



CINEMA E EDUCAÇÃO

PROJETO DE FORMAÇÃO E QUALIFICAÇÃO

CINEMA, CINECLUBE
E EDUCAÇÃO:
Material para educadores

O Projeto de Formação e Qualificação em Cinema e Educação, realizado pela Proext - UFRB, como prêmio do Edital do Fundo de Cultura (Secult-Ba), objetiva apresentar o cinema como uma forma crítica, sensível e contextualizada de produção de conhecimento em espaços escolares e em comunidades rurais e tradicionais, compreendendo o cinema e o audiovisual como mediadores dos processos de aprendizagem. Este é um projeto de formação voltado principalmente para professores das redes municipal e estadual da educação básica nas cidades onde a UFRB tem centros universitários.

O projeto conta com um seminário, curso e oficinas, além da produção e distribuição de kits (Cinema, cineclube e educação: material para educadores, acervo de filmes e equipamentos) que servirão de infraestrutura para a continuidade de trabalhos em cinema em educação nas escolas e cineclubes. Neste sentido, caro leitor, você que lê agora este texto como parte da formação deste projeto é compreendido como multiplicador, com a missão de passar os conhecimentos adquiridos para demais professores e estudantes.



Introdução	04
O Cinema e o Audiovisual têm a imagem em movimento e o som como matérias de composição	06
Cinema, audiovisual e educação	10
Dimensões da experiência fílmica	15
O Cineclube e o ambiente educativo	21
Elementos para criação de um Cineclube	30
Ficha Técnica	35



Difícil encontrar alguém que não goste de filmes, seriados, novelas, animações, *videogames* ou de algum outro produto de linguagem audiovisual. Embora originada e desenvolvida *no* cinema, essa linguagem se expandiu para muitos outros formatos e espaços, tornando-se um assédio constante aos nossos sentidos. Ao hábito de ir ao cinema ou assistir TV em casa foi acrescido o uso de mídias externas ou móveis: no carro, no ônibus, em restaurantes e elevadores, nas salas de espera ou *dos bolsos*, um produto audiovisual está prestes a saltar sobre nossos olhos e ouvidos, sendo muitas vezes difícil desviarmos os olhos e a atenção. Como uma sereia, a linguagem audiovisual emite seu canto em quase todos os lugares, contando, em sua versão atual, com o irresistível encanto das imagens em movimento.



Hoje em dia, aprende-se a linguagem audiovisual muito antes da leitura e da escrita verbal: em geral, é a primeira via de acesso da criança ao mundo externo, o que a expõe a um universo muito amplo de informações e estímulos. Por ser uma linguagem cuja assimilação independe da mediação de outra pessoa (o que não ocorre com a língua escrita, por exemplo), basta haver uma fonte regular de estímulo e acesso para que, gradualmente, seja possível a compreensão de narrativas audiovisuais e o ingresso nos mundos que veiculam (e constroem).

Por esse motivo, torna-se relevante destacar o poder formativo dessa linguagem e sugerir estratégias que ajudem a qualificar a relação entre a escola e o audiovisual, mais especificamente o cinema. Este guia pretende auxiliar na apropriação de alguns elementos constitutivos da cultura audiovisual por parte de educadores, pais e educandos, de modo a aprimorar seu viés formativo e potencializar ações no ambiente educativo.



O Cinema e o Audiovisual têm a imagem em movimento e o som como matérias de composição

Toda arte tem suas matérias de composição, com as quais o artista realiza sua obra. A pintura é feita com uma tela (ou qualquer outra superfície) e tinta, mediada por um pincel com o qual o pintor faz seus traços até compor o que ele queira (ou precise) expressar. Já o escultor parte de um sólido bruto (madeira, argila, mármore, pedaços de ferro velho...) que será moldado até o artista encontrar a forma que procura.

É exatamente a maneira de compor os materiais (ao invés de tinta pode-se usar *catch-up*, como Vik Muniz) bem como o traço específico (leve, forte, retorcido...) que vai definir o estilo do artista. No caso da escultura, é a maneira de talhar a madeira ou de moldar a argila que definirá o escultor.

Com o cinema e o audiovisual não é diferente. O cinema tem suas matérias de composição, que são a imagem e o áudio. Porém, para produzir imagem e áudio, serão necessários elementos do mundo, de forma a criar a concretude que irá ser capturada pela câmera e pelo equipamento de som. É aí que entra, por exemplo, o ator que vai interpretar um papel – Dona Silvinha que vai falar de sua época de criança no início do século XX. Pode-se utilizar também uma goteira de um telhado num dia de chuva, ou pode-se querer reproduzir toda uma fazenda do século XVI para se fazer um filme de época. A imagem e o





som são feitos com aquilo que colocamos na frente da câmera e do equipamento de som para expressar aquilo que queremos¹.

E o estilo do cineasta se faz como? Exatamente na escolha dos elementos que vão se por para filmar, mas também na maneira como ele vai posicionar a câmera para filmar. Por exemplo, ele pode filmar Dona Silvinha, 95 anos, como uma fotografia onde vemos apenas o rosto dela, suas rugas, suas emoções, as suas lágrimas e o mover dos músculos de sua face. Mas pode-se filmar também Dona Silvinha sentada debaixo de uma mangueira centenária, de modo que ela pareça pequena perto da grande árvore. Não dá para ver direito os detalhes do rosto de Dona Silvinha, mas o som de sua fala é forte e audível. A câmera está longe, mas o gravador de som está perto dela. Talvez o cineasta queira dizer com uma imagem como essa que o ser humano é ínfimo diante da árvore, da natureza, do planeta. Dona Silvinha, com seus 95 anos, falando sobre a época em que ouvia rádio na janela da casa do vizinho, debaixo de uma enorme árvore que ainda irá durar muito mais tempo que ela, poderá nos dar uma sensação da efemeridade da vida do ser humano no planeta ou talvez da nossa própria efemeridade. O mesmo motivo fotografado de maneira diferente gera efeitos diferentes.

