrian philosopher Ludwig Wittgenstein is one of the greatest exponents of reflections on the Philosophy of Language in the 20th century. Through the concept of “language games”, the author explains the diversity of ways in which words are used in everyday life and that understandings of their meanings depend on the contexts and social practices in which they are used. Contrary to Russell's “logical atomism”, of which he was initially a supporter, in his work *Philosophical Investigations*, Wittgenstein (1999) showed that language does not submit to the rigors of Logic, but also presents itself under other rules shared by human coexistence, in addition to that their meanings are found in the different linguistic uses and forms of communication. In this sense, this article aims to elucidate the concept of “language games” through the film *The General* (1927), by Buster Keaton, using this work of silent cinema as a teaching resource in Philosophy classes for high school grades, mainly with the objective of “illustrating” that language is not limited to the logic of words, but is also expressed through other forms, “games” capable of promoting human communication.

Keywords: Cinema and Education, Teaching Philosophy, Language Games.

¹ Doutorando em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Bolsista da CAPES /UEL (Doutorado). Mestre em História, cultura e identidades pela Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG (2020). Graduado em História pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (2013). Graduado em Filosofia pelo Centro Educacional Claretiano - Studium Theologicum de Curitiba (2018). Graduado em Sociologia pela Universidade Paulista - UNIP (2019). Graduando em Pedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul (2023). <http://lattes.cnpq.br/3395747963129718>

Introdução

A Filosofia da Linguagem é uma área da reflexão filosófica que se dedica à linguagem e comunicação humanas, principalmente das relações entre elas e o pensamento, o conhecimento e a verdade. Esse campo do saber filosófico orienta-se por questões como: O que é uma palavra? O que é significado? Qual a função da linguagem? Qual a relação entre linguagem, o mundo e as coisas?, entre outras (COTRIM; FERNANDES, 2013).

O presente artigo pretende suscitar reflexões teóricas e possibilidades metodológicas de promover o ensino de Filosofia da Linguagem no Ensino Médio através do cinema. Neste caso, o filme *A General* (1927) será utilizado como aporte didático para a compreensão do conceito de “jogos de linguagem”, desenvolvido pelo filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein (1889-1951).

“Jogos de linguagem designa o conjunto composto pela palavra e pela atividade humana em que ela é empregada. A linguagem não consiste tanto em mostrar coisas, mas em produzir ações” (RUSS, 2015, p. 445). Como se verá adiante, Wittgenstein desenvolveu essa noção, principalmente em sua obra *Investigações filosóficas* (1999), publicada originalmente em 1953, abandonando o “atomismo lógico”, ao qual era adepto anteriormente, para ressaltar que nomear é apenas uma das formas de se utilizar a linguagem, pois os seres humanos podem desenvolver diversos usos linguísticos e outras formas de comunicação.

O filme *A General*, de 1927, é certamente o filme de maior destaque da carreira de Buster Keaton (1895-1966), grande astro do cinema mudo estadunidense dos anos 1920. Ballerini (2020, p. 30) considera o filme como “comédia tão bem feita que extrapola os próprios limites, sendo também suspense e reconstituição histórica. Além disso, a película demonstra uma precisão técnica e visual quase inédita na época”.

Nesse sentido, em aulas de Filosofia, torna-se possível associar o filme selecionado com o conceito de “jogos de linguagem”, pois além de fomentar nos estudantes o apreço por um dos filmes mais importantes da história, estimulando a cultura cinematográfica dos alunos, o fato de ser um filme mudo permite a compreensão de que a linguagem não é restrita às palavras e independe de uma análise lógica, como pressupunha o “atomismo lógico”. Portanto, as técnicas de comunicação utilizadas no cinema mudo, podem ser entendidas como exemplos de “jogos de linguagem”.

