

Cineclubismo Escolar ontem e hoje: o que muda com as plataformas digitais?

ELIAS, Lucas Borges¹

RESUMO: O presente artigo busca apresentar como o cineclubismo dentro do espaço escolar se modificou nos últimos anos com o advento das novas plataformas de *streaming*, além de pontuar como o cinema pode ser utilizado na sala de aula, utilizando as novas ferramentas de exibição *online*, como forma não apenas de reforçar determinados conteúdos trabalhados pelo professor, mas com o objetivo de desenvolver um olhar crítico desses alunos para com as obras cinematográficas, levando-os a enxergar o cinema como uma forma de expressão artística que possui um valor próprio em si mesmo.

Palavras-chave: Cineclubismo. Plataformas digitais. Educação.

ABSTRACT: This article seeks to present how film clubism within the school space has changed in recent years with the advent of new streaming platforms, as well as pointing out how cinema can be used in the classroom, using the new online exhibition tools as a way to avoid just to reinforce certain contents worked by the teacher, but with the objective of developing a critical look of these students towards the cinematographic works, leading them to see cinema as a form of artistic expression that has its own value in itself.

Keywords: Cineclubism. Digital platforms. Education.

Introdução

O cinema, ao longo de sua existência, sempre possuiu a capacidade de questionar, esclarecer e orientar o público, sendo fácil entender a motivação dos profissionais da área da Educação em utilizar-se desta forma de expressão artística em sala de aula.

Os filmes permitem que exista uma diversificação na forma como variadas temáticas podem ser analisadas, levando a possibilidade de construção de um pensamento que seja, ao mesmo tempo, responsável e crítico.

Ademais, ao utilizar-se o cinema no ambiente educacional, permite-se a possibilidade de comunicação por meio da imagem, o que acaba por gerar um re-

¹ Aluno de mestrado em Educação pela UFTM. E-mail: lucas_belias@hotmail.com

lacionamento que é, ao mesmo tempo, interdisciplinar e multidisciplinar, fazendo com que ocorra o complemento de diferentes áreas do saber.

Segundo Macedo (2010, p. 47):

A ação cineclubista é central e essencial para a sociedade audiovisualizada. Se o audiovisual é central no processo político e social contemporâneo, a instituição audiovisual do público tem que ocupar posição central na organização desse público. [...] O cineclubista deve estar presente em todas as comunidades e ter organização e meios para cuidar dessa intermediação do público e do audiovisual.

1. Cultura digital

O cinema, com todo o aparato tecnológico e narrativo que possui, criou uma nova maneira de se enxergar o mundo, estabelecendo uma forma de conhecimento que é extremamente única. Assim,

o audiovisual então parece ser de longe a forma mais presente, e literalmente a mais visível de manifestações dessas transformações na vida de cada um. Além dele mesmo se transformar, o audiovisual é o veículo essencial de comunicação de todas as outras mudanças que acontecem na sociedade (MACEDO, 2010 p. 32).

O cinema como ferramenta educacional possui hoje um grande aliado: o movimento cineclubista.

Se o sistema educacional tem tanta dificuldade ao enfrentar a máquina de publicidade do consumismo, aí está um terreno fértil para o trabalho cineclubista, ajudando a formar nos jovens o amor pelo novo, pelas ideias, pela criatividade, pela liberdade de escolha, pelo cinema brasileiro. Ajudando, pois, a formar cidadãos (ANDRADE, 2010, p. 213).

Contudo, o cinema ainda é geralmente visto como uma simples forma de entretenimento, e isso muitas vezes acaba se estendendo até as escolas, onde os filmes são comumente passados para os alunos como substitutos de uma aula ou como forma de explicitar didaticamente um determinado conteúdo. Como diz Adelaíde Léo, ex-coordenadora do projeto Cineclubes nas Escolas, é preciso

desconstruir a ideia de que a presença de filmes na escola limita-se ao puro entretenimento ou ao simples pretexto de ensinar determinado conteúdo. É necessário entender o cinema e a produção audiovisual como importantes caminhos para a ampliação de conhecimentos e do patamar cultural dos estudantes.²

² Entrevista concedida ao site da revistapontocom: <http://www.revistapontocom.org.br/entrevista/cineclubista-na-escola>. Acesso em: 20/08/2020.

É necessário, portanto, desconstruir essa abordagem tradicional com que as escolas se apropriam das linguagens audiovisuais. Partindo dessa perspectiva, é fundamental que se perceba

a junção entre o cinema e a Educação, não como simples aquisição de conteúdos audiovisuais, nem como mero meio didático, mas como formação e desconstrução de subjetividades” é urgente. O Movimento Cineclubista contemporâneo propõe “um fazer audiovisual como teoria e prática educacional voltada para a transformação, para a tomada de responsabilidade sobre suas histórias, através da construção de narrativas próprias como forma de resistência e protagonismo (SÁ, 2010, p. 38).

Vivemos em uma era extremamente tecnológica, onde temos acesso a todo tipo de informação e conteúdo com um simples toque. Nesse contexto extremamente digital em que estamos inseridos, vale ressaltar aqui a importância do professor como mediador do uso dessas tecnologias na sala de aula. Muitos professores acabam por não saber utilizar essas novas formas de mídia como forma de auxiliar e estimular os alunos no processo de ensino-aprendizagem, seja por falta de preparo, ou mesmo por medo de serem considerados obsoletos e ultrapassados perto dessas tecnologias. São em contextos como esse que alguns recursos, como o cinematográfico, acabam sendo passados como forma de ocupar um horário que seria ocioso, ou como substituto de um determinado conteúdo a ser trabalhado.