¹ Esta concretude também pode ser criada através de desenhos manuais, da animação de objetos ou digitalmente através de programas 3D, a fim de dar origem ao movimento dos desenhos animados.

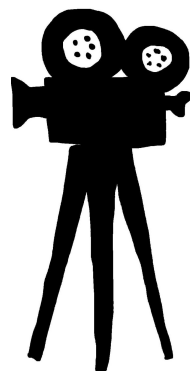
Se o pintor utiliza o pincel para fazer seu traço, o cineasta irá usar a câmera e o gravador de som para compor o seu. A maneira como o cineasta aponta, mantém e movimenta a câmera em relação ao motivo de sua cena será um dos elementos que definirá o seu estilo.

Por exemplo, na cultura japonesa as refeições são feitas numa mesa baixa e as pessoas sentam no chão. Sendo assim, o cineasta japonês Yasujiro Ozu filma seus personagens à mesa com uma câmera baixa e fixa. E usa a profundidade de campo¹ (perspectiva) para que os personagens saiam e entrem em cena. Já Andrei Tarkovski prefere seguir seus personagens com câmeras que se deslocam sobre carrinhos de trilho, o que dá suavidade ao movimento e faz com que as tomadas durem alguns minutos. A suavidade de deslocamento da câmera, somada a uma trilha sonora clássica, produz no ritmo do filme um efeito diferente de *Cidade de Deus*, dirigido por Fernando Meirelles (2002), por exemplo, que é filmado com uma câmera na mão e onde os planos duram pouco, no máximo alguns segundos. Por isso o ritmo de *Cidade de Deus* é um ritmo frenético e energético – tal como a personalidade de Zé Pequeno, seu personagem principal.

² Profundidade de campo é a zona de foco em um quadro fotográfico levando em consideração a perspectiva. Desta maneira, os objetos que estão no quadro aparecem focados ou não a depender de sua posição estar dentro ou não da zona de foco estabelecida pelo fotógrafo. Por exemplo, as câmeras amadoras tem foco infinito. Fotografamos o horizonte e tudo aparece focado e nítido. Já nas câmeras profissionais, podemos variar foco escolhendo focar os objetos que estão mais perto em detrimento daqueles que estão mais distantes ou vice-versa.

Mas o cinema tem uma curiosidade, que é o fato de que aquilo que está fora do quadro também dizer muito sobre o que está dentro. Isto acontece no teatro quando um grito fora de cena vem nos avisar de um assassinato; ou na fotografia onde o olhar de um rapaz nos faz intuir aquilo que ele está vendo. No cinema acontece a mesma coisa. Em *21 Gramas*, dirigido por Alejandro Iñárritu (2003), um jardineiro molha um jardim: a câmera o enquadra de modo que vemos o jardim e a casa ao fundo. Um carro passa em alta velocidade pelo quadro. Não há cortes. Um único plano. De repente escutamos o forte barulho de um acidente de carro. O jardineiro sai correndo na mesma direção para onde foi o carro. Na mesma hora, compreendemos que um grave acidente ocorreu. O diretor Alejandro Iñárritu e o roteirista Guillermo Arriaga não precisaram mostrar os carros se chocarem para entendermos isso. Eles nos fizeram escutar apenas o barulho e ver o jardineiro correndo desesperado. O cinema também é definido pelo seu fora de campo, aquilo que não vemos no plano, mas que impregna de sentido o que está dentro dele.

Ou então num filme clássico de terror onde a heroína caminha sozinha por uma floresta: a câmera está no seu rosto, acompanhamos e sentimos com ela a sua apreensão, quando, de repente, seu semblante muda, expressa um forte terror e ela corre. A câmera continua no seu rosto. Não temos dúvida de que nossa heroína está correndo perigo de vida em relação a algo que ela viu e que agora a persegue.



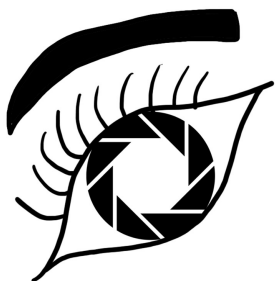
Cinema, audiovisual e educação

Até aqui vimos que um filme é feito de escolhas. Iluminação, arte, atores, encenação, montagem de cada imagem, de cada som. Mínimos detalhes enquadrados (ou ocultados) na tela produzem sentido e afetos. Como uma expressão artística, falamos em escolhas que apontam diferentes gêneros, estilos de filmes e cinematografias³ que fazem parte da história do cinema. Quanto maior o conhecimento sobre os elementos que compõem essa expressão, melhor será a apreciação.

Além de arte, cinema é comunicação. Basta alterar um movimento de câmera, um objeto de cena, um ruído que seja, e tem-se uma mudança significativa no conteúdo que é narrado/mostrado. Forma e conteúdo são dois lados da mesma moeda. Por exemplo, o filme ***O Resgate do Soldado Ryan***, dirigido por Steven Spielberg (1998), coloca o espectador dentro da Segunda Guerra Mundial logo nos minutos iniciais, com uma câmera na mão tremida, muitos cortes rápidos, sons da guerra, confusão imagética e sonora, provocando muita adrenalina, como se o espectador fosse um dos soldados. Não há tempo para questionamentos, a narrativa é dinâmica e construída de maneira que o espectador se identifique com o soldado estadunidense no cumprimento de seu dever, com muita honra

³ Conjunto de filmes de uma época, lugar ou autor determinados.

em defender seu país. Já outro “filme de guerra” do mesmo ano, ***Além da linha vermelha***, dirigido por Terrence Malick, prepara uma experiência espectral de distanciamento, observação e reflexão sobre a guerra, com um ritmo de montagem lento, uma câmera que se movimenta suavemente pelos corpos sofridos dos soldados, luz e música que reforçam o clima de ponderação, e muita narração em *off* de soldados repletos de incertezas e fragilidades. Ambos possuem a temática de guerra, mas os recortes são distintos, assim como os discursos que eles constroem.

