



SEMELHANÇA, SÍSIFO E EXPERIÊNCIA FÍLMICA EM ESPAÇOS EDUCATIVOS

RESEMBLANCE, SISYPHUS AND CINEMATIC EXPERIENCE IN EDUCATIONAL SPACES

SEMEJANZA, SÍSIFO Y LA EXPERIENCIA FÍLMICA EN ESPACIOS EDUCATIVOS

1

Mônica Medina Santos Almeida Neves¹

Washington Ramos dos Santos Junior²

DOI: <https://doi.org/10.22481/sertanias.v5i2.15661>

Resumo: Este ensaio tem por objetivo refletir a afinidade entre semelhança e imaginação, baseando-se na obra foucaultiana e tecendo relações com a experiência cinematográfica em situações de ensino. O conceito de semelhança em Foucault explora como, até o século XVI, a relação entre signos e conhecimento era central no pensamento ocidental. A semelhança permitia compreender e representar o mundo, articulando elementos por proximidade (*convenientia*), reflexo (*aemulatio*), analogia e simpatia. Esses conceitos encontram eco no mito de Sísifo, que exemplifica a circularidade e repetição como formas de reflexão e experiência. No espaço educativo, especialmente com o uso do Cinema, essas ideias podem estimular a imaginação, a subjetividade e o aprendizado. Assim como Sísifo transforma sua realidade ao descer a montanha, a experiência fílmica oferece momentos de transcendência e renovação pessoal.

Palavras-chave: Semelhança. Mito de Sísifo. Experiência fílmica.

Abstract: This essay aims to reflect on the affinity between similarity and imagination, based on Foucault's work and weaving relationships with the cinematic experience in teaching situations. Foucault's concept of similarity explores how, until the 16th century, the relationship

¹ Mestrado em Ensino pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Possui Especialização (*latu sensu*) em Psicopedagogia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Graduação em Licenciatura em Desenho e Plástica pela Universidade Federal da Bahia. Professora assistente da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em artes visuais, cinema e teatro. Desenvolve estudos e pesquisa com destaque para os fenômenos imaginação e criatividade potencializadas com a experiência do cinema na escola. E-mail: monica.neves@uesb.edu.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3187-9997>

² Doutor em Geografia Humana e doutor em Psicologia Social pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em Geografia Humana pela USP. Graduação em Geografia pela Universidade Federal Fluminense. Professor assistente da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Área de Pesquisa: Subjetividade e Geografia. Geografia Humana. Geografia Urbana. Psicologia Social. Epistemologia da Geografia. Relação entre homem e natureza. Patrimônio. Planejamento territorial. E-mail: washingtonramos.geopsique@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0198-485X>





between signs and knowledge was central to Western thought. Similarity allowed understanding and representing the world, articulating elements through proximity (*convenientia*), reflection (*aemulatio*), analogy and sympathy. These concepts are echoed in the myth of Sisyphus, which exemplifies circularity and repetition as forms of reflection and experience. In the educational space, especially with the use of Cinema, these ideas can stimulate imagination, subjectivity and learning. Just as Sisyphus transforms his reality by descending the mountain, the filmic experience offers moments of transcendence and personal renewal.

Keywords: Resemblance. Myth of Sisyphus. Cinematic experience.

Resumen: Este ensayo tiene como objetivo reflexionar sobre la afinidad entre semejanza e imaginación, a partir de la obra de Foucault y tejiendo relaciones con la experiencia cinematográfica en situaciones de enseñanza. El concepto de similitud de Foucault explora cómo, hasta el siglo XVI, la relación entre signos y conocimiento era central para el pensamiento occidental. La similitud permitió comprender y representar el mundo, articulando elementos a través de la proximidad (*convenientia*), la reflexión (*aemulatio*), la analogía y la simpatía. Estos conceptos tienen eco en el mito de Sísifo, que ejemplifica la circularidad y la repetición como formas de reflexión y experiencia. En el espacio educativo, especialmente con el uso del Cine, estas ideas pueden estimular la imaginación, la subjetividad y el aprendizaje. Así como Sísifo transforma su realidad al descender de la montaña, la experiencia fílmica ofrece momentos de trascendencia y renovación personal.

Palabras clave: Semejanza. Mito de Sísifo. Experiencia fílmica.

Introdução

Foucault analisa como o conceito de semelhança desempenhou um papel central no pensamento pré-moderno, em quatro formas distintas: *convenientia*, *aemulatio*, analogia e *sympathia*. No pensamento clássico, a semelhança se afasta do conhecimento sistemático e se associa ao campo da imaginação, marcando a transição entre os séculos XVI e XVII. Essa mudança reflete um deslocamento da semelhança de uma função central para um papel marginal, mais próximo do domínio da criatividade e da subjetividade. A *convenientia* enfatiza a união entre elementos próximos, enquanto a *aemulatio* reflete uma correspondência à distância, simbolizando a dualidade e competição entre formas. A analogia, por sua vez, une diferentes dimensões, criando harmonia e sentido. Já a *sympathia*, associada à mudança, age por atração e é equilibrada pela *antipatia*, que mantém a individualidade das coisas.

O texto analisa o mito de Sísifo sob a perspectiva filosófica e educativa, explorando conceitos como semelhança, imaginação e subjetividade, com base em autores como Foucault, Camus, Deleuze e outros. Sísifo é retratado como símbolo do esforço humano repetitivo e do absurdo existencial, em que o trabalho incessante de carregar a rocha torna-se parte de sua





essência. Durante a descida, no entanto, ele vivencia momentos de liberdade temporária, imaginação e recordações, que transcendem seu castigo. A experiência, tanto para Sísifo quanto para o espectador de um filme, não é apenas solitária, mas ganha sentido ao ser atravessada por outros e pela cultura. O cinema, como expressão artística, é apontado como ferramenta educativa e de sensibilização, capaz de libertar o espectador da apatia ao estimular a imaginação e a reflexão crítica.

Assim como Sísifo encontra significado em seu esforço durante a descida, a experiência cinematográfica em espaços educativos, como escolas e prisões, pode ser um meio de transcender o absurdo do cotidiano. Ela possibilita novas formas de ver o mundo, ressignificar a subjetividade e criar espaços de transformação por meio da imaginação e da interação entre docente e discente.