A relação entre cinema e ensino de Filosofia é defendida por Rogério Almeida (2017), que através de uma abordagem hermenêutica apresenta as possibilidades de adotar um filme como ferramenta didática para o ensino, além de considerar o cinema como uma forma de conhecimento. Para o autor, a relação entre cinema e educação deve estar fundamentada em sete aspectos primordiais: cognitivo, filosófico, estético, mítico, existencial, antropológico e poético. Porém, Almeida não apresenta sugestões ou alternativas metodológicas mais práticas para o trabalho com filmes em sala de aula.

Ao refletir sobre o uso do cinema no contexto escolar, Marcos Napolitano (2009) sugere que o professor prepare previamente um planejamento de atividades e indica alguns procedimentos importantes na formulação de um roteiro de aula que utilize um filme como recurso didático através de duas fases: 1ª: o plano de atividades, onde o professor deve pensar no emprego do filme dentro de um planejamento geral, em seguida deve selecionar o filme a se trabalhado, procurar informações básicas sobre o filme e conhecer a cultura cinematográfica

da classe; e 2^a a análise do filme, onde a película não deve ser exibida imediatamente em sala de aula, mas antes, deve-se fornecer um roteiro de análise para os estudantes, valendo-se de textos de apoio. Por fim, deverão ser formados grupos de discussão sobre a proposta do filme que elaborem uma síntese relacionando a obra cinematográfica com o conteúdo estudado na aula (NAPOLITANO, 2009).

Pensando nessas orientações referentes às possibilidades teóricas e metodológicas do uso do cinema em sala de aula, o objetivo geral deste artigo, é apresentar aos professores de Filosofia, bem como aos demais leitores interessados na relação entre Cinema, Filosofia e Educação, um roteiro específico para uma aula temática sobre Filosofia da Linguagem, geralmente estudada em séries do Ensino Médio, utilizando o filme *A General*.

Nesse sentido, o artigo tem três objetivos específicos que perfazem a elaboração do roteiro de aula, já que este será estruturado basicamente em três partes: Parte Informativa, Parte Interpretativa e Parte Formativa, conforme modelos propostos pelos autores Diego Augusto Doimo e Raimunda Abou Gebran no artigo *A Filosofia no Ensino Médio: o Cinema como recurso didático* (2018).

O cinema no ensino de filosofia

O uso do cinema em Educação permite que um filme seja entendido além de suas convencionais funções de entretenimento e mero artefato mercadológico produzido pela indústria cultural e se configurar como um lugar privilegiado do pensamento, capaz de proporcionar reflexões filosóficas (YASHINISHI, 2023).

Entretanto, é possível afirmar que filmes são capazes de transmitir conhecimento e desenvolver usos de habilidades cognitivas, mesmo que não sejam usados em situações escolares, já que o cinema:

[...] ensina porque, de modo mais amplo, também forma e educa, transcende aquilo que deveria ser apenas da natureza de ensinar. Em outras palavras, ele ensina, sem a pretensão de ensinar, posto que, em seu conjunto, ele acolhe temas de diferentes vertentes, ele pode ser engajado, mas pode ser também ideológico, pode explicitar um ponto de vista ético, político e estético contestável (FURTADO, 2021, p. 59).

Como preconiza Walter Benjamin (1994), o cinema é a forma de arte mais apropriada ao homem moderno, pois tanto a sua produção como a sua reprodução do estão permeadas pela técnica e mantém uma relação indissolúvel com a realidade, revolucionando inclusive o próprio conceito de Arte. Ao contrário de outros pensadores ligados à Escola de Frankfurt, Benjamin acredita que o cinema não se limita à alienação das massas na sociedade capitalista, mas pode fomentar a capacidade crítica das pessoas para a construção de uma sociedade emancipada.

“Sendo assim, o cinema pode ser considerado um instrumental polivalente quando associado a práticas educacionais” (YASHINISHI, 2023, p. 254). Se tratando do ensino de Filosofia, deve-se levar em consideração que além de um campo disciplinar específico, o filosofar é um modo de pensar que acompanha o ser humano na empreitada de compreender e agir sobre o mundo (ARANHA; MARTINS, 2003). Dessa forma, a Filosofia se configura enquanto uma atividade do homem na elaboração de ideias gerais sobre a realidade e os seres humanos e caracteriza-se com aspectos analíticos, reflexivos e críticos na busca do fundamento e do sentido da realidade em suas múltiplas formas (CHAUÍ, 2010).