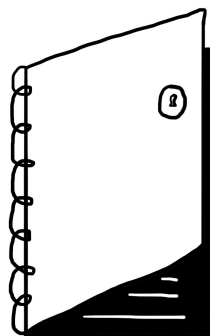


Portanto, quando um cineasta escolhe uma determinada posição de câmera em detrimento de outra, ele está optando pela melhor posição para convidar o espectador a compartilhar do seu ponto de vista, de sua “visão de mundo”. O filme é sempre um “ponto de vista” de alguém (ou de uma instituição, ou de uma determinada comunidade), um recorte da realidade, mesmo os documentários.

E mais, o cinema está inserido em um universo maior ainda de imagens e sons, referência fundante de tudo o que chamamos de audiovisual – videoclipe, televisão, videoarte, jogos, computação gráfica etc. Embora possamos dizer que, atualmente, nascemos, crescemos, reproduzimo-nos e morremos mergulhados em um complexo universo de imagens e sons, ainda não aprendemos a “ler” e a “escrever” com imagens e sons na escola. Muitas vezes o cinema/audiovisual entra na escola

apenas com sua terceira faceta, como uma ferramenta para deixar as aulas mais atrativas. Exibem-se filmes didáticos (equivalentes aos livros didáticos, que não estão no campo da literatura), produzem-se pequenos vídeos de registros, potencializa-se a educação à distância, transforma-se em uma tecnologia educacional. Contudo, o cinema e o audiovisual são muito mais que apenas tecnologias da informação: são linguagens e expressões.

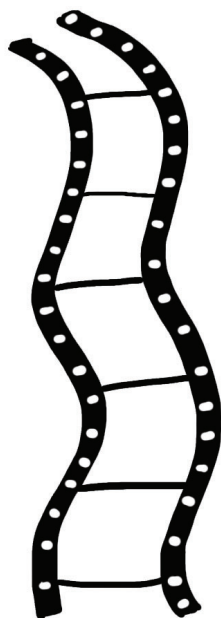
O cinema e o audiovisual nos abrem as portas de um universo simbólico que evoca a complexidade da vida, traz sentimentos e ideias que ajudam a compor um painel de informações, noções e conceitos sobre todos os assuntos. O contato com as mais variadas ideias, apresentadas nos diversos estilos de filmes, ajuda a aumentar a percepção, a sensibilidade e a inteligência.



Para passarmos de um nível de “leitura óbvio”, primeiramente, precisamos cultivar o ver e o ouvir, desenvolver as percepções visual e sonora. Além disso, é importante compreendermos o processo de mão dupla em que construímos e somos construídos pelas narrativas audiovisuais que nos cercam.

Existem países onde o cinema e o audiovisual já têm tradição em fazer parte da formação básica dos cidadãos. Na França, diversos filmes, cânones da história do cinema mundial,

estão disponíveis nas mídiatecas das escolas. Como material pedagógico de apoio, há três tipos de publicação, cada um destinado a um nível de escolaridade, em uma abordagem progressiva. As publicações, produzidas com o apoio do Centro Nacional da Cinematografia (CNC), são uma espécie de *dossier* sobre cada filme, destinado a favorecer a “leitura” dos professores e dos estudantes, com informações sobre a obra, sobre o diretor, contextualizando a obra em um conjunto de filmes (geralmente a partir de sua estilística), com uma análise detalhada e com apontamentos de caminhos pedagógicos. Trabalha-se, especialmente, a expressão artística e sua relação com a alteridade – a descoberta de si no contato com o Outro, com o diferente.



Na Inglaterra, também na formação básica, o cinema e o audiovisual aparecem como disciplina optativa, inseridos no contexto mais amplo da mídia: suas instituições, categorias, tecnologias, linguagens, representações e audiência. Afinal, não se pode mais pensar em processos políticos, em economia, em questões culturais, em construção de identidade ou subjetividades, sem passar pela mediação dos meios de comunicação. Nesta abordagem, o audiovisual ganha mais destaque, especialmente as linguagens televisivas, como a publicidade, o jornalismo e a telenovela.

Atualmente, as linguagens se influenciam mutuamente e as fronteiras se dissolvem, formando um rico e potente caldeirão chamado de linguagem audiovisual. Há filmes em que algumas cenas lembram mais a dinâmica do videoclipe, telenovelas que recorrem a uma iluminação e câmera de cinema como uma marca de qualidade, jornalismo utilizando estruturas dramáticas das grandes narrativas, publicidades que se inspiram na percepção sensorial da videoarte, seriados televisivos explorando recursos das vanguardas cinematográficas etc.

Dessa forma, seja através de uma abordagem mais artística, seja por meio de uma abordagem mais social e política, a linguagem audiovisual oferece muitas possibilidades de contribuição para a formação de um cidadão crítico.

Mas e no Brasil? Como o leitor, educador e/ou educando, gostaria de ver o cinema ser estudado na escola?



Dimensões da experiência fílmica

Após o surgimento e popularização da TV, do videocassete, do DVD, da internet e das mídias móveis, o cinema perdeu o posto exclusivo de templo audiovisual. Obviamente, há enormes diferenças entre a experiência imersiva da sala escura e a assistência distraída do ambiente doméstico, da sala de espera, do transporte urbano ou de um aparelho celular. Alguns elementos que compõem a experiência de recepção e fruição audiovisual sofrem os efeitos desses distintos contextos, e antes de refletirmos sobre o audiovisual no ambiente escolar, vamos falar sobre esses componentes.

O primeiro desses elementos é de ordem **sensorial**. Compreende tudo aquilo que se projeta em direção à nossa visão e audição, como variações de luminosidade, volume, contraste, nitidez, tonalidade, intensidade, ritmo etc. Aqui estão também incluídas as qualidades materiais dos elementos postos em cena, como cores, texturas, formas, tamanhos, que podem nos causar sensações variadas. Juntos, tais estímulos constituem a camada mais elementar da linguagem audiovisual, aquela que nos captura antes mesmo que a consciência acione qualquer senso crítico, pois se dirige aos mecanismos mais involuntários de nossa percepção.