Semelhança em Foucault

Em suas reflexões acerca da forma pré-moderna de conhecimento, Foucault (2000[1966], p. 23) discorre que, até o desfecho do século XVI, no mundo ocidental da Renascença, o conceito de semelhança teve avaliação positiva, visto que “o jogo dos símbolos[...] permitiu o conhecimento das coisas visíveis e invisíveis[...] [e] guiou a arte de representá-las”. Nesse âmbito, a semelhança, conforme Arthur (2019, p. 3), “necessita inevitavelmente de signos, e estes, no Renascimento, mostraram um poder de propiciar ondas circulares envolvendo coisas e pessoas, em grande giro simbólico”. Assim sendo, o autor (ARTHUR, 2019, p. 3) pondera que o mundo se movimenta em um espaço circular e, por este ângulo, é possível que os dados visíveis do mundo se avizinhem.

Em alusivo cenário, a arte pictural representava uma espécie de duplicação das coisas do mundo e essa imitação ocorria como uma encenação da sociedade e da natureza. Nesse duplicar das coisas, nessa dobra do mundo sobre si mesmo, encontra-se o conceito de semelhança. Conforme Foucault (2000[1966], pp. 63-7), por um tempo, a semelhança romperá seu vínculo com os signos, já que se perde a identidade entre significante e significado. Isso se relaciona diretamente com o que Hack (2014, pp. 53-4) afirma – ela “deixa de compor a ordem do mundo e de imbricar-se com ele, passando a ser completamente imaginada”. Além disso, “a imaginação da semelhança permite que as sequências empíricas se deem no horizonte de uma ordenação de signos”



Convenientia é a primeira das mais qualificadas estruturas que indicam suas articulações ao conceito de saber inerente à semelhança. Este termo enfatiza a ideia de algo mais próximo; nesse caso, a semelhança é conveniente aos elementos dispostos no mundo, as informações que, se aproximando umas das outras, vêm a se emparelhar, se misturam e “a extremidade de uma designa o começo de outra” (FOUCAULT, 2000[1966], p. 24). Assim, há um diálogo por meio do movimento, das interferências, dos afetos e das propriedades. Nesse contato, aparece uma semelhança de ordem dupla se alguém procurar solucioná-la, como a similaridade do espaço, da vizinhança entre dois objetos. No mundo, a proximidade não é uma relação externa aos acontecimentos, “mas o signo de um parentesco ao menos obscuro” (FOUCAULT, 2000[1966], p. 24), com

[...] os diferentes seres[,] se ajusta[ndo] uns aos outros; a planta comunica com o animal, a terra com o mar, o homem com tudo o que o cerca. A semelhança impõe vizinhanças que, por sua vez, asseguram semelhanças. O lugar e a similitude se imbricam [...]. São signos de conveniência. (FOUCAULT, 2000[1966], p. 25).

A *conveniência*, segundo Foucault (2000[1966]), é uma semelhança que se une à natureza na aparência de uma progressiva vizinhança; por isso, o universo é a conveniência absoluta das propriedades. Pela conexão entre semelhança e natureza, há uma potência que aproxima as coisas semelhantes e entende os que estão próximos, pois a orbe estabelece elo de si para si. Em cada extremo de conexão, inicia e termina uma corrente, que tem semelhança com o anterior e o vindouro; dessa forma, as semelhanças adquirem continuidade ao arquivarem os limites em seu afastamento e separação. De acordo com Arthur (2019), para haver semelhança é preciso haver união com um signo, uma vez que ela implica a presença de signos, ou, em outras palavras, as coisas se organizam por continuidade, como partes de um todo maior e com certa contiguidade.

Aemulatio (emulação), esta segunda forma de semelhança, no entendimento de Foucault (2000[1966]), também é um tipo de conveniência, no entanto, desimpedida dos cânones do espaço e, quando fixa, opera no intervalo e na separação. Por isso, é uma espécie de semelhança que não possui convívio. A emulação atua como uma imagem refletida no espelho. Nessa atividade, as propriedades espalhadas pela intervenção do mundo também conseguem se relacionar. Para Hack (2014), tais afinidades de semelhanças da emulação não dependem de contiguidade, porém estão intimamente unidas à imagem e, nesta ação concorrente, é possível existir o domínio de uma imagem projetada ou a competição entre ambas. Assim,



[...] [d]esses reflexos que percorrem o espaço, quais são os primeiros? Onde a realidade, onde a imagem projetada? Frequentemente não é possível dizê-lo, pois a emulação é uma espécie de germinação natural das coisas; nasce de uma dobra do ser, cujos dois lados imediatamente se defrontam (FOUCAULT, 2000[1966], p. 27).

Foucault (2000[1966]) adverte que, Paracelso, médico, alquimista e físico suíço-alemão, que viveu de 1493 a 1541, confrontou esse conceito de dualidade universal à semelhança de irmãos gêmeos. Mesmo sendo bastante parecidos, não é possível saber quem primeiro originou no outro a sua aparência. Todavia, esclarece, a emulação não permite a imobilidade às imagens refletidas que ela confronta e a similitude se converte na luta de uma fisionomia versus a outra, “ou melhor, de uma mesma forma separada de si pelo peso da matéria ou pela distância dos lugares” (FOUCAULT, 2000[1966], p. 28). Primeiro, a emulação se manifesta como mero e distante reflexo; quieta, viaja pelos lugares do universo e da terra. Todavia, essa extensão percorrida não se extingue por sua tênue imagem, mas conserva-se como uma passagem para a visualidade. Com isso, o semelhante abrange o semelhante e este o contorna e possivelmente deve ser, mais uma vez, envolvido pelo duplo, produzindo continuidade e comunicação infundável.