Importante ressaltar que, apesar de estarmos vivendo um período em que a tecnologia se encontra presente em diversos aspectos do nosso dia a dia, sabemos que para muitos estudantes essa ainda é uma realidade bastante distante, já que muitos não possuem computadores, ou acesso à *internet* banda larga para poderem assistir a esses filmes. Mesmo nas escolas públicas, as condições não são das melhores. Muitas não possuem os equipamentos necessários ou os recursos para que essa ferramenta possa ser utilizada.

Mesmo com essas dificuldades, é necessário desenvolver o senso crítico dos estudantes em relação as obras cinematográficas, mostrando-lhes que elas possuem um valor artístico que lhes é próprio.

Assim,

a manifestação artística não pode isolar-se do conhecimento que existe no contexto em que foi produzida, como uma manifestação aleatória, vazia, e sem significado, porque estaria desconectada da própria vida das pessoas. [...] Ver filmes, entretanto compreende olhares diferenciados num processo integrado que parte da perspectiva de que é tão importante sua apreciação quanto sua leitura (MACIEL, 2000).

Ao se trabalhar com filmes no âmbito escolar, o professor deve se atentar a uma série de fatores que podem influir no resultado da aula que ele pretende ministrar.

Primeiramente, é importante ressaltar o quanto vários professores não foram preparados para trabalhar com as diferentes formas de expressão artística dentro da sala de aula. Aqui estamos focando no cinema, mas o problema se estende para a música, as artes plásticas, o teatro etc. Percebe-se aqui uma lacuna no processo de formação desses docentes, tendo em vista as inúmeras possibilidades educacionais e metodológicas que as artes permitem aos educadores.

Segundo Milton de Almeida, a formação docente deveria passar por um processo de “alfabetização” das linguagens que abarcam imagens e sons, pois

[...] é importante não ver o cinema como recurso didático ilustrativo, mas vê-lo como um objeto cultural, uma visão de mundo de diferentes diretores e que tem uma linguagem que performa uma inteligência verbal e, ao mesmo tempo, uma linguagem diferente da linguagem verbal (ALMEIDA, 2004, p. 8).

Almeida reforça a ideia de que existe uma desatualização da escola e do professor em relação ao uso do cinema como ferramenta didática. Segundo ele, o profissional docente não consegue enxergar o filme como um artefato imbuído de significado cultural, e acaba por tratá-lo como um mero recurso ilustrativo.

Parece que a escola está em constante desatualização, que é sublinhada pela separação entre a cultura e a educação. A cultura localizada num saber-fazer e a escola num saber-usar, e nesse saber-usar restrito desqualifica-se o educador, que vai ser sempre um instrumentista desatualizado. [...] A educação de massa desatualiza seus trabalhadores, bombardeia sua competência e os desprofissionaliza. Essa aparente divergência é a própria e produtiva expressão do sistema econômico atual. Como se a cultura tratasse da produção de bens da ciência e das artes e a educação tratasse da distribuição; uma o saber-fazer, a outra o saber-usar, quase uma esquematização da relação indústria e comércio (ALMEIDA, 2004, p. 8 e 14).

É vital então, a necessidade de uma formação cultural voltada para o docente, uma vez que ele será o responsável por realizar a mediação entre o aluno e o mundo, pela formação desses futuros cidadãos. Na prática, contudo, vemos que o consumo de bens culturais pelos professores ainda é muito baixo no Brasil, sendo que este fenômeno está intimamente ligado aos baixos salários e as longas jornadas de trabalho. Obviamente, tal situação não pode ser jogada apenas nos ombros dos docentes. Sabemos que as longas horas de trabalho e os salários baixos são decorrentes da forma com que o Estado de forma geral trata a questão da Educação no Brasil com descaso, sempre disponibilizando poucos recursos, sem a intenção de implementar medidas que tragam mudanças significativas para o cenário educacional do país.

Célia Almeida (2010, p. 19) reforça o que foi dito até aqui, ao afirmar que

[...] se a escola é instrumento poderoso para formar o gosto e estimular a apreciação e o uso de bens simbólicos de forma duradoura e estável, então é urgente uma revisão curricular da formação cultural e estática de docentes atuantes na educação básica do Brasil. Não uma “política de eventos”, mas uma política que crie um programa educativo a ser desenvolvido em longo prazo e abarque educação escolar, estudos superiores e formação continuada.

Segundo o autor Marcos Napolitano, o primeiro passo ao se trabalhar com cinema no espaço escolar passa pela escolha do filme a ser exibido, e então

o professor deve levar em conta o problema da adequação e da abordagem por meio de reflexão prévia sobre os seus objetivos gerais e específicos. Os fatores que costumam influir no desenvolvimento e na adequação das atividades são: possibilidades, técnicas e organizativas na exibição de um filme para a classe; articulação com o currículo e/ou conteúdo discutido, com as habilidades desejadas e com os conceitos discutidos; adequação à faixa etária e etapa específica da classe na relação ensino-aprendizagem (NAPOLITANO, 2003, p. 16).