Ao contrário do que muitos pensam a Filosofia não é restrita à mera especulação e abstração, mas procura os objetos de sua investigação na vida real, mantendo uma íntima relação com a realidade vivida. No entanto, é possível observar que não há uma finalidade de ordem pragmática na reflexão filosófica, todavia essa particularidade não a torna desnecessária, mas pode assemelhá-la com a arte, que possui um fim em si mesma (ARANHA; MARTINS, 2003).

De acordo com Stephenson e Debrix (1969), existem três pontos da relação entre arte e realidade: o primeiro é que a inspiração ou intuição artística de um artista é ancorada sua no conjunto de experiências própria vida, configurada enquanto realidade do cotidiano; o segundo é que a arte se expressa por um determinado veículo físico, que se combina com a experiência do artista; o terceiro ponto é que a arte deve ser apresentada ao público “real”, ou seja, atingir o mundo real de onde emergiu.

Portanto, os autores consideram o cinema como uma expressão artística legítima e que também possui relação com a realidade, ao passo que acarreta em si os três aspectos mencionados anteriormente: “Como qualquer outra arte, a realização de um filme pode ser analisada à base da intuição, execução e exibição” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.24). Sendo Arte, assim como a Filosofia, o cinema pode propiciar reflexões sobre as mais diversas questões da vida humana e das experiências do cotidiano:

O cinema pode servir como mola propulsora, como o agulhão da atividade filosófica, na medida em que possibilita mediante a realidade ficcional posta, causar a afetação necessária que põe em marcha um processo de intelecção da problemática experiência da na trama. Essa dimensão cognitiva do cinema, que vai além do lazer, possibilita uma compreensão do mundo (RIBAS; CENCI, 2007, p. 4).

Pensadores clássicos, como os gregos Platão e Aristóteles, consideravam que o espanto e a admiração eram condições fundamentais à reflexão filosófica. De certa forma, o cinema também é capaz de provocar essas condições aos espectadores. Além disso, a arte cinematográfica pode ir além da busca pela reprodução do real em suas imagens, proporcionando a produção de sentidos e saberes, potencializando a capacidade de reflexão e sintetizando a emoção e a razão, a realidade e o imaginário (ALMEIDA, 2015).

Diante do exposto é possível tomar o filme *A General* (1927) como recurso didático em aulas de Filosofia para séries do Ensino Médio para fomentar o aprendizado do conceito de “jogos de linguagem” desenvolvido por Wittgenstein. Mas por que utilizar um filme do cinema mudo para tratar de Filosofia da Linguagem? Por suas razões. A primeira é que a obra se trata de um dos melhores filmes de todos os tempos, um clássico do cinema. “O que torna *A general* tão extraordinário é o fato de ele ser superlativo em todos os aspectos: em termos de humor, suspense, reconstituição histórica, estudo de personagem, beleza visual e precisão técnica” (ANDREW, 2008, p. 60).

Nesse sentido, aproximar os estudantes de uma obra tão antiga, mas tão importante, pode motivar a cultura cinematográfica dos estudantes. A segunda é pelo fato do filme não conter falas, mas os espectadores são capazes de entender todo sentido da obra pelos gestos, expressões faciais e demais técnicas utilizadas no período do cinema mudo. Assim, como entendia Wittgenstein, a linguagem não se restringe à lógica das palavras, mas a comunicação se dá de diversas formas em vários contextos específicos.

Para tanto, é necessário que professor prepare antecipadamente a aula com seus objetivos específicos de se trabalhar com um filme em sala de aula. Sendo assim, o roteiro de aula e seu processo de elaboração que serão apresentados a seguir pretendem valer como uma sugestão didática aos docentes.