Analogia é o terceiro aspecto de semelhança, pensamento conhecido na antiga Grécia e no período medieval, cujo emprego, possivelmente, já não é o mesmo. Por conseguinte,

[...] [n]essa *analogia* superpõem-se *convenientia* e *aemulatio*. Como esta, assegura o maravilhoso afrontamento das semelhanças através do espaço; mas fala, como aquela, de ajustamentos, de liames e de juntura. Seu poder é imenso, pois as similitudes que executa não são aquelas visíveis, maciças, das próprias coisas; basta serem as semelhanças mais sutis das relações. [...] Uma analogia pode também se voltar sobre si mesma sem ser por isso contestada. (FOUCAULT, 2000[1966], p. 29).

A analogia possui grandes possibilidades de execução, devido às características de reversibilidade e ecletismo, pois todas as representações, através dela, podem se avizinhar, porque as reproduções se apresentam num desenho de contiguidade. No entanto, este espaço aberto e multidirecional é cheio de analogias capazes, cada uma, de encontrar suas áreas de suporte e, tangenciando esses pontos de apoios, as associações se opõem, mas não se transformam. O ser humano é esse ponto, ou elo; ele é bem-proporcionado e harmônico a tudo o que existe (FOUCAULT, 2000[1966], p. 29). Nesse sentido, o lugar das analogias é propício a um ambiente de difusão e expansão. O sujeito, em tal ambiente, é circundado pelo espaço e, de maneira oposta, apresenta as semelhanças que herda do todo. O indivíduo é o suporte das harmonias, o ponto de equilíbrio em que as afinidades se fundamentam e, uma vez mais, se



refletem. Outrossim, o ser humano pode ser compreendido, de forma analógica, como elo de ligação ou como pequeno reflexo entre microcosmo e macrocosmo.

A partir deste momento, Foucault (2000[1966]) pensa sobre a atividade das *simpatias*, que é o quarto aspecto de semelhança. A simpatia opera de forma livre, pois nenhum trajeto é antecipadamente definido. Em uma fração de segundo, ela atravessa longas distâncias do mundo terreno ao ser humano, dominando-o. Entretanto, tamanha é sua força que não se satisfaz em nascer de uma só relação e em viajar pelos espaços. A simpatia é a abertura para a mudança; nesse movimento externo e perceptível, de dupla atração, desperta uma ação interna. É, portanto,

[...] o princípio da mobilidade[...], atraindo as coisas umas às outras por um movimento exterior e visível, suscita em segredo um movimento interior — um deslocamento de qualidades que se substituem mutuamente [...]. A simpatia é uma instância do *Mesmo* tão forte e tão contumaz que não se contenta em ser uma das formas do semelhante; tem o perigoso poder de *assimilar*, de tornar as coisas idênticas umas às outras, de misturá-las, de fazer desaparecer em sua individualidade — de torná-las, pois, estranhas ao que eram (FOUCAULT, 2000[1966], p. 32).

A mudança que ocorre na simpatia conduz para o domínio do semelhante; caso contrário, se a sua força não pudesse ser equilibrada o todo seria comprimido a um ponto e a uma matéria uniforme e padronizada. Daí que a simpatia é recompensada pelo seu duplo, que Foucault (2000[1966]) denomina de aparência gêmea, ou seja, a antipatia. Esta permite que tudo o que existe permaneça separado, evitando, de tal forma, a manifestação da semelhança. Contudo, a busca do equilíbrio cômico da simpatia e da antipatia é o que assegura a individualidade das coisas, das propriedades. Nesse contexto, tudo se desenvolve, se combina, se esvanece e morre; surpreendentemente, torna a se encontrar. Conforme Arthur (2019, p. 8), a antipatia é esse arqueamento antagônico que conserva a identidade dos acontecimentos, “a qual mesmo se aproximando não se dissipa. [...] A figura da antipatia mantém as coisas isoladas, na distância”.

Nas extremidades do saber, por outro lado, a semelhança é o princípio de relação que o conhecimento necessita revestir em toda a sua dimensão. A semelhança, no raciocínio clássico, informa Foucault (2000[1966], p. 95), “desempenha um papel simétrico ao que a diversidade assegurará no pensamento crítico e nas filosofias do juízo”. Nesse caráter limítrofe, semelhança e imaginação se tornam adjacentes, surgem em equidade. Não é que a semelhança se apague no classicismo renascentista, mas isso enfraquece o seu lugar referente à representação. Nesse sentido, adverte Prado (2014, p. 51), esta acaba “sendo assimilada não ao campo da produção



de conhecimentos, que é campo da atividade de representar, mas a uma etapa inicial, precária e incompleta. Ela é alocada na esfera da imaginação”. Assim,

[...] [n]essa posição de limite e de condição [...], a semelhança se situa do lado da imaginação ou, mais exatamente, ela só aparece em virtude da imaginação, e a imaginação, em troca, só se exerce apoiando-se nela. Com efeito, se se supõem, na cadeia ininterrupta da representação, impressões por mais simples que sejam, e se não houvesse entre elas o menor grau de semelhança, não haveria nenhuma possibilidade para que a segunda lembrasse a primeira, a fizesse reaparecer e autorizasse assim sua representação no imaginário (FOUCAULT, 2000[1966], p. 95).

7

Para o filósofo, os sinais ocorreriam em toda a sua desigualdade (que não conseguiriam ser entendidos), pois que uma reprodução nunca estaria aberta para se afirmar em um ambiente, reviver outro de maior ancestralidade e se aproximar para dar espaço a um confronto. Isso porque a sutil e fundamental individualidade para qualquer separação seria ofertada. Nesse entendimento, se não existisse imaginação, também não seria possível a existência da semelhança. Todavia, para que isso ocorra, é necessário que haja nas representações algo conflitante, um ‘burburinho’, ainda que leve, da semelhança. Desse modo, é igualmente indispensável que exista na representação qualquer coisa misteriosa e perseverante da imaginação, porque ambos se completam.

