

## Narrativas cinematográficas na relação com a imaginação e criação de crianças e jovens<sup>1</sup>.

Carolina Caniato Portes<sup>2</sup>

### Resumo

O cinema é uma arte onde é possível imaginarmos e vermos outros mundos. Se esses mundos entram em contato com crianças, a experiência pode ser ainda mais enriquecedora. A infância é o momento privilegiado para aprendizados que nos definirão enquanto sujeitos. A ampliação da experiência na infância pode ser potencializada pelo contato com diferentes matrizes narrativas cinematográficas, ou seja, levando em conta não apenas os temas dos filmes, mas suas diferentes formas. Esse artigo busca definir os principais fatores que circundam um campo problemático que se constrói entre o oferecimento às crianças de filmes para além da matriz narrativa clássica, escassos no mercado brasileiro, e as possibilidades que esse contato tem de potencializar os processos de imaginação e criatividade, de acordo com a perspectiva de Vigotski.

### Palavras-chave

Narrativas cinematográficas; Cinema infantil; Imaginação e criatividade

### Introdução

A primeira sessão infantil de cinema aconteceu em 7 de fevereiro de 1900, ou em alguma data próxima, em Mickleover, na Inglaterra, apenas depois de cinco anos da primeira exibição pública de cinema em 1895, realizada pelos irmãos Lumière na França<sup>3</sup>. Podemos dizer, então, que desde o surgimento do cinema, crianças e jovens já eram espectadores dessa arte. Até antes disso, se levarmos em conta que as primeiras tentativas de se animar a imagem resultaram em brinquedos ópticos como o traumatrópio, o *flipbook* e o zootrópio.

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 1 – Educação, Processos de aprendizagem e Cognição do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

<sup>2</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PPGCOM) da Universidade Federal de Juiz de Fora.

<sup>3</sup> A única comprovação do evento é um cartaz que deixava claro que era para a sessão era para o público infantil. Existem hipóteses que já haviam acontecido outras sessões parecidas anteriormente, mas não há comprovação (MELO, 2011, p. 57)

Hoje o cinema consegue reunir diversos elementos que, mesclados, se tornam extremamente atraentes, como as cores, os sons, o movimento e efeitos especiais, além de sua capacidade potente de contar histórias. Ainda assim, a produção cinematográfica específica para esse público não parece ser suficientemente explorada no Brasil, ao menos pelo cinema comercial.

De acordo com o primeiro livro sobre cinema infantil do Brasil, “Lanterna Mágica - infância e cinema infantil”, escrito por João Batista Melo e lançado em 2011, entre 1908 e 2009 foram produzidos 3.898 longas-metragens em nosso país. Destes, apenas 70, cerca de 2% do total, foram destinados às crianças (MELO, 2011, p.13). Porém, esses dados revelam apenas a quantidade de filme feitos para crianças, sem fazer uma distinção entre os conteúdos abordados por eles.

Neste ano, a Agência Nacional do Cinema, Ancine, divulgou a pesquisa ‘Filmes brasileiros com mais de 500 mil espectadores entre 1970-2012’. 456 longas alcançaram esse público no período pesquisado (ANCINE, 2013). O levantamento mostra que 56 dos filmes são produções para as crianças, o que representa 12,2% do total. Talvez o dado mais relevante seja que 11 dessas produções lideraram o ranking de melhores bilheteria no período em que estiveram em cartaz (TAVARES, 2013).

Se fizermos uma interseção entre os dados apresentados por Melo (2% do total da produção cinematográfica nacional é infantil) e pela pesquisa da Ancine (12% das produções que alcançaram mais de 500 mil espectadores são para crianças)<sup>4</sup>, podemos concluir que mesmo em um cenário de poucas produções feitas para crianças, os filmes infantis nacionais conseguem atingir um bom público quando comparados às outras produções nacionais. Em que pese as possíveis diferenças metodológicas das duas pesquisas, poderíamos observar a tendência de que os filmes produzidos para crianças, em sua grande maioria, ultrapassam os 500 espectadores - já

<sup>4</sup> Fazemos a interseção dos dados levando em conta que possivelmente existem divergências metodológicas entre as duas pesquisas, principalmente no que diz respeito à definição de “cinema infantil”.

que a primeira pesquisa aponta apenas 70 filmes feitos para crianças enquanto a segunda mostra 56 deles com mais de 500 mil espectadores.