Cabe aqui ressaltar então, o papel de mediador que o professor deve assumir, trazendo conhecimentos sobre a obra cinematográfica que está sendo trabalhada, mas também promovendo o debate e a realização de atividades que permitam aos alunos enxergarem aquele filme como tendo um valor significativo.

Outra questão importante a ser levada em conta pelo professor que irá trabalhar com cinema, é a contextualização da obra selecionada, pois isso permitirá aos alunos compreender melhor a estética utilizada naquele filme e as ideias que nele estão contidas.

A faixa etária dos alunos também deve ser considerada, pois a sua adequação é necessária para que os alunos consigam absorver o máximo que puderem daquele filme que está sendo passado. Um filme com temas complexos não será absorvido da forma mais proveitosa por alunos das séries fundamentais, por exemplo. O docente precisa se atentar para que ele

não reduza a atividade a somente “passar um filme” para seus alunos, e que estes não somente indiquem se dele gostaram ou não. Isso porque o simples ato de “passar um filme”, sem que se torne significativo para os alunos, equivale, por exemplo, a manusear um livro sem que este seja lido, isto é, o aluno vê, mas não lê. Então, se o professor simplesmente “passar o filme”, o filme vai passar! (THIEL; THIEL, 2009, p. 13).

Como podemos ver, o uso do cinema na sala de aula abre inúmeras possibilidades de trabalho para o educador. É papel do professor ressaltar e reafirmar o valor artístico da obra cinematográfica, mostrando aos alunos que o filme é muito mais do que uma mera ferramenta que os ajudará na absorção de um conteúdo.

Entendemos como “uso instrumental” a exibição de filmes voltada exclusivamente para o ensino de conteúdos curriculares, sem considerar a dimensão estética da obra, seu valor cultural e o lugar que tal obra ocupa na história do cinema. Ou seja, se tomamos os filmes apenas como um meio através do qual desejamos ensinar algo, sem levar em conta o valor deles, por si mesmos, estamos olhando através dos filmes e não para eles. Nesse caso, seguimos tomando-os apenas como “ilustrações luminosas” dos conhecimentos que consideramos válidos, escolarmente. Superar esse modelo é fundamental para que possamos oferecer às novas gerações a formação de que necessitam para pensar e viver numa sociedade em que [...] boa parte das lutas é travada em torno da imagem (DUARTE; ALEGRIA, 2008, p. 69 e 70).

Ao mesmo tempo que o cinema se apresenta como uma ferramenta extremamente rica para ser usada pelo professor, a realidade educacional no Brasil mostra que um número muito pequeno de escolas possui locais ou equipamentos apropriados para uma exibição cinematográfica. Fora que a maneira como o horário das aulas é distribuído, quase sempre recortado, não permite que os filmes sejam vistos em sua totalidade. Percebe-se que existe uma incompatibilidade temporal entre cinema e escola, incompatibilidade essa que talvez pudesse ser superada se houvesse uma maior boa vontade e uma tentativa de experimentar algo novo, que fuja do padrão de uma aula convencional.

É urgente e necessário, tanto quanto será belo, o encontro, o romance do cineclubismo com a escola. E se esse enlace ainda está por vir, ele pode estar perto. Ele se aproxima e poderá ser luminoso, se os profissionais da escola e o cineclubismo envidar esforços conjuntos nessa direção. Nesse sentido, cabe apontar uma agenda para discussão de forma que essa aproximação seja profícua e se realiza sem mais tardar. Não há tempo a perder e não há caminhos prontos, iremos construí-los no caminhar (TEIXEIRA, 2010, p. 117).

É nesse contexto que o cineclubismo mostra a sua importância, pois se na sala de aula o trabalho com a cultura cinematográfica se mostra difícil seja por falta de conhecimento, de tempo, ou de motivação, o cineclubismo será o responsável por propiciar a esses alunos a oportunidade de ver, debater e refletir acerca de uma determinada obra.

O cinema abre a possibilidade de uma nova visão ao se trabalhar na área da Educação, permitindo a junção dos métodos mais tradicionais com outros mais modernos, e gerando assim novas possibilidades de ensino/aprendizado, pois:

(...) a educação é um ato político e de amorosidade, de cumplicidade com a vida. E fazendo-se também a escola, devemos assegurar que ela seja para nossos adolescentes e jovens, um lugar de alegria, de experiência e realizações, na qual eles “se amarrem” e que lhes

permitam viver processos emancipatórios. Se assim é, se a escola deverá colaborar para que as novas gerações se apropriem da cultura e não repitam o passado, reinventando um mundo para todos, edificando no bem viver e no viver bem: se cabe à escola a formação humana, como enlaçar suas responsabilidades ao cineclubismo? Como um e outro podem dialogar e se completar em ações e gestos de reciprocidade e colaboração? Se nossas crianças e jovens, as novas gerações humanas que chegam às escolas ou estando onde estiverem não podem ser deixadas à deriva, conforme Arendt e Freire salientam, por certo que o cineclubismo nos territórios escolares, será mais uma forma de bem acolhê-las, para melhor cumprirmos nossas tarefas de gerações mais velhas e intermediárias diante das que chegam ao mundo, as novas gerações humanas. É inegável que, aproximando-se do cineclubismo, as escolas serão mais belas e felizes, serão mais profícuas e ampliarão o repertório cultural e estético de nossos meninos e meninas, alunos e alunas (TEIXEIRA, 2010, p. 114).