Segundo Foucault (2000[1966]), as questões principais, de modo genérico, quanto à crítica da imaginação, dizem respeito ao seu poder autoritário de decompor o tempo contínuo da reprodução em um ambiente ao mesmo tempo constituído de substâncias prováveis e não reais. A outra questão se refere ao estudo da natureza que, tomada por espaços vagos e conflituosos, também perturbam e disseminam as matérias em um conjunto de representações que, indefinidamente, se aproximam e se correspondem. Nesse instante de antagonismo, há um tempo negativo, por causa da desorganização nas reproduções; e um tempo afirmativo, devido à capacidade e ao poder para refazer o acordo desde essas impressões, ou reproduções, localizando seu princípio de singularidade no pensar de alguma criação. Essa possibilidade impregnada de conflito, deve acontecer de duas formas, isto é, caso seja posto o instante de negação ou da falta de ordem da semelhança, é dado à imaginação praticar seu desempenho, executar seu papel, pois que ela

[...] exerce então, por si só, uma dupla função: se ela pode, apenas pela duplicação da representação, restituir, restituir a ordem, é na medida justamente em que ela impediria de perceber diretamente, e na verdade analítica, as identidades e as diferenças das coisas. O poder da imaginação é tão-somente o reverso ou a outra face de sua falha. Ela está, no homem, na juntura da alma com o corpo. Com efeito, é aí que Descartes, Malebranche, Spinoza a analisaram, ao mesmo tempo como lugar do



erro e poder de ascender à verdade mesmo matemática; nela reconheceram o estigma da finitude, quer como signo de uma queda fora da extensão inteligível, quer como marca de uma natureza limitada. (FOUCAULT, 2000[1966], p. 97).

É provável que o instante de positividade da imaginação seja conferido à opaca e inquieta semelhança, ao rumor impreciso dela, pois graças à desorganização da natureza e seus conflitos, somente é possível doar à impressão elementos semelhantes. Dessa forma, a representação, sempre presa a substâncias vizinhas, se reproduz, lembra-se, inclina-se por cima de si mesma, gera o ressurgimento de cópias, reproduções complexas e um pouco análogas, com isso forçando que a imaginação se manifeste. É neste momento que a natureza, acima de tudo, passa a se parecer consigo própria.

Segundo Foucault (2000[1966], p. 98), os conceitos de natureza e de natureza humana “funcionam para assegurar a interdependência, o liame recíproco da imaginação e da semelhança”, uma vez que a imaginação é uma das características da natureza humana, e a semelhança, “um dos efeitos da natureza”. De acordo com o pensamento clássico, a natureza humana se instala no crescimento da representação que se reproduz, e que a natureza é o incompreensível conflito da representação ou desempenho sensível antes que as semelhanças se apresentem. Isso posto, a natureza e a natureza humana aceita a reconciliação do ambiente natural e da imaginação, que institui e possibilita a realização das ciências baseadas na experiência. Se no século XVI a semelhança estava unida à ideia do signo, no século XVII, ela é expulsa para além do saber e, neste espaço complexo e misterioso, a semelhança se acopla à imaginação.

Semelhança, Sísifo e o cinema em espaços educativos

Sísifo, monarca da cidade de Corinto, presenciou Zeus, metamorfoseado em uma enorme e majestosa águia, raptar Egina, filha de Asopo, que era um deus-rio. Este, desconfiado do supremo olimpiano, pediu que Sísifo o ajudasse a encontrá-la. Em dito cenário, observa Camus (1995[1951], pp. 157-62), o rei de Corinto atestou que o ajudaria desde que oferecesse água para a sua cidade. Por se intrometer em querelas celestes, e por enganar a morte duas vezes, este homem ardiloso recebeu severa punição de Zeus: viver eternamente no Hades e levar pesada rocha para ser depositada no cimo de íngreme montanha; contudo, a pedra sempre se precipitava, então ele descia para buscá-la e recomeçava seu absurdo trabalho.



É possível associar esse mito ao trabalho de Foucault (2000[1966]). A relação de proximidade entre coisas adjacentes, a conveniência, é presente tanto no percurso infundável de Sísifo quanto na conexão física e existencial entre ele e a pedra que carrega *ad aeternum*. Lembra Foucault (2000[1966], p. 22) que “duas coisas próximas uma da outra, colocadas lado a lado, constituem um par conveniente”; por sua vez, Camus (2010, p. 110) reitera que o “trabalho sem esperança de Sísifo é toda a sua essência”. Com efeito, Arthur (2019, p. 7) sugere que a configuração “da conveniência ramifica as artérias do envolvimento, ou seja, em elos laterais, formula a arte dos liames de parentesco e de vizinhança, constituindo assim um imenso encadeamento no mundo”, liberando “uma atração recíproca e vibrante entre as coisas”. Ademais, a conveniência procura se harmonizar com o cimo; o foco é o ponto mais alto. Por fim, cabe ressaltar que Sísifo se vincula à pedra, tendo sua existência em contiguidade com a rocha que carrega.

Por sua vez, a *aemulatio* traz uma ideia de correspondência à distância; nesse caso, a trajetória da subida reflete o esforço contínuo dos seres humanos, por meio da repetição incansável de Sísifo, que revive uma experiência eternamente recomeçada e ativada por dois fenômenos: memória e imaginação. O esforço é refletido pela imagem no topo da montanha, objetivo inalcançável. Seu trabalho infundável ecoa todas as experiências humanas repetitivas e que demandam muito esforço, sendo a emulação que “se caracteriza por fazer arrolar atributos comuns a seres ou substâncias distintas e distantes entre si” (ARTHUR, 2019, p. 7). A rocha espelha duplamente a passagem de um momento anterior e outro posterior, agindo como na projeção de um filme. O rochedo, no pináculo, é o lugar das emulações e, ainda que o monte tende para uma figura triangular, o movimento corpóreo de Sísifo, no espaço transitado e repetido *ad infinitum*, desenha uma ordenação esférica que representa

[...] círculos concêntricos, refletidos e rivais” (ibid., 29). Este último aspecto - “rivais” – interessa, pois não estão isentas, na forma da emulação, ondas que espelham afrontamentos e duelos de tudo o que se apresenta, estando aberta a possibilidade de inflexão, ou seja, de “combate de uma forma contra outra – ou melhor, de uma mesma forma separada de si pelo peso da matéria ou pela distância dos lugares” (ARTHUR, 2019, p. 7).