Aprofundaremos a análise dos dados da última pesquisa por acreditar que eles revelam alguns dos problemas dos quais esse artigo pretende tratar. Dos 56 filmes infantis apresentados pela pesquisa da Ancine, três são baseados nos quadrinhos da turma da Mônica, 10 tem Xuxa como personagem principal e 39 são assinadas pelos Trapalhões. Não se trata aqui de fazer uma análise acerca da qualidade do filme ou de seus idealizadores e produtores, julgamento que seria pouco produtivo. Nos interessa observar que quase a totalidade dos filmes infantis que ultrapassaram os 500 mil espectadores tem por trás grandes nomes - ou marcas - já vinculadas ao entretenimento, mais especificamente, à televisão aberta, representando. Estes filmes representam mais de 90% da produção cinematográfica infantil. Este parece ser um cenário pouco plural quando observamos os filmes mais bem sucedidos nas salas de cinema comerciais (TAVARES, 2013).

Em seu livro, João Batista Melo faz um *tour de force* que busca mapear toda a produção direcionada às crianças em nosso país e analisa uma parte significativa dessa produção. Dentre diversos aspectos tratado pelo autor, observamos que ele enfatiza a relação entre a criança e a TV, problematizando-a sob o ponto de vista da pluralidade de experiências. As crianças tem hoje sua formação enormemente influenciada pela televisão, “especialmente num país como o Brasil, onde a imensa maioria não tem a oportunidade de consumir outros bens culturais e, mais ainda, de produzir suas próprias manifestações culturais” (MELO, 2011, p.133).

Para o autor, o problema se concentra no fato de que estes filmes tem sua produção ancorada em estreita relação com os canais de televisão aberta brasileira - e esses possuem interesses ligados à sua fonte de lucro, os anunciantes. Seguimos apenas uma lógica de mercado: “(...) quanto maior o porte do veículo, maiores são as verbas publicitárias que ele precisa atrair para continuar existindo e, claro, para ter mais lucros” (MELO, 2011, p.35). Essa relação, conseqüentemente, tem forte influência no que será produzido pelo canal de TV, que precisa direcionar e restringir temas e formatos de suas produções sob o risco de perder anunciantes.

Para aumentar a eficiência econômica desse sistema, os espectadores são segmentados em diferentes categorias e o público infantil é, claramente, uma delas. Portanto, Melo não discute a atuação da TV brasileira, mas observa como as películas produzidas por empresas ligadas à televisão acabam por revelar as relações mercadológicas que possibilitam ou estimulam sua produção, ao ponto de afetar o conteúdo dos filmes.

Falamos até agora de uma produção de cinema nacional, principalmente de filmes protagonizados por Xuxa e pelos Trapalhões, mas é importante levar em conta que a maior parte dos filmes infantis em cartaz ou que passam na televisão em nosso país são importados quase exclusivamente dos Estados Unidos. Essa produção - em que vigora o gênero de animação -, proveniente dos estúdios hollywoodianos, também estão inseridos em relações estreitas com o mercado. Alguns deles, inclusive, são considerados classificados como filmes *brandables* por sua capacidade de gerar outros produtos como brinquedos, livros e roupas, por exemplo (MELO, 2011, p. 141).