Se os cineclubes têm a possibilidade de contribuir de forma significativa com a educação, é importante notar que a escola também tem muito a contribuir ao movimento cineclubista. Para Teixeira (2010, p. 116), alguns dos pontos principais são:

(...) a dedicação, o zelo e a atenção para com as crianças, adolescentes e jovens. Embora nem todas as propostas didático pedagógicas e situações escolares nos conduzam às práticas e projetos pedagógicos mais desejados neste sentido, tal como deveria ser, a instituição escolar se destina ao cuidado e à educação das novas gerações humanas. Essa é a sua responsabilidade primeira, assim como é ela, a escola, um direito de todos e dever do Estado. (...) Por essas trilhas, a escola e o cineclubismo se encontram, podem somar e se completar, pois o cinema tanto quanto a escola, não é também um fim em si mesmo. A arte será vazia de sentido e não contribuir para o bem comum, para a felicidade de todos os humanos e seres da natureza, para a vida. Nessa direção, o cinema e o cineclubismo devem também contribuir com sua parte, para a formação de nossas crianças e jovens.

Atualmente, praticamente todas as pessoas, em qualquer lugar do planeta, sentem os impactos da cultura digital em suas vidas. Compreender e se inserir nesse contexto que está em constante transformação nem sempre é fácil, mas aos poucos, mais e mais pessoas estão adentrando essa nova realidade, atraídas pelo poder de interação que as tecnologias são capazes de proporcionar.

De acordo com Fantin e Rivoltella (2003), as tecnologias digitais tornaram-se parte essencial da vida das pessoas, algo que elas não conseguem mais viver sem.

A cultura digital é também uma cultura em que a portabilidade é às vezes o item mais importante. Os aparelhos estão se tornando cada vez menores e mais leves, para que possam ser levados no bolso: a tecnologia vira uma roupa, sem a qual é difícil sair de casa. Os aparelhos também estão cada vez mais potentes. Com eles é possível fazer muitas coisas, conectar-se, comunicar-se, editar textos e imagens (FANTIN; RIVOLTELLA, 2003, p. 44).

As tecnologias digitais não só proporcionam novas formas de comunicação todos os dias, mas também criam e disseminam diferentes maneiras de se viver e pensar, transformando nossa sociedade como um todo. Surge então um novo conceito: o da cultura digital.

A cultura digital surge e vem se modificando de acordo com as transformações e inovações que ocorrem na área das tecnologias, e que levam ao surgimento de novas ideias, padrões, comportamentos.

Para compreender essas passagens de uma cultura a outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2003, p. 24).

Para Santaella (2003), a formação da cultura digital não é devida apenas ao advento das tecnologias e novos meios de comunicação, mas aos novos processos de comunicação que acontecem nestes meios e que de certa forma, vêm moldando o pensamento e a sensibilidade das pessoas.

A cultura, contudo, não se transforma em digital, mas sim adequa-se ao cenário digital, segundo afirmam Silvana Simão Baratto e Luís Fernando Crespo (2013). Para eles, com o surgimento da cultura digital, ela passa a fazer parte da vida humana em vários aspectos e assim surgem novas maneiras de pensar, novas práticas novos e conceitos.

Assim sendo, se a cultura é um reflexo da ação humana, a cultura se constitui de ação do homem, na sociedade; criando formas, objetos, dando vida e significação a tudo o que o cerca. É essa ação humana

que permitiu o surgimento do computador e por conseguinte, o surgimento da cultura digital. E esta passa, em seguida, a fazer parte de vários aspectos da vida humana, na aprendizagem pedagógica, na vida afetiva, na vida profissional, na simbologia da comunicação humana. Desse modo, vimos surgir uma nova estruturação de pensamentos, práticas e conceitos. Cabe ressaltar aqui, que a cultura não se transforma em digital, mas sim, ela busca se adequar ao cenário digital, ao mundo virtual (BARATTO; CRESPO, 2013, p. 17).

2. Acessibilidade Digital, custo-consumo e pirataria

Sendo então cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, não é surpresa constatar que a inserção da cultura digital vem acontecendo rapidamente dentro do contexto escolar. Muitos professores ainda estão se acostumando com essa transição, tendo em vista que vários deles só passaram a ter contato com essa cultura digital há pouco. Já para a grande maioria dos alunos, o uso das diferentes tecnologias em sala é algo extremamente fácil, pois eles nasceram nessa cultura digital, tendo contato com esse universo desde muito cedo.

Ao se pensar no uso das diferentes ferramentas digitais que o educador pode utilizar no ambiente escolar, o cinema se mostra logo de cara como um dos mais atrativos. Como já explicado anteriormente, as obras cinematográficas possuem uma série de características que as tornam extremamente ricas como objeto de estudo e debate. Para seu uso em sala de aula, contudo, alguns fatores contribuíram, e ainda hoje são responsáveis por muitas escolas e professores não utilizarem os filmes como ferramenta educacional.

Por muito tempo, a exibição de filmes por parte dos cineclubes exigia a necessidade do equipamento necessário (tela, projetor), e dos filmes, que estavam em formato de película, e que podiam vir em 16 ou 32mm. Além do preço, que geralmente era alto para a obtenção desses itens, existia também as dificuldades de transporte e de obtenção das obras, que geralmente vinham em qualidade ruim, ou que muitas vezes não eram encontradas.