Toda a movimentação de Sísifo resulta nesta dinâmica circular, porque cada fim é o recomeço e ele conhece a sua trajetória. No entanto, ignora a plenitude de suas ações, sobretudo, na busca da pedra que rola ladeira abaixo e, caso queira, provisoriamente escapará do castigo. Nesse caso, a experiência acontece durante a descida. Sem pressa, já que não lhe fora imposta





nenhuma obrigação, ele declina em busca da rocha. Temporariamente livre e transposto pela alforria do instante, pode até admitir-se aos devaneios da imaginação. Manifesto episódio tem potencial para correlacionar-se à experiência do cinema em espaços educativos, pois “[e]sse indivíduo aberto, exposto, tocado, também é possível ao espectador em sala de aula, que é atravessado pela imaginação despertada pela imagem fílmica” (NEVES, 2018, p. 119).

Intui-se que a emulação reflete a imagem da pedra no topo, espelhada e de curtíssima duração, como um fleche que representa o que deveria ser, mas rivaliza com o tempo da ascensão e do descenso. A rocha, ao se precipitar, atua nesse espaço de afastamento do estágio que a antecede no cume e o que o sucede. A experiência, nesse caso, também não acontece, visto que, absolutamente estafado, Sísifo ainda não consegue vivenciá-la; ansioso por livrar-se da pedra, falta-lhe tempo para considerar o silêncio e a reflexão. Todavia, no alto da montanha, essa imagem rápida como um fleche, do mesmo modo, é possível de ser associada ao plano fílmico. Nesse caso, tanto o observador (Sísifo), quanto o espectador (discente/docente), podem, mediante o afastamento corpóreo/estético, viver a experiência. Isso porque o acontecimento pressupõe alguma distância para ser percebido na totalidade dos fatos.

O rochedo cai e Sísifo, segundo Camus (2010), sabe que é obrigado a buscá-lo para recomençar o absurdo trabalho. Então, durante a descida germina a experiência, pois se vê rodeado pela vastidão do espaço e, certamente, pode ser atravessado pelas lembranças do que vivera antes de ser supliciado no Hades. Nesse ambiente das analogias, instigado pelo que enxerga e evoca, Sísifo pode estar aberto às recordações, ante às imagens que por ora vislumbra. Sem pressa alguma, declina a ladeira. Despreocupado e livre, ele atravessa a passagem correspondente à semelhança das simpatias. Por conseguinte, sua imaginação assoberba-o e o conduz para os locais distantes desse mundo sombrio, por certo, ativado pelos signos do umbroso lugar. O devaneio, também por intervenção da memória, aproxima-o da experiência vivida em dois mundos: uma no Hades e outra na Terra. Assim, a

[...] memória, assim como a inteligência e a imaginação, diversifica um determinado signo em relação a outras espécies de signos. A memória não nos dá nenhuma verdade profunda. Em termos deleuzianos, ela não nos força a interpretar alguma coisa ou a decifrar a natureza do signo, não nos força a mergulhar como “um mergulhador em suas sondagens” (DELEUZE, 2006b, p. 92). De onde ele acredita que erramos ao acreditar nos fatos, já que crê na existência apenas de signos. [...] define que erramos ao acreditar na verdade, quando só existem interpretações. [...] a conclusão é de que pensar é sempre interpretar, isto é, explicar, desenvolver, decifrar, traduzir um signo. (OLIVEIRA, 2014, p. 42).





Em consenso com Deleuze, Oliveira (2014, p. 42) discute memória e revoca que a unificação “do presente com o passado parece mais uma luta do que um acordo. O que nos é dado, por fim não é nem uma totalidade nem uma eternidade, mas um fragmento do tempo”. No Hades, o tempo de Sísifo é estilhaçado continuamente; no entanto, ele não interpreta os signos das imagens visuais que o circundam ou que ele rememora. Quando o conflito se acalma, a imaginação desperta; nesse momento, a analogia pode descrever uma conexão entre os acontecimentos. Assim sendo, de acordo com Arthur (2019), ela é a justaposição da *convenientia* e da *aemulatio*. Sísifo percebe e mergulha no despenhadeiro, sua experiência tem potencial para fazê-lo imaginar, pois é admissível que

[...] ao mover-se uma coisa, outra se mova por acção dela, e a imaginação parece ser certo movimento e não ocorrer sem a percepção sensorial – a imaginação parece antes dar-se nos seres dotados de sensibilidade e ter por objecto os objectos da percepção sensorial; mas, visto ser possível que o movimento se dê por acção da percepção em actividade, e este movimento é necessariamente semelhante à percepção, tal movimento não poderá suceder sem a percepção sensorial e pertence apenas aos seres dotados de sensibilidade (ARISTÓTELES, 2010, p. 112).

A imaginação movimentada Sísifo, sensibiliza-o e liberta-o, transitoriamente, do castigo brutal. Nesse contexto, a simpatia estimula a sua locomoção, uma vez que, analisa Arthur (2019), esta forma de semelhança dirige os entes e promove o avizinhamo dos que estão afastados. É provável, no nascedouro da imaginação, que as imagens evocadas do passado se aproximem das apreendidas pelo olhar e o homem que vivencia a experiência sofra profunda transformação. Segundo Revel (2005, p. 49), ela “se dá solitariamente, mas que é plena somente na medida em que escapa à pura subjetividade, isto é, que outros podem cruzá-la ou atravessá-la”. Sísifo é traspasado pelas lembranças e imagens visuais, seu corpo orbicular dobra-se sobre si, ao mergulhar para a base da montanha.

De tal modo, durante o descenso, Sísifo pode viver a experiência da imaginação e deixar-se atravessar pelas lembranças e pelas imagens ao derredor, uma vez que ela não passa apenas a sua frente, mas, nele. Não obstante, ainda que a experiência seja um evento externo ao sujeito que a vivencia, é em seu corpo que ela ocorre, já que ela não “reduz o acontecimento, mas o sustenta como irreduzível” (LARROSA, 2011, p. 6). Para Foucault (2006[1982]), a experiência transforma o sujeito que a vivencia. De acordo com López (2011, p. 42), essa experiência no pensamento foucaultiano faz parte de um conjunto interligado por três questões muito próximas: “os jogos de verdade, as relações de poder e as formas de subjetividade às





quais estes jogos dão lugar”. Para compreender a experiência em Foucault, aponta López (2011), é necessário conciliar, nesse sistema, *saber e subjetividade*.