O roteiro de aula

Conforme Doimo e Gebran (2018), quando a utilização de filmes em sala de aula se apropria de linguagens metafóricas e se associa a temas filosóficos, o cinema possibilita uma visão crítica e reflexiva dos estudantes. Dessa maneira, os autores elaboraram uma estrutura para roteiro de aula (Quadro 1):

Quadro 1: Roteiro de aula

Momentos e elementos	Objetivos
1 - ANTES Parte Informativa	Fornecer informações básicas do filme: <ul style="list-style-type: none"> • Ficha técnica • Sinopse • Personagens principais (elenco)
2 – DURANTE Parte Interpretativa	Direcionar o olhar do aluno para aspectos importantes do filme por meio de questões que o levem a refletir filosoficamente através dos quatro passos didáticos: <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilização • Problematização • Investigação • Conceituação
3 – DEPOIS Parte Formativa	Referenciar o conteúdo ou tema trabalhado no Currículo de Filosofia a ser desenvolvido a partir do filme exibido, podendo utilizar-se: <ul style="list-style-type: none"> • Material de Apoio ao Currículo • Livro Didático • Atividade Complementar ao Filme

DOIMO, Diego Augusto; GEBRAN, Raimunda Abou. A Filosofia no Ensino Médio: o Cinema como recurso didático. **Educação em Revista**, Marília, v.19, n.1, p. 53-70, Jan.-Jun, 2018. p. 64.

Parte informativa

A Parte Informativa é o primeiro momento do roteiro de aula, onde o docente deve analisar o filme selecionado para a aula e fornecer aos estudantes informações básicas sobre a película (DOIMO; GEBRAN, 2018).

A *General* (1927) é um filme de comédia onde o personagem Johnnie Gray (Buster Keaton) possui uma paixão incondicional por sua locomotiva, chamada de General, e também pela jovem Anabelle (Marion Mack). Quando se inicia a Guerra Civil Americana (1861-1865), Johnnie não é aceito como combatente por o julgarem mais útil como maquinista. Anabelle e sua família passam a tratar Johnnie como um covarde por não lutar na guerra. Porém, tanto a locomotiva quanto Anabelle são sequestradas por espiões da União. A partir daí, o protagonista

precisa resgatar seus dois grandes amores em uma cômica e estridente aventura pela ferrovia. O filme tem 75 minutos, é em branco e preto e mudo. Foi dirigido por Buster Keaton e Joseph Schenck, com roteiro de Al Boasberg e Clyde Bruckman (ANDREW, 2008).

Parte interpretativa

Na segunda parte do roteiro de aula, Doimo e Gebran (2018) propõem que os alunos sejam orientados a refletir filosoficamente sobre aspectos importantes do filme. Como se trata da disciplina de Filosofia, onde, geralmente, a grade curricular só oferece uma aula por semana, é inviável a exibição do filme completo em sala de aula, portanto serão exibidas algumas cenas previamente selecionadas, atendendo aos quatro passos didáticos mencionados pelos autores (Sensibilização, Problematização, Investigação e Conceituação) e norteadas por questões específicas:

- Cena 06':10" a 07':50" (Sensibilização): Como sabemos que Johnnie se sente inconformado por não ser aceito no alistamento?
- Cena 14':35" a 15':20": (Problematização): Como essa cena apresenta o sequestro do trem, de Anabelle e o alerta de Johnnie às pessoas na estação mesmo sem o uso de palavras?
- Cena 36':45" a 40':10": (Investigação): Como Johnnie consegue resgatar Anabelle na casa dos sequestradores?
- Cena 72':12" a 75': 00" (Conceituação): Como entendemos que Johnnie conseguiu ser alistado e finalmente consegue ficar com Anabelle?

Parte formativa

A terceira parte do roteiro é o momento em que o tema trabalhado no currículo de Filosofia seja referenciado e relacionado as cenas do filme exibidas aos alunos. Neste caso, foram adotadas algumas sugestões bibliográficas que abordem três pontos fundamentais: 1 – A chamada “Virada da Linguagem” e a área da Filosofia da Linguagem; 2 – O conceito de “jogos de linguagem”, de Wittgenstein; 3 – A relação entre o conteúdo estudado e o filme *A General*. Essa bibliografia não necessariamente será apresentada de forma direta ao aluno, mas antes serve como referencial teórico que o professor deve ter conhecimento para alcançar os objetivos propostos para a aula.