É da junção entre som e imagem que resulta a força da linguagem audiovisual, por reproduzir com grande fidelidade o que capturamos com nossa visão e audição cotidiana.

Denominada de “ilusão mimética”, essa qualidade é responsável por grande parte do fascínio que o audiovisual exerce em nossas vidas.

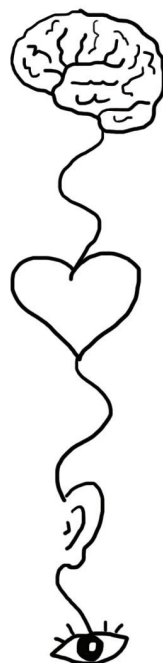
Embora o cinema tenha começado mudo, assim que o som foi agregado tornou-se parte indissociável da experiência fílmica. Aliás, em se tratando de audiovisual, quando o som ou a imagem não está presente, ou quando não são apresentados em sincronia ou concordância, há uma forte sensação de estranhamento e incômodo por parte do público. Algumas obras questionam ou exploram a “naturalidade” do casamento entre som e imagem: em filmes como ***Acoissado*** (1960), ***Uma Mulher é Uma Mulher*** (1961) e ***O Demônio das Onze Horas*** (1965), de Jean-Luc Godard (cineasta francês e um dos “cabeças” da *Nouvelle Vague*) há cenas em que as dissociações entre o áudio e o visual nos fazem refletir sobre a própria linguagem: mais que apenas acompanhar uma história, nos questionamos sobre a forma como ela é contada. Por outro lado, ***O Artista***, dirigido por Michel Hazanavicius (2011), recentemente premiado com o Oscar de melhor filme, brinca com o pesadelo de um ator do cinema mudo diante do advento da sonorização, numa cena em que seu mundo silencioso passa a emitir os ruídos da vida real.

Em seguida, há dois vetores que se interpenetram, não sendo possível (nem necessário) hierarquizá-los: o **emocional** e o **cognitivo**. Aliás, mesmo a camada sensorial, que os sedimenta e sem a qual sequer existe linguagem audiovisual, tem com eles uma relação absolutamente dinâmica e indissociável. Afinal, sons e imagens se configuram e se sucedem com o propósito de produzir algum sentido, mesmo que o

propósito seja não fazer sentido algum. E em se tratando de produção de sentido, a emoção e a cognição são componentes tão constitutivos quanto as sensações.

Didaticamente, o vetor emocional seria aquele que comporta as percepções mais “irrefletidas”, ligadas ao que poderíamos denominar de “sentimento”, enquanto o cognitivo se reportaria ao chamado “pensamento”. As estimulações físicas (visuais e auditivas) organizadas pela linguagem audiovisual são decodificadas pelos sentidos e transformadas em informações, ou percepções, que vão despertar emoções e ideias. Mas é muito difícil conceber um pensamento sem alguma emoção (ou seja, isento de subjetividade) ou uma emoção que não “pense” alguma coisa.

A sétima arte e seus derivados são costumeiramente tratados como produtos de “entretenimento”, sendo esta uma vocação de sua própria natureza: sua base sensorial estimula intensamente nossos sentidos. O estímulo sensorial pode ser agradável ou não, produzindo efeitos relacionados a sua natureza (volume sonoro, luminosidade ou textura da imagem, por exemplo) ou àquilo que implica os demais elementos da construção narrativa, em suas dimensões cognitiva e afetiva. O fato é que a linguagem audiovisual pode nos capturar em meio à máxima passividade e distração, proporcionando algo de “espetáculo” a mais banal situação.



Entre os teóricos, esse prazer de olhar (e de escutar, na medida em que um reforça o outro) recebe o nome de “escopofilia⁴”, uma necessidade humana tão constitutiva quanto o alimento e o repouso. Embora costumeiramente associada a demandas de natureza erótica, esse prazer do olhar culmina na observação de outros seres humanos com o propósito de sabermos mais sobre nós mesmos, enquanto espécie e indivíduos, com vistas à ampliação das possibilidades de expressão e significação do próprio humano.

Assim como decompomos, didaticamente, a experiência fílmica em aspectos sensoriais, emotivos e cognitivos – que jamais se distinguem por completo no momento da recepção – podemos elencar, ao lado da **dimensão prazerosa** do audiovisual, a **racional**, a **estética** e a **pedagógica**.

A **dimensão racional** tem como vocação o deslocamento da mera fruição sensorial e emotiva, tornando ativa a postura do espectador diante do produto audiovisual em questão. Em geral, essa postura está ligada ao conteúdo ou tema do filme, nos fazendo pensar sobre o assunto ou na forma como ele foi abordado, enquanto discurso racional.

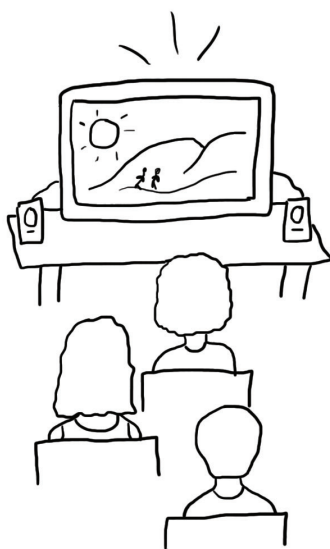
Em alguma medida, essa é uma dimensão muito trabalhada nas escolas, como um contraponto à dimensão

⁴ Escopofilia significa, em grego, algo como “gosto por ver”. No senso comum, o termo francês *voyeur* é utilizado para designar o sujeito que possui uma “compulsão escópica”, algo que o cinema estimula e satisfaz com muita competência.

prazerosa da recepção cotidiana. Nessa perspectiva, o filme deve “fazer pensar”, no sentido de levar a “aprender algo”, geralmente relacionado ao currículo escolar e aos conteúdos das disciplinas.