Tais informações possuem estreito vínculo entre entendimento e problema. Assim, a ideia conceitual de experiência é deliberadamente vinculada com o termo *saber* e o problema é estabelecido nas diversas maneiras em que as pessoas, no interior da cultura, se transformaram em sujeitos. Foucault (2000[1966], 2006[1982], 2008) pensa experiência também no âmbito da cultura, que transita por entre espaços de saber, espécies de regulamentos, condutas ou leis e maneiras de subjetividade. Logo, o espaço da cultura abrange saber e subjetividade, que são formadas no interior daquela, ressaltando que a “experiência não é aqui a experiência em geral, mas a experiência concreta, histórica e culturalmente situada” (LÓPEZ, 2011, p. 45). Desse modo, é importante acrescentar, em nossa análise, as espacialidades características de determinadas épocas e de determinados sistemas culturais, como o presídio, também estudado por Foucault (2022[1975]) e a escola de educação em massa (SOYSAL; STRANG, 1989), invenções recentes.

Desse modo, os espaços educacionais, como escolas e salas de aula em ambientes prisionais, devem ser percebidos como espaços culturais e são capazes de fortalecer o uso do Cinema e Audiovisual como mecanismos de consciência do absurdo existencial humano, tal como alertado por Camus (1995[1951]). As experiências dos sujeitos são, portanto, fundamentais para o conhecimento e para a subjetividade desses mesmos sujeitos implicados no processo de ensino-aprendizagem, e deve haver estímulo permanente deles. Especificamente sobre o espaço escolar, Fresquet e Migliorin (2015, pp. 6; 8), reiteram que é imprescindível levar cultura audiovisual para a escola, pois a criança se identifica com as imagens projetadas porque “a tela é atraente”; ademais de o aluno “acessar o que há de melhor na cultura”, e de “o cinema na escola tenciona[r] a própria arte a estar à altura das experiências sensíveis desses jovens”. Já em contexto prisional, uma referência bastante interessante é Sousa (2011).

López (2011) declara que, para Foucault, a experiência histórica forma o sujeito enquanto original e único, daí a manifestação de sua subjetividade. Todavia, essa condição subjetiva ocorre nos jogos de verdade e suas aplicações, em que, ele, historicamente, se compõe. Logo, a experiência não ocorre através do homem enquanto ser metafísico, mas em sua condição histórica, o que permite o desvelamento de sua subjetividade. A verdade, portanto, não é compreendida no sujeito, mas sim nas práticas dos jogos de verdade de sua experiência,



historicamente construída. De acordo com Revel (2005), Foucault entende que o indivíduo se modifica ao viver a experiência, uma vez que é na prática sociopolítica que se estabelece a experiência – esta o momento da renovação que permite o encontro do sujeito com sua subjetividade, em permanente tensão e conflito, e sempre no âmbito da cultura. Assim, “a experiência é algo que se dá solitariamente, mas que é plena somente na medida em que escapa à pura subjetividade, isto é, que outros podem cruzá-la ou atravessá-la” (REVEL, 2005, p. 49).

Foucault (2003[1984], 2005b[1984]) compreende que a experiência não é apenas um ato solitário individual, mas se completa quando o sujeito é traspassado pelo outro, seja como referência ética, objeto de reflexão ou fonte de transformação. López (2011) lembra que a experiência foucaultiana (FOUCAULT, 2003[1984], 2005a[1976], 2005b[1984], 2005c[1978], 2006[1982], 2022[1975]), se constitui na imbricação de saber, poder e subjetividade, possibilitando a transformação do homem. Nessa conjuntura, observa Larrosa (2002), a educação deve ser entendida a partir dos termos *experiência* e *sentido*, assemelhando-se à obra foucaultiana. À vista disso, o indivíduo deve vivenciar a experiência plenamente, o que se aplica também à experiência audiovisual. Duarte (2002) assegura que o espectador tem necessidade de viver a ficção, se entreter e instruir-se com ela, tal qual a própria realidade.

Assim, a narrativa fílmica, ao atravessar o (re)educando³, pode libertá-lo da apatia, beneficiando-o mediante vigorosa experiência. Exposto e sensibilizado, ele é capaz de perceber a si mesmo e ao próximo, visto que se trata de uma experiência, em certo aspecto, compartilhada e eficiente para valorizar a alteridade. Possivelmente, ao mergulhar na subjetividade, o espectador possa fazer uma dobra sobre si, movimentando-se em uma curvatura e nos limites dos saberes adquiridos, concomitantes ao tempo do filme, aparecendo *semelhança* e *imaginação* em equivalência. Tal qual o descenso de Sísifo, o Cinema e Audiovisual em espaços educativos deve ser percebido como meio de propiciação de experiências potencializadoras da imaginação, por intermédio das semelhanças foucaultianas (FOUCAULT, 2000[1966]).

O espaço educativo utilizado na projeção do Cinema e Audiovisual favorece a experiência fílmica também por intermédio do atravessamento presente na relação entre professor e aluno, em um processo imaginativo conjunto e próprio dessa relação. Isso requer

³ Cabe lembrar que reeducando é termo utilizado recorrentemente como eufemismo para encarcerado. Contudo, isso é outra discussão que não cabe neste ensaio.

ausculta mútua e tempo, a fim de que, ainda que de forma efêmera, os absurdos do mundo sejam colocados à margem e ambos, mas em especial os discentes, possam imaginar. Janson (1996[1971], pp. 6-7) afirma que “[i]maginar significa simplesmente formar uma imagem – um quadro – em nossa mente”. Assim, quando pensamos que “uma imagem vale por mil palavras”, devemos ter consciência de que seu valor não é apenas descritivo, mas sobretudo simbólico, já que a arte “é livre para reestruturar o vocabulário e a sintaxe convencionais, a fim de expressar significados e estados mentais novos, muitas vezes múltiplos”. Ademais, a arte à nossa volta nos permite ter “quase que diariamente novas experiências” e nos força “a reformular nosso modo de ver” a vida e, até mesmo, do próprio modo de como se pode experienciar qualquer coisa. Isso renova e ressignifica a subjetividade e a experiência.