No século XIX, alguns autores buscaram associar a Lógica e a Matemática, a tal ponto que as proposições logicamente estruturadas fossem consideradas meios ideais para descrever com precisão a realidade. No século XX, os estudos sobre linguagem aproximaram-se das Ciências Humanas, como a Linguística e a Filosofia.

No início do século XX, desenvolveu-se outro movimento filosófico que, pela análise lógica da linguagem, procurou esclarecer o sentido das palavras e expressões (conceitos, enunciados, uso contextual) e seu uso no discurso científico e filosófico, em busca de maior precisão. Por isso, ficou conhecida de modo geral como filosofia analítica (COTRIM; FERNANDES, 2013, p. 311).

A chamada “Virada da Linguagem” no início do século XX foi então um conjunto de tendências de estudos filosóficos sobre os fundamentos e usos da linguagem. Alguns exemplos são: a Teoria dos atos de fala, desenvolvida por John Austin e John Sarle; a Semiótica, de Charles Sanders Peirce; o Estruturalismo

linguístico de Ferdinand de Saussure; o Positivismo lógico, desenvolvido por pensadores do Círculo de Viena; e a Lógica matemática ou simbólica, representada por Johann Gottlob Frege (ARANHA; MARTINS, 2003).

No ínterim dessas correntes filosóficas deu-se o advento da Filosofia Analítica, vertente contemporânea que envolve Lógica e Filosofia da Linguagem, e que atribui à Filosofia o papel de analisar logicamente a linguagem, esclarecendo o sentido dos termos e proposições, bem como seu uso linguístico.

Uma das principais teorias decorrentes à “Virada da Linguagem” é a do “atomismo lógico”, defendida principalmente por George Moore (1873-1958) e Bertrand Russell (1872-1970). “Atomismo lógico” provém de uma analogia com os elementos químicos, pois, como estes se dividem em moléculas e estas em átomos, as proposições deveriam ser divididas em complexas e simples e, segundo os defensores dessa corrente filosófica, poderiam ser expressas por termos unívocos, livres de ambiguidades. Conforme Murilo Amaral (2015, p. 35): “Assim, o atomismo lógico considera que a análise lógica nos mostra, como resultado, os constituintes lógicos mais simples da proposição – os átomos lógicos – e que estes correspondem exatamente aos constituintes da realidade”.

Russell, filósofo e matemático britânico, era admirador das obras de Frege e entendia que há uma identidade entre a Lógica e a Matemática. Para o autor, era preciso desenvolver um sistema analítico capaz de tornar a linguagem tão exata ou precisa, que não houvesse espaço para ideias imprecisas, ambíguas ou vagas. “O ponto é que Russell espera encontrar o átomo lógico como resultado da análise lógica” (AMARAL, 2015, p. 40). Essa análise lógica de uma proposição termina quando se percebe que há apenas uma palavra para designar cada objeto simples.

Para Russell, muitos problemas da Filosofia são na verdade “falsos problemas”, pois quando analisados são descobertos como erros de linguagem, constituídos por ambiguidades e equívocos da linguagem cotidiana. Portanto, a análise lógica seria tarefa fundamental da Filosofia, para saber “[...] de que estamos realmente falando quando questionamos ou afirmamos isto ou aquilo e se não há aí um erro de linguagem” (COTRIM; FERNANDES, 2013, p. 312).

Um dos maiores discípulos de Russell foi Ludwig Wittgenstein, cujo percurso filosófico pode ser dividido em duas fases. Na primeira, sob forte influência de Russell, Wittgenstein buscou uma estrutura lógica capaz de dar conta do funcionamento da linguagem em sua obra intitulada *Tractatus logico-philosophicus*, publicada em 1921, onde aponta que a estrutura da linguagem deveria corresponder à realidade do mundo (RUSS, 2015).