Numa listagem feita pelo site Box Office Mojo dos 100 filmes mais assistidos no cinema neste ano até o mês de julho, observamos que entre os 10 primeiros, quatro deles - *Meu Malvado Favorito 2* (Dir. Chris Renaud e Pierre Coffin, 2013), *Detona Ralph* (Dir. Rich Moore, 2012), *Universidade Monstros* (Dir. Dan Scanlon, 2013) e *Os Croods* (Dir. Chris Sanders e Kirk de Micco, 2013) e *Monstros S.A. - 3D* (Dir. Pete Docter, 2001)) - são animações infantis e de origem norte-americana<sup>5</sup>. É importante destacar, porém, que esta não é uma situação exclusiva do Brasil. Observamos este mesmo cenário em outros países. Na Argentina, entre os 10 primeiros também figuram *Meu Malvado Favorito 2*, *Detona Ralph*, *Universidade Monstros* e

<sup>5</sup> Dados extraídos do site Box Office Mojo. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/intl/brazil/yearly/>> Acesso em: 30 julho 2013

Os *Croods*<sup>6</sup>. E na França aparecem *Meu Malvado Favorito 2*, *Os Croods* e *Hotel Transylvania* (Dir. Genndy Tartakovsky, 2012), também uma animação infantil norte-americana<sup>7</sup>.

Até agora buscamos mostrar uma reflexão - ainda inicial em no Brasil - sobre as relações entre o circuito exibidor comercial e as crianças, com foco no cinema infantil. Melo deixa claro a dificuldade de se pesquisar o tema, devido a falta de bibliografia, dados e pesquisas específicas. Apesar disso, uma outra relação entre cinema e criança é amplamente estudada em nosso país e se localiza na intercessão entre cinema e educação, focando o ensino e o aprendizado com cinema dentro e fora da escola.

Entre os diversos projetos realizados, alguns se tornaram referência acadêmica no assunto, como o projeto de extensão CINEAD (Cinema para Aprender e Desaprender) da UFRJ, coordenado por Adriana Fresquet; o Laboratório de Experimentação Audiovisual da UFF, criado em parceria com a Escola Livre de Cinema de Nova Iguaçu e o grupo de pesquisa Janela Indiscreta da UFBA. Em todos esses projetos são desenvolvidas práticas cinematográficas - ver e fazer filmes - com crianças e jovens como forma de aprendizado. Todos eles partem do preceito de que aprendendo e conhecendo a linguagem cinematográfica é possível se aprender tanto sobre a arte de se fazer filmes quanto sobre diferentes visões de mundo.

Esses projetos observam o cinema mais por sua forma artística e suas possibilidades criativas do que por suas relações com o mercado e é sobre esse aspecto que buscaremos nos debruçar a partir de agora.

## Cinema e Educação

A perspectiva de formação com o cinema através do contato com o novo, com o desconhecido é amplamente trabalhada por Alain Bergala, cineasta, crítico, docente universitário

<sup>6</sup> Dados extraídos do site Box Office Mojo. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/intl/argentina/yearly/>> Acesso em 30 julho 2013

<sup>7</sup> Dados extraídos do site Box Office Mojo. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/intl/france/yearly/>> Acesso em 30 julho 2013

na França e pesquisador da pedagogia do cinema. Em seu livro “A Hipótese-Cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola” (2008), Bergala descreve uma série de métodos que tenta trazer o cinema para a escola de forma criativa, visando afastar os discursos excessivamente pragmáticos e trabalhar o cinema como arte e criação, com o objetivo de desenvolver nas crianças a intuição, a sensibilidade e o senso crítico. Este é o foco principal de toda sua discussão: o contato com o cinema como forma de potencializar os processos criativos das crianças e jovens.

Além disso, Bergala defende o contato com filmes variados, de diferentes nacionalidades, temáticas, que possam trazer para a escola outras visões de mundo, sem levar em conta as possíveis complexidades das narrativas, ou seja, sem se preocupar se determinados filmes seriam entedidos pelas crianças ou não. O mais importante é o encontro com essa variedade de filmes. Porém, é essencial que para a formação das crianças como espectadoras, essas experiências aconteçam durante um tempo prolongado, visando a ampliação do repertório cultural.