Já a **dimensão estética** nos coloca num outro patamar de apreciação, no qual podemos compreender o filme como uma obra expressiva, onde se unem o prazer e a reflexão. Nesse ponto da experiência fílmica, aos critérios de “bom” ou “ruim”, associados à estimulação sensorial, e aos de “bem” e “mal”, pertinentes aos efeitos emocionais e às formulações cognitivas, se faz possível produzir sentidos sobre a condição humana por meio da expressão artística.

A apreciação estética estaria no ponto alto da relação entre o espectador e a obra audiovisual, redimensionando a equação “sujeito” x “objeto”: ao invés da passiva absorção das informações sensoriais, cognitivas e emotivas que caracterizam o cinema de puro entretenimento e que, de alguma forma, transformam o espectador em objeto, ou do olhar excessivamente racional e objetivo que converte a obra num conteúdo a ser dissecado e utilizado, a fruição estética funde sujeito e objeto na promissora intersecção entre espectador e obra, onde a perspectiva de construção e transformação do humano se faz mais potente e expressiva.



Mas como desenvolver a postura estética para com uma obra audiovisual diante da relação aparentemente imiscível entre o “puro prazer” do entretenimento e a aprendizagem conteudista da sala de aula?

Acreditamos que apenas o exercício, ou seja, a construção constante de um olhar estético pode modificar nossa postura diante da obra audiovisual. Nesse sentido, parece bastante pertinente a proposição de um espaço de fronteiras solúveis, em que seja possível a diversão e a reflexão, o pensamento e o prazer sensorial, a emoção e a razão, e que possa, inclusive, qualificar a postura do espectador nos diversos contextos em que o audiovisual se faz presente. Nesse espaço de verdadeira aprendizagem, a **dimensão pedagógica** atinge seu ápice justamente por ser possível, onde quer que se localize, promover a máxima mutualidade entre seus frequentadores, independente dos papéis ou funções que costumeiramente desempenham do lado de fora. Esse espaço se chama **Cineclube**, e é dele que iremos tratar agora.



O Cineclube e o ambiente educativo

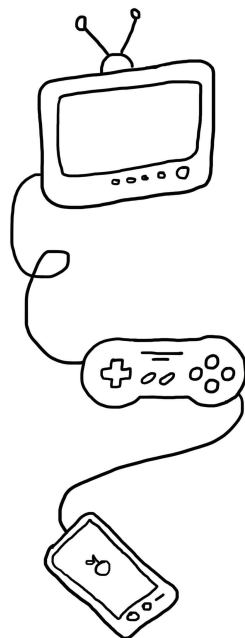
Quando se pensa o espaço do audiovisual na escola, a primeira coisa que vem à cabeça é o uso de filmes para auxiliar na transmissão de conteúdos curriculares: podem ser exibidos integral ou parcialmente, para proveito de uma disciplina ou várias, ou, ainda, integrar uma estratégia mais ampla de atuação transdisciplinar. Nessa perspectiva, o audiovisual se converte numa ferramenta para ilustração, aprofundamento e/ou inter-relação dos assuntos veiculados nas matérias, o que, no panorama atual da educação brasileira, pode ser visto como um recurso de considerável importância.

No entanto, a obra audiovisual comporta qualidades que ultrapassam a condição de ferramenta pedagógica, e que raramente são exploradas no âmbito escolar. Como já vimos, um filme é mais que apenas seu “conteúdo”. Obviamente, há filmes e *filmes*, mas não nos cabe aqui julgar, de antemão, o mérito de qualquer obra. O que queremos salientar é que um filme tem mais a oferecer que o reforço ou elucidação dos assuntos das provas: como um grande espelho, pode nos fazer ver melhor a nós mesmos e, por conseguinte, aos outros.

Quando um estudante chega a uma sala de aula, traz consigo uma bagagem cultural com a qual todo educador tem que lidar. Fala-se muito na educação doméstica como um conjunto de hábitos e conhecimentos aprendidos no seio da família. No entanto, muitas vezes é negligenciado o fato de que

esse estudante e sua família passam horas conectados a suportes audiovisuais, como a TV, o *videogame* e os celulares multifunções. Arriscaríamos afirmar que o audiovisual, em todas as suas facetas e versões, quase nunca é considerado como parte da cultura que forma o próprio seio familiar.

Para compreender o alcance dessa linguagem, convém destacar o desenvolvimento de duas perspectivas aparentemente opostas, mas complementares: ao passo em que proliferam os meios de difusão e consumo audiovisual fora das salas de cinema, estas se convertem num espaço tecnológico cada vez mais qualificado de imersão e recepção. Ou seja, se num ônibus é possível haver um equipamento audiovisual em cada bolso (além da tela coletiva que entretêm ou incomoda os passageiros), a “caverna tecnológica” nos oferece melhores recursos para estimulação audiovisual e anestesia dos demais sentidos.



No entanto, as salas de cinema são cada vez mais um espaço “para poucos”, em dois sentidos. Se, por um lado, a quase extinção dos “cinemas de rua” e o alto preço dos ingressos podem ser “driblados” com sessões em dias e horários “promocionais”, os espaços para exibição de filmes que não correspondam à lógica de consumo e descarte são muito escassos. Funcionando quase exclusivamente em *shopping*

*centers*⁵, os cinemas foram fagocitados pelos hábitos de consumo e tornaram-se mais uma peça na engrenagem que ordena os fluxos de compra e venda. Das compras nas *megastores*⁶ ao lanche num *fast food*⁷ e à sessão de um *blockbuster*⁸ numa sala *multiplex*⁹, parece subsistir a mesma voracidade consumista, cuja força emana de enormes apelos publicitários.