Essa situação melhorou muito com o advento do DVD nos anos 2000, permitindo com que a exibição e o acesso aos filmes ocorressem de forma mais acessível, mantendo a qualidade das obras exibidas. Além disso, o DVD permite, para o bem ou para o mal, que o filme seja “decupado” a critério de quem o assiste. As imagens podem ser facilmente vistas e revistas.

Mesmo assim, ainda ocorrem situações, em especial nas escolas públicas do país, que necessitam de atenção por parte do professor ao trabalhar com cinema em sala de aula. Entre elas estão a disponibilidade de equipamentos eletrônicos (data show, aparelho de DVD, computador), e os possíveis problemas técnicos e organizacionais que decorrem com seu uso. É comum o relato de que o professor estava interessado em passar um determinado filme para sua turma, mas a escola na qual ele trabalha não possuía o equipamento necessário, ou ele não funcionava.

Ademais, segundo Napolitano,

Outro problema comum é planejar o uso de um filme que você, professor, assistiu há dez anos, achou maravilhoso e adequado para a sua matéria, e descobrir, também em cima da hora, que ele está fora de catálogo ou não existe em nenhuma locadora em um raio de cem quilômetros. Para evitar a substituição improvisada do filme, basta mapear com antecedência sua existência no seu bairro ou na cidade (ou em acervos de videotecas públicas ou privadas) (NAPOLITANO, 2003, p. 17).

Em paralelo a chegada do DVD, com a explosão da *internet* no final dos anos de 1990, surge uma nova forma de se obter e distribuir filmes: o compartilhamento *online*.

A chamada pirataria *online* de filmes nas redes digitais começa a tornar-se expressiva em meados dos anos 2000, graças a fatores como a superação de limitações técnicas, como a pouca largura de banda, a falta de modelos eficientes de compressão (MP3, MPEG-4, DivX etc.) e a precariedade da experiência visual (tela, cores, velocidade, armazenamento). (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012) Passa a acontecer uma intensificação das cópias domésticas de filmes a partir da criação das mídias digitais (CDs e DVDs), do surgimento de gravadores caseiros, da melhora das tecnologias que permitem a compressão de imagem e áudio, seguidos da melhora da *internet*, dos monitores (que passaram a ser chamados de telas) e da convergência entre a televisão e o computador.

O cenário da circulação informal de cinema é resultado de uma série de fatores, dentro os quais podemos citar como sendo um dos mais relevantes a ineficiência do mercado de distribuição, principalmente em países periféricos, onde o número de salas de exibição é restrito e as mídias físicas possuem valor inacessível e com lançamento limitado. (BODÓ e LAKATOS, 2012; CHIANG e ASSANE, 2008; ALMEIDA e BUTCHER, 2003; BARONE, 2011) A circulação informal de cinema e vídeo representa uma parcela significativa do montante global consumido diariamente, visto que sua resiliência a possibilita atuar como um poderoso agente de distribuição do cinema, produzindo novas lógicas entre os setores envolvidos com a produção e distribuição desse produto cultural. (GALLIO e MARTINA, 2013)

Nesse sentido, de acordo com Karaganis (2011), o alto preço dos bens midiáticos, a baixa renda de grande parte da população mundial e o fácil acesso às tecnologias são ingredientes fundamentais para a ocorrência da circulação informal ou pirataria.

A informalidade acaba por preencher os espaços deixados de lado pela distribuição formal, satisfazendo demandas e servindo aos interesses dos consumidores, a partir de soluções que são, muitas vezes, ignoradas pela indústria. (PONTE, 2008) A informalidade é um elemento competitivo no mercado, pois cria estratégias eficientes de atingir o público (DENT, 2012) e acaba representando uma ruptura de paradigmas na indústria cinematográfica. (IORDANOVA

e CUNNINGHAM, 2012) Mais do que uma prática, ela cria um cenário, um campo de experiência com o vídeo, onde se formam audiências piratas (DE SÁ, 2013), que, além de consumirem, também produzem um sistema paralelo de distribuição.

Como dito anteriormente, o sistema de distribuição para filmes ainda é extremamente ineficiente, pois eles acabam chegando a uma parcela muito reduzida da população e ficando pouco tempo em exibição, principalmente se forem obras fora do mercado *mainstream*. Dessa forma, poucos filmes tornam-se facilmente acessíveis, já que a grande maioria está fora dos circuitos oficiais em pouquíssimo tempo, uma falta que é preenchida por iniciativas informais. Como apontam os autores,

Os amantes de cinema mundo afora podem encontrar filmes em redes P2P que são improváveis de ser encontrados em salas de cinema ou em DVD, o que é tipicamente o caso do cinema europeu. O cinema europeu pode se beneficiar do emergente sistema de distribuição alternativa³ (CARDOSO, CAETANO, et al., 2012, p. 819).

Além disso,

As atividades desses negócios levaram a uma situação em que mais e mais filmes internacionais anteriormente não vistos agora estão se tornando disponíveis na internet para assistir, alugar ou comprar (...) mais importante, os filmes estão disponíveis para espectadores em localidades que antes estavam além do alcance desse material, em virtude do seu isolamento geográfico⁴ (IORDANOVA e CUNNINGHAM, 2012, p. 98).

