



**O CINEMA ATUAL E SUA APLICABILIDADE NO CONTEXTO DA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Djavan Antério
Alana Simões Bezerra
Ana Aparecida Almeida de Souza
Aniele Fernanda Silva de Assis
Pierre Normando Gomes-da-Silva

RESUMO

O cinema atual passa por uma “onda tecnológica” que vem assolando o cenário cinematográfico mundial. São avançados efeitos especiais e roteiros mirabolantes que encontram na tecnologia o principal canal de comunicação com seus espectadores. Abordarmos neste trabalho a vertente que diz respeito ao processo crítico-reflexivo-educativo desencadeado pela Arte Cinematográfica. Em recente crônica, o cineasta, crítico e escritor brasileiro Arnaldo Jabor trata dessa temática que vem causando polêmica principalmente para os tradicionais amantes da “Sétima Arte”. Nosso estudo delineou-se nas falas deste jornalista, por meio de recortes de frases e palavras que consideramos salutar para um processo dialético, proveitoso e abrangente. Objetivamos elencar uma discussão reflexiva acerca do “cinema atual” e sua aplicabilidade no contexto da Educação Física escolar, traçando uma conexão sobre pontos que consideramos pertinentes para nossos estudos sobre educação e cinema. Partimos da premissa de que algo sempre será desencadeado ao se assistir a um filme, podendo perfeitamente ser vinculado a uma assimilação/reflexão crítica e educativa.

Palavras-chave: Educação, Educação Física, Cinema, Arte.

ABSTRACT

The current cinema passes by a "technological wave" which has devastating the world cinema set. There are advanced special effects and fancy scripts which find in the technology the main channel of communication with the audience. We discussed in this paper the approach that refers to the critical-reflective-educational process triggered off by Cinematic Art. In a recent chronicle, the brazilian film-maker, critical and writer, Arnaldo Jabor, deals with this theme that has been causing controversy, especially for traditional lovers of the "Seventh Art". Our study focused on this journalist' speech, cutting out words and sentences we consider beneficial to a dialectical, profitable and comprehensive process. We aim to provoke a reflective discussion about the "actual cinema" and its applicability in the context of school physical education, drawing a connection on points we consider importants to our studies on education and cinema. We start with the premise that something will always be triggered off when watching a movie, and may perfectly be linked to a critical and reflective assimilation/reflection.



Keywords: *Education, Physical Education, Cinema, Art.*

RESUMEN

La película va ahora a través de una "ola tecnológica" que está barriendo la escena del cine mundial. Son avanzados efectos especiales y secuencias de comandos de lujo que se encuentran en la tecnología el principal canal de comunicación con su público. En este trabajo analizamos el enfoque que se refiere al proceso enseñanza-crítico y reflexivo de Cine de Arte. En una crónica reciente, el cineasta, crítico y escritor Arnaldo Jabor trata con este tema que ha causado un gran revuelo en especial para los amantes de la tradicional "séptimo arte". Nuestro estudio se centra en el discurso de este reportero, a través de recortes de palabras y frases que consideramos beneficioso para un proceso dialéctico, significativa e integral. Nuestro objetivo es hacer una lista de discusión reflexiva sobre el "cine actual" y su aplicabilidad en el contexto de la educación física escolar, estableciendo una conexión en los puntos que consideramos relevantes para nuestros estudios sobre la educación y el cine. Nuestra premisa es que siempre hay algo que se activa cuando ve una película, y bien puede estar vinculado a una asimilación/pensamiento crítico y la educación.

Palabras claves: *Educación, Educación Física, Cine, Arte.*

INTRODUÇÃO

Cada vez mais sólida no cenário artístico, o cinema é tido como a “Sétima Arte” de um contexto digno de admiração em todos os sentidos (visual, musical, textual). Seu reconhecimento é fruto de uma produção complexa e muito bem estruturada, na qual diferentes formas artísticas são conectadas e sincronizadas em prol de uma única e exclusiva produção.