O monopólio das salas impõe uma espécie de monocultura, na qual a linguagem audiovisual tende a empobrecer em função de interesses comerciais. O que se vê, em geral, são filmes de narrativa convencional e fácil assimilação, com forte apelo sensorial e emotivo, encabeçados por heróis e heroínas que confrontam “forças do mal” e/ou vivem uma grande história de amor. Outra tendência que vem ganhando força nos últimos anos são as comédias nacionais que transportam para a tela grande personagens e a linguagem de programas de humor televisivos. Nada contra a existência desses filmes, não fosse o fato de ocuparem simultaneamente quase todas as salas disponíveis e restringirem a veiculação de obras com menor orçamento e poder de mercado.

⁵ Centros comerciais.

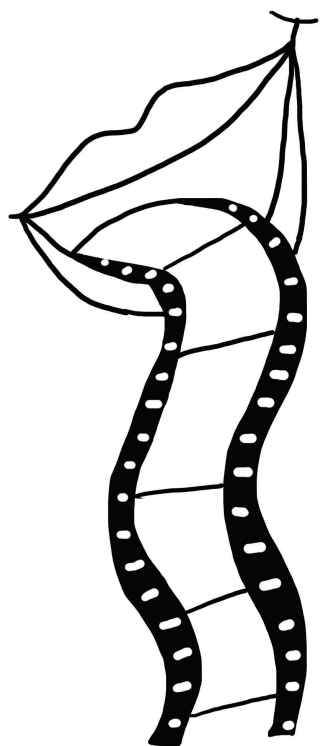
⁶ Grandes lojas de departamentos.

⁷ Lanchonetes que vendem comida rápida e de pouco teor nutritivo.

⁸ Termo atribuído a filmes que ocupam muitas salas de cinema. Literalmente, “arrasa-quarteirão”.

⁹ Uma das empresas detentoras das salas de cinema localizadas em *shopping centers*.

Boa parte da produção cinematográfica comercial e da programação televisiva se inclui numa estratégia de formação de consumidores, e o faz com bastante competência. Afinal, formas de pensamento e visões do mundo constituem a base da construção do ser humano, condicionando suas escolhas e seus modos de vida. Se no passado as grandes navegações foram impulsionadas pelo desejo de conquistar terras, ampliar rotas comerciais e tornar acessíveis produtos e condimentos de terras exóticas, a estratégia dos conquistadores atuais é homogeneizar os paladares de modo a tornar intragável qualquer prato que fuja da receita.



Nesse sentido, parece essencial a existência de outros espaços, que possibilitem o acesso a obras audiovisuais que não se encaixem na perspectiva mencionada, para que se faça possível desenvolver gostos e paladares próprios. Os sentidos são a porta de entrada do desejo: se não provamos outros sabores e conhecemos outras receitas, dificilmente podemos desejar coisas diferentes. E se não ingerimos outros nutrientes, nossa dieta torna-se pobre e restrita, assim como nossa visão de mundo. É fundamental provar outros pratos – mesmo para degustar, com mais propriedade e consciência, a comida de sempre.

Mais do que utilizar ou exibir filmes no contexto escolar, faz-se necessário compreender sua importância formativa e aprender a vê-los. Tratando-se de obras audiovisuais, o melhor lugar para isso é uma sala escura e em companhia de outras pessoas, com as quais se possa compartilhar essa experiência. Aqui, cabe lembrar o célebre conto do escritor uruguaio Eduardo Galeano, no qual um menino, diante da imensidão do mar, pede ao pai que o “ajude a olhar”. A tão poética síntese da relação entre educador e educando, acrescentamos que o aprendizado da experiência cineclubista se dá numa constante “troca de olhares”, onde tais papéis se alternam e misturam.

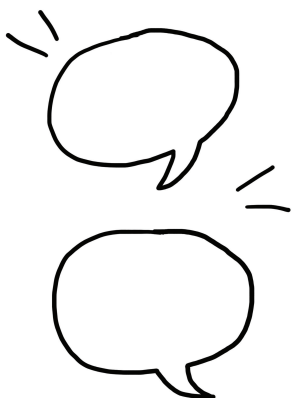
Quando pessoas se reúnem em torno de algo, alguma coisa acontece. O encontro periódico para ver e conversar sobre filmes tem em si mesmo um aspecto político: a constituição de espaço comum para trocas de experiências e visões de mundo tendo o cinema como mediador e ponto de partida. Por sua simples existência, pelo simples fato de professores, alunos, funcionários, pais e comunidade se encontrarem em um espaço distinto dos espaços escolares tradicionalmente instituídos, o cineclubes pode realizar transformações. A periodicidade dos encontros em torno do cinema e do audiovisual pode criar novos papéis sociais dentro da escola, distintos dos lugares já marcados de professor, aluno, pais, diretor, funcionário etc.

No âmbito de um projeto de criação dentro de uma escola pública em Salvador, por exemplo, o fato de diversos alunos se encontrarem para ver filmes extrapolou o interesse cinematográfico e parte do grupo reativou o grêmio da escola

que estava desativado há mais de três anos. Em outra escola, alunos que mantiveram um cineclube por três anos consecutivos tornaram-se referência para os próprios professores, que solicitavam ao grupo exibições em sala de aula para tratar de determinados temas. Após anos assistindo e discutindo filmes, os alunos tinham mais referências cinematográficas que a média dos professores, e isto enriqueceu a cultura escolar de maneira geral.

Os cineclubes podem ter diversos fins: ampliar o conhecimento estético dos envolvidos, discutir questões sociais e políticas, discutir a própria condição da escola dentro de seu contexto local e global, conhecer as culturas de outros povos, conhecer outros momentos históricos, ver filmes para fazer filmes ou até mesmo trazer a comunidade para dentro da escola. Acima de tudo, o cineclube pode se desenvolver como um importante espaço de acesso e democratização da maior parte do cinema brasileiro e mundial que não consegue chegar ao público.

Além disso, a atividade cineclubista estimula a prática da oralidade, tema dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) da Língua Portuguesa, seja através da fala de apresentação do filme, seja através da mediação e debate após a exibição. Estes momentos de fala são importantes porque promovem uma atitude analítica, ou seja, a busca pela compreensão da produção de sentidos e afetos no filme, mas aqui, exercitada de forma oral.