Concomitantemente à conquista de novos territórios a partir das tecnologias digitais, tornando as obras cinematográficas mais diversificadas, interativas e independentes (LIPOVETSKY e SERROY, 2009), as redes digitais também re-produzem e amplificam a voz do mercado do cinema impactadas pelo lançamento oficial dos filmes, por prêmios, festivais e pela disponibilidade em outras mídias.

Certamente que o circuito comercial de cinema, com seus complexos de milhares de salas, e os meios tradicionais de distribuição têm um forte impacto naquilo que é compartilhado nas redes informais, que, querendo ou não, são dependentes da indústria e acabam por ela sendo influenciadas.

Contudo, existem, ainda que em uma escala menor, mas ainda significativa, grupos que compartilham e prezam por um cinema não comercial, de dife-

³ “Cinema lovers the world over can find films on P2P networks that are unlikely to find in theatres or on DVD, which is typically the case with European Cinema. European Cinema may benefit from the emerging alternative distribution systems”. [tradução livre]

⁴ “The activities of these business have led to a situation where more and more previously unseen international films are becoming available for on-line viewing, rental or purchase (...) more importantly the films have become available to viewers based in locations that were previously beyond the reach of such material, by virtue of their geographical remoteness”. [tradução livre]

rentes épocas e países, e que normalmente não estão sob os holofotes da mídia e do público em geral. Assim, mesmo com a permanente desigualdade de forças na indústria cinematográfica, existe a oportunidade de rearranjo das relações de poder a partir do compartilhamento e conexão via online, que estimula novos laços e multiplica os meios de chegada do conteúdo até o consumidor.

Ainda que não ocorra a eliminação dos oligopólios midiáticos (CUNNINGHAM e SILVER, 2013), a entrada de novos competidores é possível, pois eles acabam por experimentar o espaço emergente de distribuição *online* e têm a chance de interferir também nos imaginários culturais contemporâneos. Dessa forma, a distribuição (seja ela formal ou informal) é um setor determinante da cultura cinematográfica, que define quais, quando e onde os filmes serão ou não vistos, impactando de forma profunda no imaginário cultural e no mercado das atenções, que molda o espaço da recepção.

O cinema inaugurou a tela mágica e emprestou muito da própria semiótica aos seus descendentes: televisão, interface gráfica, telas de todos os tipos cujo princípio comunicativo e estético é a imagem em movimento. (MANOVICH, 2001) Na ecranosfera, um sistema cultural complexo e integrado, o cinema interage com outras telas e continua sendo (mesmo após tantas vezes anunciada a sua morte) uma força cultural com poderoso dinamismo, inventividade e vitalidade. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009) O contexto do desenvolvimento tecnológico potencializa a força do cinema, principalmente quando ele passa a circular de forma mais rápida, com menor controle e com uma maior qualidade de recepção. A sua força simbólica e material deriva tanto do processo criativo (a produção), quanto da sua infraestrutura de distribuição.

A indústria cinematográfica precisa empreender mais experimentações para prover aos consumidores um acesso rápido e de bom custo-benefício a uma seleção mais ampla de filmes. Como a demanda do consumidor por conteúdo continua evoluindo, e como as expectativas do consumidor por exibição sob demanda aumentam, o desenvolvimento de um acesso criativo e legalizado aos filmes irá ajudar a beneficiar tanto a indústria cinematográfica quanto aos consumidores, além de deter a pirataria⁵ (PONTE, 2008, p. 46).

Outra tecnologia de circulação de filmes via *online* e que ganhou um espaço gigantesco nos últimos anos foi o sistema de *streaming*. O termo *streaming* define um modo de transmissão de mídia (que pode ser gravado ou transmitido ao vivo), que pressupõe a simultaneidade entre a entrega e a recepção (exibição) e pode ocorrer tanto na forma analógica (rádio, televisão) quanto digital, e neste caso há uma quantidade diversa de métodos. Apesar de ser um termo aplicado

⁵ “The movie industry needs to undertake more experimentation to provide consumers with quick and costeffective access to a broad selection of films. As consumer demand for content continues to evolve and as consumer expectations for on-demand viewing increase, the development of creative and legal access to films will help benefit both the movie industry and consumers and deter movie piracy”. [tradução livre]

a qualquer tipo de transmissão de conteúdo de mídia, o *streaming* passou a ser utilizado mais comumente para referir-se à entrega de *vídeo sob demanda em redes IP (Internet Protocol)*⁶.

O *streaming* pode ser dividido em duas principais categorias: o *streaming real*, no qual o conteúdo é recebido, exibido, mas não é armazenado no aparelho receptor; e o *streaming sob demanda/progressivo*, que consiste no download temporário dos dados no aparelho receptor. (GRANT e MEADOWS, 2009)

Apenas no final da década de 1990 é que o *streaming* de vídeo em redes digitais passou a ser viável, quando a era multimídia começou a se consolidar via computação pessoal e esta ficou mais eficiente, gradativamente rompendo com as limitações técnicas para o processamento e transmissão da informação audiovisual. Os protocolos de comunicação se padronizaram e os softwares e soluções de transmissão e recepção se desenvolveram mais rapidamente.