O cinema é herdeiro de práticas e circunstâncias milenares: no campo da representação, basta voltarmos aos amplos painéis de pintura rupestre e suas famosas cavernas pré-históricas na Espanha e na França – assim como em todo o mundo onde o homem habitou e sentiu necessidade de representar, documentar e, muitas vezes, idealizar (ficcionalizar) seu cotidiano e a realidade que o cerca (FELIPE, 2006).

Segundo Alves (2003), dentre as artes, o cinema é capaz de ser a síntese total das mais diversas manifestações estéticas do homem. O cinema consegue apresentar a verdade dos conceitos e categorias da ciência através de situações humanas típicas elaboradas a partir de uma série de técnicas desenvolvidas a partir de outras intervenções estéticas, tais como literatura, pintura, arquitetura, e música.

Em consonância com Duarte (2002), creditamos o cinema como atividade essencial para a socialização e a inserção no mundo da cultura, provocando e possibilitando um processo reflexivo acerca do papel desempenhado pelos filmes na formação das pessoas em sociedades audiovisuais como a nossa. Para a autora, o cinema pode contribuir para desenvolver a capacidade de analisar, criticar, compreender e assimilar informação. Além é claro, da experiência estética e textual que se pode obter por meio dos filmes. Duarte (2002) defende que o ato de ver filmes é uma prática social tão importante do ponto de



vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto à leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais.

Do mesmo modo como temos buscado criar, nos diferentes níveis de ensino, estratégias para desenvolver o interesse pela literatura, precisamos encontrar maneiras adequadas para estimular o gosto pelo cinema. [...] O Cinema é um instrumento precioso, por exemplo para ensinar o respeito aos valores, crenças e visões de mundo que orientam as práticas dos diferentes grupos sociais que integram as sociedades complexas (DUARTE, 2002, p.18).

Ao referenciar Pierre Bourdieu, Duarte (2002) diz que a experiência das pessoas com o cinema contribui para desenvolver o que se pode chamar de "competência para ver". Porém, o desenvolvimento de tal competência não se restringe ao simples ato de assistir a filmes; tal competência tem ligação com o universo social e cultural dos indivíduos. A autora argumenta ainda que em sociedades audiovisuais como a nossa, o domínio dessa linguagem é requisito fundamental para que possamos transitar em diferentes campos sociais.

Educação e Cinema: um diálogo pertinente

Entendemos que a educação pode cultivar diferentes perspectivas, como o saber através da leitura, da observação, da repetição, da criação. Segundo Felipe (2006), essas mesmas perspectivas podem impregnar a prática educativa e possibilitar novos encaminhamentos teórico-metodológicos para o 'fazer' educacional com o cinema. Não aprendemos somente aquilo que nos é ensinado. Aprendemos também aquilo que desenvolvemos e criamos. Logo, ancorando-nos em Duarte (2002), o cinema, com toda sua variedade filmográfica, nos oferece um mundo de ensinamentos, sempre nos pondo a refletir sobre algo.

Segundo Vesce (2008), a utilização do cinema como veículo e ferramenta de ensino-aprendizagem oportuniza focar os aspectos culturais, históricos, literários e políticos, proporcionando uma visão integral do cinema enquanto mídia educativa. Nesse contexto o cinema se torna uma ferramenta educativa cheia de potencialidades ao constituir-se em um meio de contribuir para a mudança social. Ao ser percebido como uma mídia educacional, o cinema tem a possibilidade de inserir-se na sala de aula de forma promissora, contribuindo para a formação intelectual, estética, cultural e crítica dos educandos.

A maior contribuição do uso de filmes na educação está no fato dos educadores introduzirem outras possibilidades de ensino-aprendizagem, mostrando novas formas de educar, ampliando o conceito de educação e propiciando novos comportamentos em relação a produção do conhecimento (FELIPE, 2006, p. 31).

Ao levantarmos esta análise e à luz de Vesce (2008), deparamos com denominações comuns de alguns educadores que denominam "educativo" apenas os filmes cuja temática tem relação direta com os conteúdos e capacidades desenvolvidas no contexto escolar, considerando importante que tenham intenções formativas e didáticas bem definidas. Como também é comum a utilização do termo "filme educativo" relacionado a filmes instrucionais, que tem a finalidade de assessorar ou suprir parcial ou totalmente a função desempenhada pelo professor. Segundo a autora, essas duas situações constituem um reducionismo que limita a utilização do cinema como instrumento didático-pedagógico.