Através de relatos da sua experiência pessoal ou da de outros cineastas, Bergala reflete sobre a importância de se encontrar bons filmes em um bom momento e que são exatamente estes filmes que deixarão marcas por toda a vida. Mesmo que não se compreenda o filme:

os encontros importantes, no cinema, são quase sempre com filmes que estão um tempo à frente da consciência que temos de nós mesmos e de nossa relação com a vida. No momento do encontro, nos contentamos em recolher com espanto o enigma e reconhecer seu impacto, seu poder desestabilizador. O momento de elucidação virá mais tarde e poderá durar vinte, trinta anos, ou toda uma vida (BERGALA, 2008, p. 61).

Essa perspectiva relaciona-se diretamente com as ideias de imaginação, criação e experiência apresentadas por Lev Vigotski em seu livro *Imaginação e Criação na Infância: ensaio psicológico: livro para professores* (2009). Fundamentado no materialismo-dialético, Vigotski contribuiu para uma psicologia que pretendia analisar o vínculo indivíduo e sociedade, numa dimensão histórica e cultural. Porém, ele não era vinculado à psicologia exclusivamente. Seu

envolvimento com as artes, literatura, semiótica e educação lhe possibilitaram pensar questões mais amplas referentes à psicologia (FREITAS, 1995).

O que mais nos interessa nas relações que Vigostki faz entre a arte e a psiquê infantil é especificamente suas contribuições sobre o desenvolvimento da imaginação e criação. Para o autor, a atividade criadora é aquela em que se cria algo novo e não é algo relacionado à gênios ou a grandes feitos históricos, mas é uma condição necessária à existência humana (2009, p.17). A criação gera diferentes produtos, podendo ser algo físico, como um artefato ou uma obra de arte, ou subjetivo, como um sentimento.

Segundo Vigotski, existem dois tipos de atividades diferentes. A primeira é a que ele chama de reprodutiva, aquela que está atrelada à memória e a reprodução de “meios de conduta anteriormente criados” (2009, p.11) A segunda é denominada de combinatória, que seria a capacidade de combinar e reelaborar elementos provenientes de diferentes experiências, gerando novos significados. Para o autor, esta seria, de fato, a atividade criadora e ela acontece através da imaginação.

Porém, essa atividade não se dá de forma isolada, mas depende do acúmulo de experiências de cada um.

(...) a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa, porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia. Quando mais rica a experiência da pessoa, mais material está disponível para a imaginação dela” (VIGOTSKI, 2009, p. 22)

Através desta perspectiva, Vigotski nos mostra a importância de ampliar a experiência das crianças, como forma de criar bases e potencializar sua atividade de criação. A reprodução de experiências anteriores pode ser mais confortável, pois facilita nossa adaptação ao mundo, porém é somente através da criação que o homem se volta para o futuro, modificar seu presente (2009, p.14).

A perspectiva de pluralidade de experiências relacionada às artes está presente em muitos dos projetos que se localizam na intercessão cinema-educação. Cezar Migliorin, um dos coordenadores do Laboratório de Experimentação Audiovisual da UFF, citado anteriormente, faz uma reflexão sobre o uso do cinema da escola que dialoga diretamente com as ideias de Bergala e Vigotski e que nos ajuda a pensar sobre o cinema enquanto arte capaz de nos afetar de diversas formas. Trazendo o cinema para a escola,

(...) trata-se de fazer uma experiência de mundo que não é simplesmente uma multiplicação de pontos de vista sobre esse ou aquele assunto, sobre essa ou aquela paisagem, mas uma experiência de mundo que é própria à criação; a possibilidade de se experimentar o limite do que está dado a pensar, das identidades e modelos. Eis o lugar em que pensamento e criação se encontram. Ali onde o pensamento e a criação fazem parte de um só e mesmo gesto, ali onde existe a possibilidade de nos conectarmos a ritmos e fluxos que ainda não nos coube incorporar e que ainda aparecem para nos surpreender. (MIGLIORIN, 2010, p. 105).