Este tipo de análise se ajusta à situação pedagógica, porque é também uma análise em grupo, uma criação mais coletiva, participativa, mesmo que tenha um moderador com maior experiência de análise e que seja o responsável por integrar as observações do grupo. Além disso, continua relativamente próxima da situação espetacular, das dimensões sensoriais e emotivas, com o frescor da imagem-som exibida. Ao contrário, na linguagem escrita das redações ou dos questionários sobre o filme exibido, predomina a racionalização da experiência fílmica, reduzindo, assim, tanto a dimensão estética quanto a dimensão pedagógica.

O momento que antecede a exibição deve ser dedicado à apresentação do filme, por exemplo como apresentamos uma obra literária: a obra está inserida em um conjunto de obras de um mesmo diretor, ou de um gênero, ou de um movimento estilístico, ou ainda de uma temática específica. Este papel de apresentador pode ser desempenhado pelos próprios estudantes, como “animadores pedagógicos e culturais”, que devem pesquisar e organizar as informações como a biofilmografia do realizador, notas sobre a produção e carreira do filme. Pílulas que despertam o interesse do público.

Após o filme, a moderação deve levantar as questões suscitadas pelo filme, para abrir o debate. Neste momento, é importante ressaltar que não adianta impor “leituras” específicas do filme, com um tipo de apropriação “pedagoga”, onde existe a maneira certa de interpretar o filme, um julgamento prévio da obra, restando, ao estudante, a tarefa de caçar entre as imagens

e os sons o que o diretor quis dizer. A recepção cinematográfica não acontece assim. Não devemos esquecer que não se impõe o gosto, este é formado aos poucos, de acordo com o repertório cinematográfico de cada um e com as designações que acompanham os filmes. Um dos objetivos de um cineclube é ampliar este repertório, aprofundar as discussões sobre os filmes vistos, para, em última instância, criar uma base mais sólida à qual o estudante possa recorrer para emitir seu julgamento sobre esse ou aquele filme.

Em outras palavras, a produção de sentidos se dá em um duplo processo: o espectador constrói o filme, contudo sob a pressão de certas designações que ele aceita, geralmente sem ter consciência disso. Portanto, apesar da recepção não ser uniforme, não existir uma forma correta de se apreender um filme, o espectador também não é livre para julgamentos e interpretações sem limites, mas sim compartilha com comunidades de interpretação distintas algumas imposições.



A prática cineclubista ajuda a ter consciência sobre este processo, justamente porque abre espaço para a escuta de diferentes visões sobre o mesmo filme e favorece a atividade espectral, o exercício do senso crítico.

Outro erro comum que deve ser evitado é comentar o filme tratando do “tema” e da “forma” separadamente, pois já vimos que forma e conteúdo são indissociáveis. Portanto, quando pensamos em uma curadoria para uma Mostra de filmes no espaço escolar, ou seja, numa seleção de filmes sobre determinada temática, nunca devemos pensar unicamente no tema, mas principalmente na forma como o tema é abordado. Lembrando que o tema pode ser a cinematografia de um país, a representação de uma cidade, a representação feminina, de uma cultura, um gênero cinematográfico, filmes sobre futebol, filmes de dança, cinema e literatura etc.

É sempre bom lembrar que os estudantes devem assumir o protagonismo do cineclube, sentirem-se parte decisiva e não apenas estarem cumprindo mais uma obrigação escolar. O cineclube, acima de tudo, deve ser uma atividade prazerosa. Deve-se estimular o prazer na pesquisa de temas, na seleção dos filmes, na escolha de críticas que apontem diferentes modos de leitura no filme e, especialmente, na participação no debate, na construção coletiva de uma análise oral da obra.

Por fim, uma dica: algumas vezes, imediatamente após uma exibição, não há condições ou necessidade de se discutir o filme, pois algumas obras impactam de tal forma que exigem tempo para a digestão e elaboração. Nesses momentos, cabe a sensibilidade do moderador para perceber que o silêncio também pode ser uma ótima forma de expressão.

Elementos para criação de um Cineclube

Pessoas interessadas em ver filmes

Talvez haja duas maneiras de se começar um cineclube. A primeira seria juntando pessoas que gostem de ver filmes. A escolha dos filmes e do tema de conversa também pode ser feita levando em conta o perfil e o interesse das pessoas.

Infelizmente, não é sempre que se encontra pessoas para ver filmes. Muitas vezes, um cineclube começa com pouca gente, às vezes até mesmo com uma pessoa. No entanto, com um trabalho persistente de divulgação (cartazes, mensagens em redes sociais, boca a boca) e com regularidade nas exhibições (o ideal é um dia por semana, toda quinta às 16h, por exemplo) a tendência é que as pessoas se aproximem e aos poucos o cineclube vá ganhando público.

A regularidade é essencial: é o que dá segurança para que o público se programe e compareça à sessão, pois sabe que um filme vai ser exibido naquele dia e horário. Por isso, também é importante haver exibição mesmo que a sessão esteja vazia: pode ser que alguém que compareça traga mais pessoas na sessão seguinte. Ter uma programação regular favorece a fidelização do público.

Equipamentos e locais adequados

O ideal para o funcionamento de um cineclube é um lugar que se aproxime ao máximo de uma sala de cinema: um ambiente escuro, com boa acústica, cadeiras confortáveis, um projetor, uma tela branca, um reprodutor de DVD (pode ser um computador) e uma caixa de som. No entanto, muitas vezes não temos o ideal ao nosso alcance. Aí, cabe improvisar, pois o importante é ver o filme!

Neste sentido, se existe um lugar exterior com baixa luminosidade, as exhibições podem ser feitas à noite. É muito bom ver um filme debaixo das estrelas! Se não há um auditório, a própria sala de aula pode se transformar numa caixa escura se taparmos as janelas com papel metro ou com tecido preto. Mesmo se o filme for exibido numa TV, vale a pena estar numa sala escura, pois a escuridão numa projeção cinematográfica facilita a concentração do espectador na imagem, transformando a tela numa “janela para o mundo”.