Porém, alguns anos mais tarde, Wittgenstein abandonou os princípios do “atomismo lógico”, entendendo que nomear as coisas é apenas uma das diversas formas de se utilizar a linguagem. Em sua obra *Investigações filosóficas* (1999), publicada originalmente em 1953, dois anos após sua morte, o autor entende que os seres humanos são capazes de construir diversos usos linguísticos, portanto, os significados da linguagem não estão nos objetos, mas nessa diversidade linguística, isto é, nos “jogos de linguagem”. Nesse viés, ao contrário do que afirmava anteriormente, Wittgenstein aponta que a linguagem não poderia ser a representação do objeto, nem a captura conceitual da realidade, mas antes uma atividade, um “jogo”, que adquire significado no seu uso social e no contexto em que se insere.

§23. Quantas espécies de frases existem? Afirmação, pergunta e comando, talvez? – Há inúmeras de tais espécies: inúmeras espécies diferentes do emprego daquilo que chamamos “signo”, “palavras”, “frases”. E essa pluralidade

não é nada fixo, um dado para sempre; mas novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, nascem e outros envelhecem e são esquecidos. (Uma imagem aproximada disto pode nos dar as modificações da matemática). O termo “jogo de linguagem” deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida (WITTGENSTEIN, 1999, p. 35).

Na citação acima é possível identificar que o falar é parte de uma atividade ou uma forma de vida, portanto, a linguagem permite inúmeros “jogos”, que se orientam por regras e objetivos distintos e que se modificam. Ainda que essas regras possam ter origens diversas ou desconhecidas não significa que os “jogos” sejam completamente arbitrários por parte do contexto em que estão inseridas. “Na verdade, todos os jogos de linguagem tentam criar condições para a comunicação humana”. (D`ANGELO, 2011, p. 109).

Wittgenstein entende que os diversos tipos de frases e expressões da linguagem são produzidos socialmente. Portanto, os termos linguísticos devem ser entendidos e explicados a partir de seu uso social e não mais por meio de uma análise lógica. Segundo o filósofo:

§116. Quando os filósofos usam uma palavra — “saber”, “ser”, “objeto”, “eu”, “proposição”, “nome” — e procuram apreender a essência da coisa, deve-se sempre perguntar: essa palavra é usada de fato desse modo na língua em que ela existe? — Nós reconduzimos as palavras do seu emprego metafísico para seu emprego cotidiano.

§ 117. Alguém me diz: “Você compreende essa expressão? Ora, eu também a uso na significação que você conhece”. Como se a significação fosse uma espécie de halo que a palavra leva consigo e que fica com ela em qualquer emprego. Quando, por exemplo, alguém diz a frase: “isto está aqui” (e, pronunciando-a, aponta para um objeto) tem sentido para ele, então se deveria perguntar em que circunstâncias particulares emprega-se de fato essa frase. Nestas, ela tem sentido (WITTGENSTEIN, 1999, p. 66).

Em síntese, Wittgenstein aponta que as palavras não têm sentidos rígidos ou unívocos. Sendo assim, tanto no uso cotidiano quanto na terminologia filosófica é preciso reconhecer os “jogos de linguagem”. Dessa forma, a linguagem é comparada a uma caixa de ferramentas, onde o que importa não é se é falsa ou verdadeira, mas sim, souber usá-la (WITTGENSTEIN, 1999). Diante disso, Wittgenstein propõe que a Filosofia se dedique à pesquisa sobre os limites e alcances dos usos linguísticos nos seus diversos contextos.

Considerações finais

Ao final deste artigo espera-se que toda a fundamentação teórica e metodológica apresentada possa incentivar o uso de filmes como recursos didáticos em aulas de Filosofia. Como foi possível perceber, a linguagem cinematográfica é capaz de despertar o conhecimento, o senso crítico e o melhor entendimento de questões filosóficas, sobretudo quando o uso do cinema em sala de aula orienta-se por um roteiro didático que, além de relacionar o conteúdo estudado com o conteúdo do filme, leva os alunos a reflexões através de questões que estimulem a Sensibilização, Problematização, Investigação e Conceituação (DOIMO; GEBRAN, 2018).