Teixeira e Lopes (2003, p.10-11) também questionam conceber e restringir o cinema como um instrumento ou recurso didático-escolar, tomando-o como uma estratégia de inovação tecnológica na educação e no ensino. “O cinema é importante para a educação e para os educadores, por ele mesmo, independentemente de ser uma fonte de conhecimento e de servir como recurso didático-pedagógico como introdução a inovações na escola”.

O diálogo entre educação e cinema não é uma novidade. Duarte (2002) traz em sua obra questões sólidas e pertinentes à esta relação tênue e frutífera. A autora trabalha com a ideia do espectador enquanto sujeito. Aborda a questão da recepção que tem sido tateada por diversos profissionais no intuito de entenderem o modo como as relações entre mídia audiovisual e sociedade interferem na composição das identidades, do imaginário social, da construção crítica. Duarte (2002) fundamenta que está impressa no olhar do receptor uma forma de ver o mundo a partir de sua cultura. Sendo assim, os significados que as narrativas desejam imprimir dependem de como elas serão vistas e interpretadas.

Justificativa

Nos dias atuais o cinema vem passando por constantes avanços no que se refere a sua tecnologia de produção. Como principal exemplo, podemos citar o filme Avatar (2009), que trouxe de volta a esquecida e até então pouco atrativa tecnologia 3D. James Cameron, diretor do filme, alega que passou cerca de dez anos produzindo e desenvolvendo uma avançada tecnologia que alavancasse e oferecesse novas e revolucionárias imagens. Segundo ele, as filmagens só começaram depois de disponível a tecnologia necessária para produzir o filme a partir de sua visão.

Com Avatar, o cinema mundial iniciara uma nova perspectiva tecnológica de produção. Outras produções como Ben-Hur (1959), Blade Runner (1982) e Matrix (1999) também revolucionaram a indústria cinematográfica no que se referem principalmente as tecnologias fílmicas (técnicas, edição, equipamentos). Neste sentido, questionamos acerca dessa “nova roupagem” do cinema atual, onde muitas vezes, fica tão somente a cargo da tecnologia a responsabilidade de garantir o atrativo da produção.

Procuramos, com neste trabalho, elencar uma discussão reflexiva acerca do “cinema atual”, traçando uma conexão sobre pontos que consideramos pertinentes para nossos estudos sobre Educação Física pela Arte. Questionamos *em que medida essa demasiada carga tecnológica pode comprometer as contribuições crítica-reflexivas da arte cinematográfica perante seus espectadores?* Aliado a isso, elucidamos paralelamente a questão do uso do cinema como ferramenta pedagógica no contexto da Educação Física escolar, algo que faz parte de nossa prática docente.

Arguimos utilizando-nos de autores especializados que, em suas teorias, reforçam o cinema como uma arte estimulante no processo reflexivo daquele que o contempla. Para responder tal questão, partimos da premissa (hipótese) de que, independente de tecnologias avançadas, roteiro real ou fictício, musical ou mudo, um filme cinematográfico sempre desencadeará uma análise crítica, reflexiva e educativa, nem que seja superficial. Afinal, ao terminarmos de assistir uma produção fílmica, ao menos opinamos se gostamos ou não.

METODOLOGIA ADOTADA

Este trabalho é caracterizado como qualitativo documental descritivo. Qualitativo por caracterizar o entendimento de um fenômeno que envolve significados, valores e atitudes, os quais possibilitam



aprofundar as relações dentro do processo social, tal como aponta Minayo (2001); documental por fazermos uso de um texto específico que serviu como principal ponto de partida para a discussão ao longo do trabalho; e descritivo por envolver a análise descritiva das falas do referido texto, reportando ao arcabouço teórico utilizado.