É legal que a parede, onde a imagem será projetada, seja branca e lisa, mas na ausência de uma parede nestas condições, pode-se usar um tecido branco e grosso esticado.



Curadoria de filmes

A escolha dos filmes vai depender do desejo e do gosto das pessoas envolvidas. O ideal é exibir filmes que não passaram e que não irão passar na televisão, pois estes são de fácil acesso. No entanto, em alguns lugares, como estratégia de aproximação do público com o cineclube, pode-se lançar mão de filmes mais conhecidos ou até mesmo que já foram exibidos na TV, mas que o programador ou o professor sabe que o público irá gostar de rever. Esses filmes podem render boas discussões, relacionando-os a outros menos conhecidos e que lancem um outro olhar sobre o mesmo tema.

Os filmes também podem ser escolhidos por temáticas, que podem ser étnicas, de gênero, ambientais, antropológicas, sociológicas, artísticas, infanto-juvenis...

A legenda

No Brasil, temos a cultura de ver filmes dublados. Se a dublagem aumenta a possibilidade de pessoas que não sabem ler poderem entender os diálogos de um filme, em contrapartida compromete uma parte importante do filme, que é o timbre e a entonação da fala do ator. Muitas cenas perdem intensidade por conta de uma dublagem.

No entanto, ver filme legendado requer uma aprendizagem: o espectador precisa desenvolver uma leitura rápida para voltar o olhar para a imagem. Para a compreensão

de uma obra, é menos grave perder milésimos de segundos de uma imagem que perder a voz original do ator. Desta maneira, a fim de fazer o público de um cineclube ir se acostumando com as legendas, podem-se exibir curtas-metragens internacionais legendados antes de uma sessão de longa-metragem nacional ou internacional dublado.

Financiamento para Cineclubes

Exibir filmes é um trabalho que pode ser feito voluntariamente, mas também pode-se conseguir remuneração para que um programador se dedique à tarefa tendo condições e equipamentos de qualidade.

A Secretaria de Cultura do Estado da Bahia tem um Edital Setorial do Audiovisual, que engloba a criação e manutenção de cineclubes. Para receber estas informações, basta se cadastrar no Plug Cultura ou acompanhar as notícias no site da Secretaria: <http://www.cultura.ba.gov.br/plug-cultura/>

No âmbito do Ministério da Cultura, existem os programas Cine Mais Cultura e o Educação e Cultura:

<http://www.cultura.gov.br/cine-mais-cultura>

<http://www.cultura.gov.br/educacao-e-cultura>

No site Cultura e Mercado há informações de editais de outros setores culturais e sociais, para criação e manutenção de cineclubes:

<http://www.culturaemercado.com.br/categoria/editais/>

Notas

- Optamos por utilizar o texto no gênero masculino, como normalmente é feito, devido à praticidade, mas gostaríamos de salientar que quando você lê professor, moderador, educador, estamos pensando igualmente na professora, moderadora e educadora.
- Os textos publicados no **CINEMA, CINECLUBE, EDUCAÇÃO: material para educadores** não podem ser reproduzidos sem a autorização do editor. O código da propriedade intelectual proíbe expressamente a cópia para uso público sem a permissão dos detentores dos direitos autorais.

Texto e revisão

Ana Paula Nunes, Fábio Costa e Marcelo Matos de Oliveira

Sobre os autores

Ana Paula Nunes é professora do curso de Cinema e Audiovisual na UFRB. É doutoranda no POSCOM/ UFBA e bolsista da CAPES em pesquisa no exterior sobre Literacia fílmica (Universidade de Algarve/ Portugal).

Fábio Costa tem graduação em psicologia e mestrado em comunicação e cultura contemporâneas (cinema), ambos pela UFBA. Desenvolve atividades como educador, ator e escrevinhador.

Marcelo Matos de Oliveira é curta-metragista e educador. Graduado em psicologia e mestrado em educação pela UFBA.

Ficha Técnica

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

Reitor Paulo Gabriel Soledade Nacif
Vice-Reitor Silvio Luiz de Oliveira Soglia

Pró-Reitoria de Extensão (Proext)

Ana Rita Santiago Silva

Coordenadoria de Cultura e Universidade (CCU)

Claudio Manoel Duarte

Coordenadoria de Programas de Extensão (Coproext)

Giovana Carmo Temple

Núcleo de Avaliação e Publicação (Nugav)

Tércio da Silva Menezes

Núcleo de Formação (Nuform)

Núcleo de Gestão de Articulação e Eventos de Extensão (Nuavex)

Alessandro Rodrigues Brandão Correia

Núcleo de Gestão de Cultura, Comunicação e Divulgação (Nuccom)

Sandrine Souza

Núcleo de Gestão de Documentação (Nugedoc)

Felipe Cardoso Santos

Núcleo de Gestão do Memorial (Numen)

Rita de Cássia Silva Doria

Núcleo de Gestão de Recursos (Nugere)

Robson dos Santos Oliveira

Núcleo de Programas, Projetos e Núcleos de Extensão (Nugepe)

Sinvaldo Barbosa Melo

Secretaria de Apoio Administrativo (Secad)

Antônia Viviane Martins Oliveira

Projeto Cinema e Educação

Concepção: Cyntia Nogueira e Denise Mesquita

Coordenação: Robson dos Santos Oliveira e Claudio Manoel Duarte

Identidade Visual: Diogo Navarro

Monitoria de Produção: Glenda Nicácio

Diagramação e ilustrações: Jamile Menezes

Realização:



Apoio Financeiro:





CINEMA E EDUCAÇÃO

PROJETO DE FORMAÇÃO E QUALIFICAÇÃO

<http://www.ufrb.edu.br/cinemaeducacao>