O YouTube foi o primeiro a consolidar-se como uma plataforma internacional e gratuita para vídeo na internet em navegadores, o que se deu, principalmente, devido à versatilidade técnica do seu método de publicação. Em 2011, o *streaming* já ocupava 26,5% do tráfego on-line (CARDOSO, CAETANO, et al., 2012), e esses números só têm aumentado nos últimos anos com a popularidade de serviços como o Netflix⁷ e o surgimento de muitas outras plataformas de mesma natureza, inclusive com os dispositivos móveis se tornando um veículo extremamente significativo para o *streaming*.

O mercado na internet tornou-se lucrativo para a distribuição de cinema, televisão e *webseries* apenas a partir da segunda década dos 2000. Cunningham e Silver (2013) fazem uma descrição extensa sobre a formação desse mercado que, basicamente, produz renda a partir de anúncios, do *streaming* sob demanda, aluguel *online* e pacotes de assinatura mensal, além de outros tipos mais flexíveis de pacote, dependendo da plataforma de entrega. De 1997 a 2013 (período compreendido pela pesquisa dos autores), os grandes distribuidores de conteúdo audiovisual, que dependiam de tecnologias anteriores (exibição em salas, televisão e venda de mídia física) tiveram que adaptar os seus modelos estabelecidos para competir com a circulação informal e com outras empresas inovadoras, nativas da era digital. Durante esse desenvolvimento, o ambiente de distribuição digital foi ficando mais variado e competitivo, graças ao aumento de oferta de banda-larga e novas tecnologias, como transmissão via satélite, serviços de cabo, entre outros.

O surgimento de diversas plataformas de *streaming* com o foco em filmes e cinema, como a já citada Netflix, a Amazon, o Hulu, a Apple TV, entre tantas outras, se mostra extremamente benéfico para o movimento cineclubista, e conseqüentemente, para seu uso como ferramenta educacional, pois permite que se tenha acesso a um acervo muito mais amplo do que se tinha alguns anos atrás.

⁶ Protocolo genérico de comunicação entre máquinas.

⁷ Plataforma de *streaming* de vídeos (televisão e cinema) fundada em 1997 como serviço de entregas de DVD e que, em poucos anos, expandiu mundialmente o seu mercado e alcançou posição de liderança na entrega de audiovisual digital. A empresa hoje possui cerca de 160 milhões de assinantes e está presente em 190 países, distribuindo e produzindo conteúdos originais e de outras empresas.

A disponibilidade via *online*, cada vez maior, das mais diversas obras cinematográficas que antes dificilmente poderiam ser encontradas, reforça a ideia de um novo modelo de cineclube, não mais limitado pela disponibilidade física dos filmes em questão ou da necessidade de que todos os espectadores estejam presentes no mesmo local, ao mesmo tempo.

[...] a ampla disponibilidade de grandes e influentes obras do passado em cópias digitais na atualidade contribui para a formação de novas e diferentes formas de se relacionar com o cinema. Se o público pode novamente encontrar maneiras de reivindicar um certo cinema como seu, mesmo que signifique deixar as salas de exibição, as possibilidades começam a se tornar ilimitadas” (ROSENBAUM, 2010, p. 6 e 9).

Além disso, apesar do acesso aos filmes na sociedade contemporânea ser mais fácil, verifica-se, contudo, que isso não garante a diversidade cultural. Normalmente, as produções que circulam no circuito das salas comerciais de cinema privilegiam um determinado tipo de narrativa fílmica.

Como a maioria dos filmes a que eles (alunos) têm acesso são feitos dentro de um certo padrão estético e narrativo, a tendência é que se estabeleça, entre eles, um ciclo de ‘mais do mesmo’: vejo apenas o que gosto, gosto apenas do que vejo. O cineclube rompe com esse ciclo quando oferece aos aprendizes de cinema a possibilidade de ter acesso a diferentes tipos de filmes e, em especial, a obras que estão fora do seu padrão de gosto (DUARTE, 2012, p. 3).

Considerações finais

Como podemos observar, o cineclubismo na era digital se mostra extremamente promissor e dotado de inúmeras possibilidades, em especial quanto ao seu papel educativo, possibilidades essas que vão desde a facilitação da criação e obtenção dos itens necessários para a criação e manutenção de um cineclube, até a obtenção de obras antes não encontradas, dado o vasto catálogo que agora se encontra muito mais acessível através de diversas vias *online*.

Contudo, nunca é demais reforçar que apenas exibir o filme na escola não irá contribuir para a formação de um aluno crítico, capaz de ser um formador de opinião. É necessário que existam metodologias que tragam o cinema para o currículo escolar, levando os alunos a se envolverem em todas as etapas do cineclube, da escolha dos filmes até os debates e reflexões que surgem após a exibição das obras. Indo além, é necessário que seja dado o incentivo para que a comunidade escolar não só assista a filmes, mas que ela também possa criar e desenvolver suas próprias narrativas visuais, usando imagens e sons para contar suas histórias.

Mesmo que presente a muito tempo no ambiente escolar, em diferentes disciplinas e em diferentes etapas de escolarização, ainda se faz necessário muitas reflexões a respeito do cinema e sua relação com a educação. É fundamental que

seu uso se amplie para além do mero instrumental, fomentando práticas que valorizem todas as múltiplas propostas e possibilidades que essa belíssima forma de expressão artística possui.

Referências

ALEGRIA, João. “Formação estética audiovisual: um outro olhar para o cinema a partir da educação”. In: **Revista Educação & Realidade**. v. 33(1). jan./jun. UFRGS: Porto Alegre, 2008, p. 59-80.