O texto¹ usado é de autoria do cineasta, crítico e escritor brasileiro Arnaldo Jabor e trata dessa temática que causa polêmica principalmente para os tradicionais amantes da “Sétima Arte”. Nosso estudo delineou-se nas falas do jornalista, recortando frases e palavras que consideramos salutar para um processo dialético, proveitoso e abrangente. Ancorados na literatura especializada, fomentamos uma discussão crítico-reflexiva a partir de quatro trechos da referida crônica:

(1) [...] eu costumo levar meu filho pequeno a filmes americanos, cheios de efeitos especiais, 3D, muita correria, porrada, desastres, explosões. [...] São filmes super modernos, digitais, que dominam agora o cinema americano.

(2) Mas os efeitos especiais podem ser também defeitos especiais. A tecnologia das trucagens podem enriquecer o cinema ou empobrecê-lo, sob uma aparência de novidade.

(3) Assim criou-se um tipo de filme que prende as platéias pelos sustos, por transformações extraordinárias, pela explosão da violência, numa velocidade de narrativa que não pode parar um segundo para o espectador pensar.

(4) [...] muitas vezes, os efeitos tomam o lugar do pensamento, da arte, da análise dos dramas e comédias da vida, sem a qual não há a magia da comunicação mais profunda. A arte precisa da comunicação, sem dúvida, mas também da informação e da expressão. Comunicar demais por truques e efeitos, pode inventar uma nova estética da monstruosidade.

A partir dos trechos recortados, iniciamos uma análise crítica da essência transmitida pelas palavras do cronista, buscando: *a) identificar e explicitar sua intenção; b) contextualizar a questão levantada, trazendo subsídios da literatura; e c) analisar criticamente a questão, estabelecendo uma discussão dialética entre a opinião do cronista, a literatura vigente e nossos pontos de vista acerca do tema.* Ou seja, buscamos provocar propositalmente uma discussão acerca do tema, ora concordando, ora discordando do ponto de vista do autor, mas, sobretudo, mantendo um diálogo pertinente e proveitoso à temática levantada. Para cada trecho, elaboramos um tópico que acompanhasse a similaridade da eminente questão abordada. Por fim, expomos uma discussão acerca desse “novo cinema” aplicado ao âmbito educacional da Educação Física, na premissa de que tal arte é, cada vez mais, recorrida como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem.

ANÁLISES E DISCUSSÕES

¹ Efeitos Exagerados Podem Criar uma Nova Estética da Monstruosidade no Cinema.
Disponível em: <http://glo.bo/frkrrD>



A modernidade que agrega

[...] eu costumo levar meu filho pequeno a filmes americanos, cheios de efeitos especiais, 3D, muita correria, porrada, desastres, explosões. [...] São filmes super modernos, digitais, que dominam agora o cinema americano (JABOR, 2011).

Na crítica de Jabor (2011), estamos diante de duas constatações impossíveis de serem negadas: a transformação tecnológica do cinema e a legitimação no cinema hollywoodiano da imagem digital. O fato é que tais constatações nos remetem a mudanças de cunho estético, onde emerge uma outra sensibilidade entre o espectador e o filme; como também, econômicas, com implicações para seu processo de distribuição, financiamento e consumo.

Desde as primeiras experiências com o cinematógrafo, o cinema passou por diversas inovações: do mudo ao falado, do preto e branco ao colorido, entre outras. No entanto, o desenvolvimento tecnológico atual engendrou uma série de transformações que, de acordo com Merten (2007), se deu de forma extraordinária, em especial a partir da década de 90, transformando-se mais do que nos cem anos anteriores, o mesmo autor afirma estarmos diante de um “admirável mundo novo do cinema” (p.08). Não é de se estranhar que, diante dos avanços tecnológicos e científicos que engendraram mudanças nos mais diversos aspectos sociais, econômicos e culturais na atualidade, o cinema, a arte mais tecnológica, evoluiu-se tecnicamente.