### **As matrizes narrativas cinematográficas**

Ainda que seja apenas uma de suas múltiplas formas, o cinema é reconhecido como um meio potente para a narrativa. Porém, não existe apenas uma forma de narrar eventos ou contar histórias através dele. Alvarenga e Lorena, no artigo, *Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema como Fenômeno Pragmático*, sistematizaram de acordo com as categorias semióticas propostas por Charles Sanders Peirce três formas narrativas predominantes - clássica, realista e experimental ou vanguardista (ALVARENGA; LORENA, 2009). Ao sistematizá-las desta forma, ressalta-se a importância dos interpretantes gerados quando do encontro com um filme. Observa-se a relação entre os signos sob os quais um filme é construído e a mente interpretadora dos espectadores.

De acordo com os autores, a narrativa clássica se localiza no plano da terceiridade, dimensão do simbólico e de padrões codificados culturalmente; a narrativa realista se encaixa na

secundidade, “esfera do existencial, das causas e consequências necessárias, do aqui e agora” (ALVARENGA; LORENA, 2009, p. 6) e a narrativa experimental ou vanguardista está no plano da primeiridade, que está na esfera do icônico, do original e indivisível. Iremos, então, nos concentrar nas duas primeiras categorias, as quais colocaremos em contraste no desenvolvimento de nossas hipóteses.

É importante ressaltar que as características que serão apresentadas dizem respeito à modelos ideais de narrativas clássicas e realistas. Ainda que muitos elementos de uma mesma categoria estejam presentes nos filmes, dificilmente encontraremos filmes “puros”. É possível, porém, encontrar filmes predominantemente clássicos, experimentais ou realistas.

Podemos analisar a narrativa clássica como aquela construída por códigos. A mensagem do filme é transmitida através de padrões narrativos e estilísticos que são rapidamente codificados pelo espectador. Ele é centrado nas ações dos personagens, que tem personalidade, desejos e objetivos bem definidos e apresentados aos espectadores. A maioria dos elementos que constroem uma narrativa clássica servem diretamente à própria narrativa. Desde os cenários, figurinos, músicas, até os diálogos, enquadramentos e decupagem, tudo é planejado para ajudar a contar aquela história. Não há brechas na narrativa clássica, ela não permite ao espectador fugir daquilo que está sendo contado.

Por conta disso, é um modelo eficaz quando se pretende atingir ao máximo de mentes interpretadoras. Embora este modelo tenha surgido no cinema hollywoodiano, ele se difundiu por todo o mundo, exatamente por sua característica de fácil codificação e adequação a uma infinidade de histórias. É possível que ao nos depararmos com um filme construído desta forma, tenhamos a sensação de que sabemos o que vai acontecer. Esta sensação pode ser prazerosa e coloca o espectador em zona de conforto e de segurança. “Isso explica, por exemplo, a preferência dos grandes estúdios por esse tipo de linguagem: o grande público a conhece, interpreta e, portanto, a prefere frente às outras, que lhe são estranhas” (ALVARENGA; LORENA, 2009, p. 10).

Já a narrativa realista, pertencente à secundidade, trabalha sob um outro ponto de vista. Nela, não estamos focados na ação dos personagens, mas sim na forma como eles reagem ao mundo. Não é tão relevante o alcance de seus objetivos ou mesmo se eles chegarão a ser alcançados, mas sim o meio do caminho. Os filmes realistas são aqueles que tiram o espectador do conforto e da segurança. Eles provavelmente vão achar este cinema tedioso porque parece que quase nada acontece. Esta sensação pode ser predominante por conta do hábito gerado pela exposição a narrativas clássicas. O filme realista necessita, portanto, de outra postura do espectador para ser contemplado.