No caso dessa aula sobre o conceito de “jogos de linguagem” desenvolvido por Wittgenstein (1999), as cenas selecionadas para exibição em sala de aula

promovem a compreensão de que as palavras não são necessariamente o cerne da comunicação humana e que tampouco as regras da linguagem são estáticas ou logicamente exatas e precisas, como na lógica Matemática.

Nesse sentido, o filme *A General* (1927), de Buster Keaton, assim como a forma narrativa de outras obras do cinema mudo podem evidenciar diversos e distintos usos linguísticos, bem como suscitar reflexões sobre as possibilidades do uso da linguagem em diferentes contextos, como entende Wittgenstein e a Filosofia da Linguagem.

Referências

ALMEIDA, Jorge Miranda de. Diálogo entre a Filosofia e o Cinema. **ALCEU**. v. 15, n.30, p. 168 a 181, jan./jun. 2015. Disponível em: <<http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/Alceu%2030%20pp%20168%20a%20181.pdf>>. Acesso em 22 jan. 2024.

ALMEIDA, Rogério de. Cinema e Educação: fundamentos e perspectivas. **Educação em Revista** (UFMG), v. 33, p. 1-27, 2017. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/edur/a/kbqWpx6Vq6DszHrBT887CBk/abstract/?lang=pt>>. Acesso em 22 jan. 2024.

AMARAL, Murilo Garcia de Matos. Russell, Wittgenstein e o atomismo lógico. In: CARVALHO, Marcelo... [et al]. (Orgs.). **Filosofia da linguagem e da lógica**. São Paulo: ANPOF, 2015. p.35-43.

ANDREW, Geoff. A general (1927). In: SCHNEIDER, Steven Jay (Ed.). **1001 filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008. p. 60.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: Introdução à Filosofia**. São Paulo: Moderna, 2003.

BALLERINI, Frantiesco. **História do cinema mundial**. São Paulo: Summus, 2020.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e política**. Obras escolhidas I. Trad. Rouanet S. P. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

CHAUÍ, Marilena. **Iniciação à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2010.

COTRIM, Gilberto; FERNANDES, Mirna. **Fundamentos de Filosofia**. São Paulo: Saraiva, 2013.

D'ANGELO, Martha. **Saber fazer Filosofia: pensadores contemporâneos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011.

DOIMO, Diego Augusto; GEBRAN, Raimunda Abou. A Filosofia no Ensino Médio: o Cinema como recurso didático. **Educação em Revista**, Marília, v.19, n.1, p. 53-70, Jan.-Jun, 2018. Disponível em: <<https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/7901>>. Acesso em 22 jan. 2024.

FURTADO, Rita Márcia Magalhães. O cinema nos ensina? In: QUEIROZ, Fabrício David... [et al]. (Orgs). **Cinema e formação: concepções estéticas e pedagógicas**. Campinas: Alínea, 2021. p. 53-62.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2009.

RIBAS, Maria Alice Coelho; CENCI, Márcio Paulo. Filosofia e cinema: possíveis entrecruzamentos. **Thaumazein**, v.1, n.1, 2007, p.1-9. Disponível em: <<http://www.periodicos.unifra.br/index.php/thaumazein/article/view/193/pdf>.> Acesso em: 22 jan. 2024.

RUSS, Jacqueline. **Filosofia**: os autores, as obras. Petrópolis: Vozes, 2015.

STHEPENSON, Ralph; DEBRIX, Jean R. **O cinema como arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Coleção "Os pensadores").

YASHINISHI, Bruno José. O uso do cinema em aulas de Filosofia: roteiro didático para a aprendizagem de conceitos através de filmes. **Ensino & Pesquisa**, União da Vitória, v. 21, n.2, p. 251-263, abr./ago., 2023. Disponível em: <<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/view/7347/5630>.> Acesso em 27 jan. 2024.

Recebido em: 04/2024
Aprovado em: 10/2024