Para autores de uma tradição mais crítica, como Rosenfeld (2002), avanços cinematográficos, em especial o uso da tecnologia tridimensional, atual “menina do olho” das produções norte-americanas, se dá por fatores de ordem econômica, como alternativa de superar a crise decorrente da televisão e das demais indústrias cinematográficas. A discussão que também se lança diante desta nova realidade refere-se ao ponto de vista estético, a proximidade da relação entre o espectador e o espetáculo contrapondo-se a contemplação distanciada da obra de arte; o maior grau de realismo contrapondo-se a abstração e simbolismo; o comprometimento do movimento rítmico e, por sua vez, a expressividade fílmica (*Ibidem*, 2002).

O fato é que estamos diante de uma realidade que impõe questionamentos de diferentes vertentes, para nós, que nos interessamos pelo cinema enquanto uma arte possível de ser contemplada no espaço escolar, uma das principais necessidades que se impõe é o seu uso de maneira reflexiva. Desta forma, entendemos que a modernidade que dominam o cinema americano, como citado por Jabor (2011), impõe certa hegemonia quanto ao gosto cultural, e esta, possivelmente, é uma das questões que nos cabe responder: de que forma esta hegemonia cultural influencia o trabalho educativo com e pelo cinema? Tal questão relaciona-se com nossa percepção e intuição sobre o trabalho pedagógico com a sétima arte, mas se considerarmos que a educação é um processo de formação humana que se desenvolve em inúmeros espaços, inclusive a partir do cinema, estaremos abertos para criar um espaço que envolva as mais diferentes experiências cinematográficas.

(D)efeitos especiais

Mas os efeitos especiais podem ser também defeitos especiais. A tecnologia das trucagens podem enriquecer o cinema ou empobrecê-lo, sob uma aparência de novidade (JABOR, 2011).



Nesta fala, Jabor (2001) satiriza a questão central de sua crônica, a de que o uso demorado das tecnologias na arte cinematográfica acabam por comprometer a essência do filme. Ele, propositalmente, refere-se aos “efeitos especiais” como também “defeitos especiais”. Para o autor, a tecnologia pende para as “truncagens”, para o empobrecimento do cinema “sob uma aparência de novidade”. Neste caso, a novidade oferece a tão somente visualidade crua, dos efeitos, das cores, das dimensões, ofuscando e a verdadeira significância – quando de fato a tem – da obra.

A respeito disto, Cinti *et al* (2007) levanta a discussão acerca da transição da arte do cinema para a indústria cinematográfica. No referido estudo, os autores explicitam dentre outros resultados, a afirmativa de que apesar de os meios da atualidade proporcionarem uma produção de alta qualidade de resolução e infinitos efeitos especiais capazes de impressionar o público, estes métodos de reprodução fazem parte de uma nova era e de uma tendência que não busca mais reproduzir o formato inicial do cinema, nem valorizar tanto a arte em sua essência mais simples e pura.

Com tal afirmação, Cinti *et al* (2007) entram em concordância com a fala de Jabor. Entretanto, reconhecem que a transição do cinema arte para a indústria cinematográfica é fruto, principalmente, do avanço tecnológico que proporcionou aos meios, técnicas de reprodução mais avançadas que otimizam o campo da comunicação. “É inevitável que o formato do cinema não se modifique com a evolução tecnológica”.

O fato é que, do *Chroma Key*² ao 3D, os efeitos especiais são resultados de estudos e pesquisas que existem pela necessidade inerente da sociedade atual. É inegável, e Jabor concorda, que as tecnologias existem por uma “necessidade” do mercado. Porém, nosso questionamento concerne na forma como tais tecnologias são usadas e aplicadas. Acreditamos que “Avata’s” podem ser mais comuns se roteiros de qualidades agregarem (se couber) para si as tecnologias atuais, dosando conteúdo e tecnologia. Neste aspecto, isso, indubitavelmente, é um grande diferencial.

A prática do pensar e do refletir

Assim criou-se um tipo de filme que prende as platéias pelos sustos, por transformações extraordinárias, pela explosão da violência, numa velocidade de narrativa que não pode parar um segundo para o espectador pensar (JABOR, 2011).