No mito, esta ocorre quando Sísifo desce a montanha, uma vez que ele está temporariamente livre de alcançar suas metas, vivenciar seu fardo e os absurdos da existência e do mundo, e ainda que esteja emerso no Hades. Essa liberdade permite o movimento e esse movimento é direcionado à imaginação e à criação de um espaço outro. Aristóteles (2010, p. 112) assevera que imaginar é “formar opiniões a respeito do que se percebe, e não por acidente” e que imaginação é movimento. Nesse sentido, a experiência fílmica atua de forma semelhante na transcendência do homem, permitindo a existência, ainda que efêmera, em outros lugares – o lugar da narrativa fílmica, o lugar da memória, o lugar do passado, o despertar de um lugar futuro – o que confere ao sujeito uma liberdade fundamental para o viver, conforme apontam Azevedo (2007), Moura (2020) e Almansa (2013).

A imaginação é codependente da percepção sensorial e do movimento. Uma vez que o indivíduo sensibilizado pela materialidade do ambiente move-se a algum objeto entre tantos que o cercam, torna-se capaz de imaginar, formando novos conceitos sobre a existência. Ademais, manifesta-se a partir dos anseios de cada pessoa que vê as imagens do mundo, reflete sobre elas e se permite sonhar. Desse modo, trazendo a Sétima Arte para a análise, Munsterberg (2018[1983], p. 35) sugere que “a imaginação se projeta na tela”; o cinema, pois, é capaz de atuar de modo semelhante à imaginação, porque “ele possui a mobilidade das ideias. Dentro da mente, o passado e o futuro se entrelaçam com o presente. O cinema, ao invés de obedecer às leis do mundo exterior, obedece às da mente”.

Sísifo, em seu descenso, e já sabendo da realidade logo abaixo, permite-se divagar para o mundo onde vivera, porque é necessário escapar provisoriamente do Hades, para renovar a



força necessária para escalar a montanha com a rocha até o topo. Compreende-se que, durante esse momento, ele se perceba livre da punição e, possivelmente, reviva suas memórias, desenvolva suas fantasias e imaginação, porquanto não lhe fora imposta nenhuma obrigação durante a descida. De todo modo, a repetição é a essência de Sísifo, mas “na experiência, a repetição é diferença. Ou [...], na experiência, a mesmidade é alteridade” (LARROSA, 2011, p. 17). Assim, Sísifo exercita a imaginação como esforço à própria sobrevivência. Nesse traço de singularidade, encontra-se a ideia de irrepetibilidade, pois cada experiência é única e não se repete.

De forma análoga, admite-se ocorrer a experiência do cinema em um espaço educativo, já que a experiência fílmica nesse contexto transcende o puro entretenimento ou a mera assimilação de conhecimento. O sujeito, ao imaginar, é tocado por uma experiência que o atravessa, goza de uma “sensação de uma experiência verdadeira e real. Assim, o indivíduo é capaz de alcançar a esfera das imagens que demonstram se encontrarem próximas aos seus mais íntimos anseios” (NEVES, 2018, p. 119). O espectador, seja o docente, seja o discente, permite-se ser atravessado pela imaginação projetada no ecrã e, sobretudo, nele mesmo, única forma de experienciar a situação fílmica de fato. De tal modo, sua mente é capaz de se relacionar com a subjetividade e consigo próprio. Desse modo, é exequível que semelhança e imaginação se manifestem em equivalência e dobrem-se no movimento circular e dinâmico que se renovam *ad infinitum* em Sísifo, mas finitamente no cinema.

O sujeito da experiência fílmica, quer seja professor ou (re)educando, não deve ter pressa, pois a “velocidade e o que ela provoca, a falta de silêncio e de memória, são também inimigas mortais da experiência” (LARROSA, 2002, p. 23). Ademais, Bergala (2008) indica que a arte na escola transcende as normas institucionais e que as relações com a alteridade são conflituosas, tendo a instituição a função de apaziguá-las. Outrossim, recorda-se que, no mito, Sísifo fora castigado porque feriu as normas estabelecidas, visto que sua índole era a de não respeitar os limites estabelecidos pelos deuses. Em contextos prisionais, a arte assume relevância ainda maior, por seu duplo papel: o de transcender a bruta realidade do espaço carcerário e também o de permitir que o detento possa imaginar uma realidade outra para sua própria existência no lugar de origem. Uma questão de limites se apresenta, assim como a da liberdade. Tanto na criatividade quanto na vida, os “limites são tão necessários quanto as margens dos rios, sem as quais a água se dispersaria na terra e não haveria rio” (MAY, 1982,





p. 118). Transcender as limitações existentes, essa é a essência de Sísifo por meio da imaginação.

Considerações finais

Este ensaio discutiu semelhança e imaginação, que foram problematizadas com Sísifo castigado no Hades e a experiência do cinema em espaços educacionais. Quanto às formas de semelhança no âmbito do Cinema, a *convenientia* se percebe entre o espectador e as imagens à sua frente, são vizinhos; a *aemulatio*, decorre da percepção consciente que precisa se afastar para entender as imagens projetadas, trata-se do distanciamento estético e do espelhamento entre espectador e aspectos da obra; a analogia é ativada pela transmissão fílmica que o alcança e pode conectá-lo ao ambiente (espaço educativo) e à existência, cuja centralidade é o self do sujeito; ou seja, ele se afasta de si até o outro (o filme) e retorna com mais intimidade, numa dobra sobre si mesmo; ao passo que a simpatia mantém afinidade com a obra que o atravessa e o transforma, mediante a sua experiência, que transcende o didatismo e o entretenimento (e, portanto, não permite o fascínio que o funde às imagens projetadas).