ALMEIDA, Célia Maria de Castro. **Cultura e formação de professores**. In: BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância. Série Formação cultural de professores. Rio de Janeiro, ano XX, boletim 07, 2010. p. 14-21 (TV Escola/ Salto para o futuro)

ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e sons: a nova cultura oral**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

ALMEIDA, P.; BUTCHER, P. **Cinema, Desenvolvimento e Mercado**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

ANDRADE, João Batista. Cineclube, Cinema e Educação. In.: ALVES, Giovanni e MACEDO, Felipe. **Cineclube, Cinema e Educação**. Londrina: Práxis; Bauru: Canal 6, 2010.

BARATTO, Silvana Simão; CRESPO, Luís Fernando. Cultura Digital ou Cibercultura. In: **Rev. Científica Eletrônica UNISEB**, Ribeirão Preto, v.1, n. 2, p. 16-25, ag/dez.2013. Disponível em: <<http://uniseb.com.br/presencial/revistacientifica/arquivos/jul-2.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2020.

BARONE, G. Assimetrias, Dilemas e Axiomas do Cinema Brasileiro nos Anos 2000. **Revista Famecos**, Porto Alegre, 18(3), 2011.

BODÓ, B.; LAKATOS, Z. Theatrical Distribution and P2P Movie Piracy: A Survey of P2P Networks using Transactional Data. **International Journal of Communication**, (6), 2012.

CARDOSO, G. et al. P2P in the Networked Future of European Cinema. **International Journal of Communication**, (6), 2012. 795-821.

CHIANG, E.; ASSANE, D. Music piracy among students on the university campus: Do males and females react differently? **Journal of Socio-Economics**, 27(4), 2008. 1371.

CUNNINGHAM, S.; SILVER, J. **Screen Distribution and the New King Kongs of the Online World**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

DE SÁ, V. M. M. **Rethinking ‘Pirate Audiences’**: An Investigation of TV Audiences’ Informal Online Viewing and Distribution Practices in Brazil [Tese de Doutorado]. Sydney: University of Sidney, 2013.

DENT, A. Piracy, Circulatory Legitimacy and Neoliberal Subjectivity in Brazil. **Cultural Anthropology**, 27(1), 2012.

DUARTE, Rosália. **O cinema de cada um**. Texto apresentado na abertura da aula inaugural do Projeto Cineclubes nas Escolas, 2012. Disponível em: <<http://cineclubesmerj.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

DUARTE, Rosália; ALEGRIA, João. Formação estética e audiovisual: um outro olhar para o cinema a partir da educação. **Revista Educação & Realidade**, v. 33, n. 1, p.69-70, 2008. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaorealidade/article/view/6687/4000>. Acesso em: 20 ago. 2020.

FANTIN, Monica. RIVOLTELLA, P. Cultura digital e formação de professores: usos da mídia, práticas culturais e desafios educativos. In: _____. **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas (SP): Papyrus, 2003.

GALLIO, N.; MARTINA, M. The piracy gene mutation: combinations of crowdfunding mixed delivery systems. In: BRAGÁ, R.; CARUSO, G. **Piracy Effect**. Milano: Mimesis Cinergie, 2013.

GRANT, A.; MEADOWS, J. **Communication Technology Update and Fundamentals**. Waltham: Focal Press, 2009.

IORDANOVA, D.; CUNNINGHAM, S. **Digital Disruption: Cinema Moves Online**. St. Andrews: St. Andrews Film Studies, 2012.

KARAGANIS, J. Rethinking Piracy. In: KARAGANIS, J. **Media Piracy in Emerging Economies**. USA: Social Science Research Council, 2011.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A Tela Global**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACEDO, Felipe. Cineclubes e autoformação do público. In: ALVES, Gionanni e MACEDO, Felipe. **Cineclubes, Cinema e Educação**. Londrina: Práxis; Bauru: Canal 6, 2010.

MACIEL. Guacira Pacheco, PAIS. Naura Silveira, (Elaboradores). **Orientações para o Ensino Médio**. Coordenação do Ensino Médio. Diretoria de educação Básica da secretaria de Educação do Estado. 2000

MANOVICH, L. **The Language of the New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

PONTE, L. M. Coming Attractions: Opportunities and Challenges in Thwarting Global Movie Piracy. **American Business Law Journal**, 45(2), 2008. 331-369.

ROSENBAUM, Jonathan. **Goodbye cinema, hello cinephilia: film culture in transition**. Chicago: The University of Chicago Press, 2010.

SÁ, Saskia. Cinema Cineclubismo e Educação na perspectiva do público. In: PIMENTEL NETO, J.B. (org.). **Primeiro Encontro Internacional dos Direitos do Público**. Atibaia, SP: Associação de Difusão Cultural de Atibaia, 2010.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 22, dez. 2003

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro. Uma História sem fim – O Cineclube abraça a Escola. In.: ALVES, Giovanni e MACEDO, Felipe. **Cineclube, Cinema e Educação**. Londrina: Práxis; Bauru: Canal 6, 2010.

THIEL, Grace Cristiane; THIEL, Janice Cristine. **Movies takes: a magia do cinema na sala de aula**. Curitiba: Aymar, 2009.

- Lucas Borges Elias: CV: <http://lattes.cnpq.br/3756379267583292>