Nesta fala, Jabor (2011) questiona a criação de filmes que enfatizam na sua essência, cenas sensacionalistas, violência maximizada e a velocidade da narração que dificulta a reflexão e pensamento do espectador. O crítico afirma que o filme “prende as platéias pelos sustos” e pela “explosão da violência” e que é tão rápido seu enredo que o espectador se limita a assistir uma história baseada na mudança inesperada de cena, em situações que favoreça o medo e tensão e a não oportunização do raciocínio e reflexão.

Segundo Groys (2001), a parcela expressiva dos filmes *hollywoodianos* da tendência em moda torna-se cada vez mais metafísica. Tratam de deuses, demônios, extraterrestres e máquinas pensantes. São

² Técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre uma outra através do anulamento de uma cor padrão, como por exemplo o verde ou o azul, ou seja objetiva eliminar o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos de interesse que posteriormente são combinados com uma outra imagem de fundo. É bastante utilizado em vídeos em que se deseja substituir o fundo por algum outro vídeo ou foto.



filmes que querem ser mais verdadeiros do que a própria realidade. Tal afirmativa vai de encontro do explanado por Jabor (2011).

Além disso, Groys (2001) diz que parte considerável dos filmes *hollywoodianos* tende a uma narrativa que acompanha a rápida linguagem virtual dos jogos eletrônicos e da *mise-em-scène* televisiva. Inicialmente restrito ao universo de filmes de “ficção científica”, o efeito especial passa agora a ser um elemento central. Nas últimas décadas, com o rápido avanço tecnológico, há uma excessiva utilização do aparato cibernético-computacional em todo gênero de filme.

Em tal contexto, a vida cotidiana deve ser reordenada a partir do imperativo categórico: *deves viver conforme o simulacro* lhe ordena. A dor que o público supostamente compartilha com os personagens desses filmes pode ser concebida como o custo que se paga pela fuga pseudo-sublimativa da mesquinha vida ordinária, para uma realidade virtual supostamente extraordinária (FREITAS, 2002).

Entendemos a importância de pensar o cinema como uma fonte de formação humana, pois estão repletos de crenças, valores, comportamentos éticos e estéticos constitutivos da vida social. Isso implica em aprender a “ler” esses meios audiovisuais, significando ler a cultura contemporânea e, em longo prazo, aprender a ler as relações sociais. Tal contexto torna-se pertinente e favorável a uma aplicabilidade educacional, ou seja, a conjuntura do pensar e refletir partilha de princípios inerentes ao processo educacional, tido, fundamentalmente no contexto escolar.

A profunda comunicação

[...] muitas vezes, os efeitos tomam o lugar do pensamento, da arte, da análise dos dramas e comédias da vida, sem a qual não há a magia da comunicação mais profunda. A arte precisa da comunicação, sem dúvida, mas também da informação e da expressão. Comunicar demais por truques e efeitos, pode inventar uma nova estética da monstruosidade (JABOR, 2011).

Nesta fala, Jabor (2011) critica a troca que é realizada pelos efeitos em vez do pensamento, da arte e da análise dos dramas e das comédias da vida. Reflete que “a arte precisa não só da comunicação, mas também da informação e da expressão”. O autor elucida seu pensamento afirmando que a comunicação baseada exarcebadamente em “truques e efeitos, pode inventar uma nova corporificação de monstruosidade”.

A respeito disso, Loureiro (2008) nos ajuda a tentar compreender esse processo comunicativo criticado por Jabor (2011) a partir dos produtos da indústria cinematográfica hegemônica que objetiva encobrir o processo de trabalho que envolve a produção de um filme. Os filmes dessa indústria manifestam características como: apresentam-se como mais reais do que a própria realidade e fazem de tudo para igualar o fenômeno que aparece na tela ao mundo real propriamente dito e, desta forma, contribuem para a manutenção do conformismo do espectador.

Segundo Felipe (2006) é imprescindível apontar para a compreensão, reflexão e análise do cinema em suas diversas possibilidades enquanto conhecimento e seu potencial em situações de formação, haja vista que acreditamos na representação de toda e qualquer temática por parte do cinema, com seus significados e universo histórico social.