Assim, diante da potência imagética, é provável que dita experiência liberte o espectador e, temporariamente, o expanda. Isso permite que ele seja conduzido ao fenômeno da imaginação enquanto experiência. No campo das probabilidades aventadas neste ensaio, as articulações entre *convenientia*, *aemulatio*, analogia e simpatia, como formas de semelhança, existem em dependência com a imaginação e tem potencial para oportunizar tanto no docente quanto no discente uma íntima conexão consigo mesmo. Caso os envolvidos sejam afetados pelo filme, a experiência da imaginação é possível de ser um acesso para a sua formação enquanto sujeito. Nesse ínterim, a película atravessa-o e deixa-lhe marcas para além da possibilidade de o espectador vivenciar algo apresentado pela narrativa projetada. Todavia, ao voltar-se para si, é provável que aconteça a sua transformação, mas, desde que seja crivado por essa experiência.

A experiência do Cinema, enquanto acontecimento, em espaços educacionais, é uma via para o outro. Nesse momento, uma dupla realidade é capaz de perpassar o sujeito-espectador: a fílmica e do próprio indivíduo. Sem pressa, ele deve viver possibilidades inventivas através da imaginação, tal qual Sísifo descendo a montanha.

Em seu descenso, a personagem mítica vislumbra a imensidade do reino sombrio. Ele contempla a paisagem, recorda e imagina, pois é preciso se revigorar no devaneio para dar





continuidade ao absurdo trabalho. Analogamente a Sísifo, educador e educando, conduzidos pelo vigor da obra, podem atingir níveis mais elevados de sensibilidade. Nessa expansão criativa, é provável que a imaginação seja ativada e se desenvolva mediante o vigor das imagens em movimento que se apresentam anexadas ao som para formar a narrativa que é a realidade fílmica. Essa efetividade, portanto, pressupõe doses de fantasia, ainda que a imaginação nasça da arguta percepção e consciência de mundo real. Desse modo, reiteramos que a imaginação e a semelhança estão interligadas, sendo a imaginação essencial para sustentar e transformar as representações. O cinema em espaços educacionais é imprescindível para esse fim e para o desenvolvimento da imaginação.

Referências

ALMANSA, Sandra Espinosa. **O cinema como prática de si. Experiência e formação.** Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2013. Orientadora: Profa. Dra. Rosa Maria Bueno Fischer.

ARISTÓTELES. **Sobre a alma.** Tradução de Ana Maria Lóio. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 2010.

ARTHUR, Nilton César. Na prática envolvente das semelhanças, o mundo renascentista. **Griot: Revista de Filosofia**, v. 19, n. 3, pp. 1-11, 2019.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. **A Estética do filme.** 7ª ed. Campinas, Papirus, 2009

AZEVEDO, Ana Francisca de. **Geografia e cinema:** representações culturais de espaço lugar e paisagem na cinematografia portuguesa. Tese (Doutorado em Geografia Humana). Universidade do Minho, Braga (Portugal), 2006. Orientador: Prof. Dr. João Carlos Vicente Sarmiento. Co-orientador: Prof. Dr. Matthew Gandy.

BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema:** pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink Publicações LTDA, 2008.

BONDÍA, Jorge L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, ANPED, n. 19, 2002, pp. 20-8.

CAMUS, Albert. **El mito de Sísifo.** 1ª ed. 5ª reimp. Madrid: El Libro de Bolsillo/Alianza Editorial, 1995[1951].

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição.** Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Editora Graal, 2006.





DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. 7ª ed. 3ª reimp. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008[1969].

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006[1982].

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. 8ª ed. 2ª tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2000[1966].

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade: a vontade de saber**. 16ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2005a[1976].

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade: o uso dos prazeres**. 10ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003[1984].

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade: o cuidado de si**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2005b[1984].

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 21ª ed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz & Terra, 2005c[1978].

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 42ª ed. 11ª reimp. Petrópolis: Zahar Editores, 2022[1975].

FRESQUET; Adriana; MIGLIORIN, Cezar. **Cinema e Educação: a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas**. Belo Horizonte: Universo Produção, 2015.

HACK, Rafael Fernando. **Foucault, a modernidade e o sujeito**. Tese (Doutorado em Filosofia). Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), São Carlos/SP, 2014. Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Monzani.

JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. **História da arte**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1996[1971].

LARROSA, Jorge. Experiência e alteridade em educação. **Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 19, n. 2, jul/dez 2011, pp. 04-27.

LÓPEZ, Maximiliano Valério. O conceito de experiência em Michel Foucault. **Reflexão & Ação**, v. 19, n. 2, 2011, pp. 42-55.

MAY, Rollo. **A coragem de criar**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MOURA, Carlos Eduardo O. P. de. Imagem e Imaginário no Cinema: perspectivas antropológicas e o resgate da subjetividade. **Poliética**. São Paulo, v. 8, n. 2, 2020, pp. 301-337.





MUNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz & Terra, 2018[1983].

NEVES, Mônica Medina Santos Almeida. **LUZ, CÂMERA, AÇÃO**: imaginação e criatividade potencializadas com a experiência do cinema na escola, a partir da Lei 13.006/14. Dissertação (Mestrado em Ensino). Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Vitória da Conquista, 2018. Orientadora: Prof.^a Dra. Sandra Márcia Campos Pereira. Coorientador: Prof. Dr. Benedito Eugenio.

OLIVEIRA, Rogério Luiz Silva de. **Fotografia e memória**: a criação de passados. Dissertação (Mestrado em Memória, Linguagem e Sociedade). Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Vitória da Conquista, 2011. Orientador: Prof. Dr. Edson Silva de Farias. Coorientador: Prof. Dr. Jorge Viana Santos.

PRADO, Tomás Mendonça da Silva. Foucault, a história e a linguagem. **Princípios: Revista de Filosofia (UFRN)**, v. 21, n. 35, 2014, pp. 37–62.

REVEL, Judith. **Foucault**: conceitos essenciais. São Paulo: Claraluz, 2005.

SOUSA, Klênio Antônio. **Salas/celas, sinas e cenas**: o cinema no contexto prisional. Dissertação (Mestrado em Psicologia Aplicada). Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Uberlândia, 2011.

SOYSAL, Yasemin Nuhoglu; STRANG, David. Construction of the first mass education systems in nineteenth-century Europe. In: **Sociology of Education**, v. 62, n. 4, out 1989, pp. 277-88.

Recebido: 07 de dezembro de 2024

Aprovado: 28 de dezembro de 2024



Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