A essa categoria cinematográfica pode ser atribuído um início mais claro durante o movimento do neo-realismo italiano, cinema que buscava a denúncia social na sociedade do pós-guerra. Os cineastas buscaram produzir um cinema político e “puro”. Saíram às ruas para filmar, mostrando a realidade local e os dilemas vividos no cotidiano. Tecnicamente esses filmes se diferenciaram pela utilização de não-atores<sup>8</sup>, de locações e de som não sincronizado. A maior parte das narrativas mostravam as relações e as reações das personagens com o mundo. Esteticamente os críticos cinematográficos observaram nesses filmes um respeito à dimensão espaço-tempo, pela presença de planos mais longos e de narrativas em blocos que deixavam espaço para que o espectador fizesse inferências menos pré-definidas. Não há o direcionamento tão estrito quanto no filme clássico.

Nesses filmes nem tudo que aparece na tela é útil para contar aquela história, porque o filme é construído para que nós, espectadores, estejamos quase que no mesmo lugar que o personagem, um lugar de dúvida. Também não sabemos como reagir diante de determinadas situações e cenas dadas e, com isso, perde-se a sensação de que já sabemos o que irá acontecer. O filme se torna imprevisível, tanto pela história narrada, quanto pelas nossas próprias reações ao que vemos.

---

<sup>8</sup> Se faz importante esclarecer que não é exatamente a ausência de atores profissionais uma característica que define o neo-realismo italiano, mas sim “a negação do princípio da vedete e a utilização indiferente de atores profissionais e atores ocasionais” (BAZIN, 1991, p. 240).

## O campo problemático

Vigostki não se refere especificamente ao cinema em sua obra, se atendo mais à literatura e ao teatro, mas aponta que estas não seriam formas de criação exclusivas capazes de gerar obras de arte (2009, p. 33). Sendo assim, podemos nos apropriar de seus estudos sobre o tema para pensar o cinema como um importante produto cultural que pode ampliar as experiências das crianças e jovens e contruibuir nos processos de imaginação e criação.

É certo que o encontro com qualquer tipo de obra de arte pode nos afetar de diferentes maneiras, se convertendo em experiências relevantes para nossa imaginação, formação, e relação com o mundo. Porém, se tratando de cinema afirmamos que é necessário também levar em conta seus aspectos formais. Pensando apenas na quantidade de experiências adquiridas, seria válido, então, conhecer um grande número de filmes, mas como mostramos através das matrizes narrativas cinematográficas, as diferentes formas de se narrar com o cinema causam efeitos diferentes nos espectadores. Essa vivência quando do encontro com diferentes narrativas é o que caracterizamos como o momento onde a pluralidade de experiências é adquirida, oferecendo mais condições para as combinações e reelaborações criativas das quais fala Vigotski.

Voltando às pesquisas sobre cinema infantil, em diferentes momentos de seu livro, Melo analisa filmes nacionais infantis sobre diversos aspectos, inclusive alguns que tem Xuxa e Os Trapalhões como personagens principais, os mesmos que aparecem no levantamento da Ancine. O autor conseguiu observar de forma detalhada os aspectos mercadológicos que envolvem a produção e distribuição destes filmes, dentre eles, a repetição de fórmulas e de temas, como forma de garantir um público. Este mesmo aspecto foi citado por Alvarenga e Lorena ao definirem as matrizes cinematográficas. Os grandes estúdios preferem o modelo clássico porque ele é de mais fácil codificação. Afirmamos que para além da repetição de temáticas - que, inclusive, tem raízes muito antigas nos romances e nos contos de fada - eles são a repetição de

um tipo de narrativa, que se faz presente na formação das crianças como espectadoras, na sua formação estética.

Ainda que haja essa predominância narrativa, é possível encontrar filmes infantis com características de outras matrizes, como a realista. Dificilmente estes filmes chegam às crianças através das salas comerciais ou da TV por conta das questões mercadológicas. Chegamos, então, em nosso campo problemático: o oferecimento para crianças de um tipo de narrativa escasso – a realista - no mercado brasileiro e as possibilidades de que esse contato potencialize processos de imaginação e criatividade, contribuindo para a formação estética e sensível.