Entendemos que Jabor (2011) é pertinente quando pensa na relevância da profunda comunicação no cinema em detrimento a uma visão simplista de efeitos extraordinários inseridos demasiadamente no meio. Por isso, corroboramos com Cabrera (2006) ao comentar que o cinema não pode ser considerado



apenas um instrumento complementar e ilustrativo, mas, sobretudo, uma tecnologia formadora, a partir da qual se atinge os objetivos educacionais. Primeiramente, porque os filmes introduzem novos objetos e fazem novas abordagens do processo histórico. Em segundo, pelo cinema estar imbuído de carregar um conhecimento que problematiza a história vigente e estabelece novos conhecimentos, novos conceitos, novas ideias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema compreendido enquanto prática social oferece significados inerentes à sociedade em que vivemos, ou seja, ao mesmo tempo em que se conecta com a realidade evidente na sociedade, desvincula-se dela por meio de suas dimensões surreais, suas histórias fictícias, suas adaptações imaginárias. Assim, segundo Duarte (2002), um filme depende muito do contexto em que é visto ou produzido. Neste sentido, os filmes trazem uma série de convenções, de representações e de padrões sociais, de forma que façam sentido para o público.

Por consequência, o “cinema atual”, com todo seu aparato tecnológico, ainda se mantém pela veracidade e credibilidade de suas histórias, seus roteiros. Isso pode ser explicitado pelo fato de Avatar (2009) ter sido desbancado em inúmeras premiações pelo filme Guerra ao Terror (2009), que uniu um excelente enredo (atual e verossímil) com atuais tecnologias cinematográficas. Deste modo, a tecnologia é – ou ao menos deve ser –, moldura no plano visual cinematográfico.

Trazendo a discussão para o contexto que nos interessa efetivamente, ao elucidarmos a questão do uso do cinema como ferramenta pedagógica no contexto da Educação Física escolar, frisamos a diferença entre *uso didático* e *uso pedagógico*. Como argumentamos anteriormente, nossa concepção de “cinema na escola” segue em consonância com Vesce (2008), defendendo o rompimento com reducionismo que limita a utilização do cinema como instrumento mais didático do que de fato pedagógico. Isto é, o que vemos mais comumente é a submissão, omissão, anulação do sentido pedagógico, imperando somente o caráter didático (instrumental) do processo.

O cinema, enquanto mídia educativa possui grande potencial pedagógico uma vez que é muito mais fácil, tanto para uma criança, quanto para um adulto, absorver informações advindas de estímulos audiovisuais. O filme auxilia o professor a romper com o modelo tradicional de aula baseada na explanação, podendo servir tanto para expor conteúdos quanto para ilustrar conceitos e demonstrar experiências (VESCE, 2008, s/n).

Ao discutir cinema na escola, Duarte (2002) cita uma série de "filmes de escola" que veiculam representações de currículo, de professores/as, de preferências sexuais, entre outras questões. Porém, o que mais se assemelha com nossa perspectiva é a afirmativa da autora ao defender a necessidade de explorarmos filmes na escola, mas não somente como recurso de apoio didático, de segunda ordem. Podemos contribuir no processo de "ensinar a ver". Porém, devemos nos preocupar também com a escolha dos filmes, a partir do que sabemos sobre cinema.

Alegando que o cinema é uma rica fonte de conhecimentos, apesar de nossas dificuldades em percebê-lo como tal, Duarte (2002) propõe ideias de como trabalhar com filmes, principalmente os de ficção científica, cujo caráter pedagógico, segundo ela, tem um sentido bem mais abrangente. Por isso, reitera a importância da análise das imagens e das narrativas fílmicas. Compartilhamos do proposto pela



autora reconhecendo a real possibilidade do uso da arte cinematográfica enquanto objeto e campo de pesquisa em educação. Os filmes podem ser lidos e analisados enquanto textos, o que implica numa análise descritiva rica e de grande repercussão.

Conforme expomos neste trabalho, nossa perspectiva frente à aplicabilidade do cinema no contexto da Educação Física escolar está elencando nas efetivas possibilidades que essa arte oferece: ser uma ferramenta pedagógica, auxiliar no entretenimento educacional, ser meio para um fim. Fomentamos a utilização consciente do cinema otimizando o processo de ensino-aprendizagem e agregando valores não só pedagógicos, mas, também intelectuais, culturais e sociais.

Provocados por Jabor (2011), tentamos fomentar uma discussão focando a questão do demasiado uso de tecnologias nas produções cinematográficas, fazendo um elo com a aplicabilidade do “cinema atual” no contexto escolar. Partimos da premissa de que algo sempre será desencadeado ao se assistir um filme, podendo perfeitamente ser vinculado a uma assimilação/reflexão crítica e educativa. Logo, independente de “efeitos especiais, 3D, muita correria, porrada, desastres, explosões”, caberá sempre ao educador a melhor forma de como ministra o uso do cinema no contexto no qual está inserido.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Manuel Faria de. *Cinema documental: história, estética e técnica cinematográfica*. Porto: Edições Afrontamento, 1982.
- CABRERA, Julio. *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*. Trad. Rya Vinagre. RJ: Rocco, 2006.
- CINTI, Paulo Anderson et al. *A transição da arte do cinema para a indústria cinematográfica*. Revista Eletrônica de Comunicação, Ed. 03, Uni-FACEF, 2007. Disponível em: http://www.facef.br/rec/ed03/ed03_art02.pdf
- DUARTE, Rosália. *Cinema & educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.
- FELIPE, Marcos Aurélio. *Cinema e Educação: interfaces, conceitos e práticas docentes*. Natal: UFRN, Tese de Doutorado, 2006.
- FIGUEIRA, Cristina Aparecida R. *O cinema do povo: um projeto da educação anarquista, 1901 - 1921*. São Paulo: PUC-SP, Dissertação de Mestrado, 1995.
- FREITAS, Verlaine. *Matrix: a administração da catarse na cultura de massa a partir de Adorno*. In: Duarte, R.A.P ET AL. (Orgs). *Kátharsi: reflexões de um conceito estético*. BH: Arte, 2002. P. 274-280.
- GOMES, Paulo Emílio Salles. *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. Embrafilme, 1980.
- GROYS, Boris. *Deuses escravizados: a guinada metafísica de Hollywood*. Folha de São Paulo, São Paulo, 03 jun. 2001.
- KLAUS, Viviane. *Cinema & educação: refletindo sobre cinema e educação*. *Rev. Bras. Educ.*, Ago 2003, no.23, p.171-173. ISSN 1413-2478 Disponível em: <http://bit.ly/e3xAhA>



IMPLICAÇÕES NA/DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

LOUREIRO, Robson. *Educação, cinema e estética: elementos para uma reeducação do olhar*. Revista Educação e Realidade, 33(1): 135-154, jan/jun, 2008.

MORRONE, Maria Lúcia. *Cinema e educação: a participação da "imagem em movimento" nas diretrizes da educação nacional e nas práticas pedagógicas escolares*. São Paulo: FE/USP, dissertação de mestrado, 1997.

SERRANO, Jonathas & Francisco Venâncio Filho. *Cinema e Educação*. S. Paulo, Companhia Melhoramentos, 1930.

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José De Sousa Miguel. *A escola vai ao cinema*. Belo Horizonte: Ed.Autêntica, 2003.

VESCE, Gabriela E. Possolli. *Relação entre Cinema e Educação*, 2008. Disponível em: <http://bit.ly/fP7Opp>

Autor:

Djavan Antério

Co-autores:

Alana Simões Bezerra
Ana Aparecida Almeida de Souza
Aniele Fernanda Silva de Assis
Pierre Normando Gomes-da-Silva

Djavan Antério (Dados):

Universidade Federal da Paraíba - Campus I, Centro de Ciências da Saúde.
Laboratório de Estudos e Pesquisas em Corporeidade, Cultura e Educação (LEPEC)
Cidade Universitária, João Pessoa, PB
CEP: 58059-900

djavananterio@gmail.com

Recurso tecnológico necessário para Comunicação Oral: **Data Show**