O que propomos é que o contato do público infantil com filmes realistas tem maiores chances de acontecer em ambientes alternativos de exibição, como cineclubes, festivais de cinema, mas, principalmente, nas escolas, tendo a internet como sua maior aliada.

Através da internet podemos buscar e entrar em contato com cinematografias diversas. Para isso é preciso ir além do que já é oferecido e se arriscar, ir atrás daquilo que é desconhecido, justamente pensando em novas vivências. Sabemos que o acesso a muitos filmes ainda é restrito às escolas por questões de direitos autorais e também por questões mercadológicas. Entretanto, hoje já existem alternativas, como o site Porta Curtas<sup>9</sup>, por exemplo, dedicado a armazenar apenas curtas-metragens brasileiros e que podem ser exibidos na escola<sup>10</sup>. O banco de dados do Porta Curtas é bastante diverso, mas é preciso uma postura diferenciada de quem pretende encontrar algo que possa propiciar uma experiência diferente, já que os filmes não estão classificados por seus tipos de narrativas.

Sabemos que o cinema está na escola há muito tempo – seja como ilustrador de conteúdos, seja como lazer – e hoje percebemos um aumento de projetos que tem como objetivo a exibição de filmes em ambiente escolar, como exemplificamos neste artigo. Todas as atividades que já acontecem com o cinema na escola tem e continuarão tendo seu potencial

<sup>9</sup> <http://portacurtas.org.br>

<sup>10</sup> O Porta Curtas existe há mais de 10 anos e seu acervo possui mais de quatro mil filmes produzidos desde meados da década de 80. Ele é patrocinado pela Petrobras e tem por objetivo difundir a produção nacional de curtas-metragens. Além dos filmes postados nele poderem ser exibidos livremente nas escolas, há um espaço no site para que professores se cadastrem e contem suas experiências com os filmes que forem exibidos na sala de aula.

formador e agregador de experiências. Nossa proposta é que se utilize esse espaço que já existe ou que pode vir a existir para trazer essa diversidade de narrativas que há no cinema, procurando filmes diferentes do que crianças e jovens já tem acesso, sabendo que a escola é um dos poucos momentos para que aconteça esse encontro.

### Referências bibliográficas

ALVARENGA, Nilson e LORENA, Dimas. *Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema Como Fenômeno Pragmático*. Trabalho apresentado no XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1203-1.pdf>> Acesso em: 28 jul. 2013.

ANCINE – Agência Nacional de Cinema. *Filmes Brasileiros com Mais de 500.000 Espectadores - 1970 a 2012*. Disponível em: <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2105.pdf>> Acesso em: 24 jul. 2013.

BAZIN, André. O realismo cinematográfico e a escola italiana da liberação. In: *O cinema- ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991, p. 233-259.

BERGALA, Alain. *A Hipótese-Cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

FREITAS, M.T.A. *Vygotsky e Bakhtin. Psicologia e educação: um intertexto*. São Paulo: Ática, 1995.

MELO, João B. *Lanterna Mágica: infância e cinema infantil*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

MIGLIORIN, Cezar. Cinema e escola, sob o risco da democracia. In: *Revista de Educação Contemporânea*. Rio de Janeiro, v. 5, n. 9. - janeiro/julho 2010, p.104-110.



TAVARES, Marcus. *Cinema infantil, o que passou na tela*. O Dia Online, Rio de Janeiro, 03 maio 2013. Disponível em <<http://odia.ig.com.br/portal/opiniaio/marcus-tavares-cinema-infantil-o-que-passou-na-tela-1.578328>> Acesso em: 22 julho 2013

VIGOTSKI, L.S. *Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico: livro para professores*. São Paulo: Ática, 2009.

PARA SER, UTP.

