

Pedagogia da imagem de *Avatar*: contágio, hibridismo e metamorfose na contemporaneidade

Aristóteles de Paula Berino *

Fantasia sempre foi uma forma de explorar a realidade.
Tim Burton (MENA, on-line)

Resumo: Partindo de premissas dos *Estudos Culturais*, que rompem a rígida fronteira entre as supostas contribuições superiores da cultura erudita e a menos atraente cultura de massa, este artigo busca analisar o filme *Avatar* como uma obra que produz significativas representações e narrativas sobre a contemporaneidade, que podem ser apropriadamente vistas e discutidas através do campo da Pedagogia da Imagem. Contato, contágio e traições estão entre os temas da cultura e da política, reconhecidos no filme, que hoje provocam a urgência do pensamento e outras práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Pedagogia da Imagem, Cinema, *Avatar*, Identidade, Metamorfose.

Abstract: On the premises of the *Cultural Studies*, that break the tough barrier between the so called upper contributions of the erudite culture and the less attractive mass culture, this article aims at analyzing the movie *Avatar* as a piece that produces significant representations and narratives about contemporainity, which might be seen and discussed through the field of the Image Pedagogy. Contact, contagion and treasons are some of the themes of culture and politics, recognized on the movie, that provoke urgency of thought and other pedagogical practices.

Key Words: Image Pedagogy, Cinema, *Avatar*, Identity, Metamorphose.



* **ARISTÓTELES DE PAULA BERINO** é Pós-doutor em Educação (ProPEd/UERJ). Professor do Departamento de Educação e Sociedade do Instituto Multidisciplinar da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (DES/IM/UFRRJ) e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares - PPGEduc/UFRRJ.



Avatar, na crença hinduísta, explica o Dicionário Houaiss, é a forma materializada de um ser divino que desce à terra. Krishna e Rama são avatares do deus Vixnur, descido do céu à terra. O avatar, então, é o resultado de um processo metamórfico.

No filme de James Cameron, avatares são corpos criados em laboratório, a partir da combinação entre o DNA humano e o dos na'vis, humanóides de pele azul e três metros de altura, habitantes do planeta Pandora. Controladores destes avatares, humanos preparados para o contato com os nativos de Pandora experimentam a metamorfose de se transformarem em na'vis quando se conectam, com a junção dos respectivos sistemas nervosos, animando os corpos artificiais para a vida. Cientistas desenvolvem um programa de aproximação com os na'vis e os avatares são parte da estratégia do convívio com eles, porque permitem uma estável semelhança no

encontro, no lugar da indisfarçável diferença e da indisposição para o outro. O ano é 2154, distância no tempo que não elide a atualidade do que será visto. Disfarces fazem parte da poesia do cinema.

A tecnologia 3D não é novidade. Em 1952, *Disque M para Matar* já contava com o recurso. Embora Hitchcock não tenha aprovado o resultado. Inclusive, não restou nenhuma cópia do filme na versão. Avatar foi produzido com uma nova tecnologia na filmagem e para a recepção das imagens em 3D, quando os estúdios esperam uma nova onda tridimensional, fixando o formato como um “divisor de águas” na experiência de assistir um filme (TAVARES, 2010). “A idéia”, diz Cameron, “era de que, no final das contas, o público não fosse capaz de dizer o que é real e o que é efeito especial” (BARBOSA, 2010: 37). O diretor precisou esperar anos para ter a tecnologia necessária para realizar a história que pretendia contar, com os recursos digitais que desejava. Aguardado com muitas expectativas, o filme provocou o aumento imediato das salas com 3D no Brasil. A pretensão comercial é a recuperação da propriedade singular do cinema, diante das outras formas hoje disponíveis de exibição de um filme, atraindo novos espectadores e mais audiência para as salas. Até que ponto toda essa inflexão ocorrerá com o cinema, ainda vamos saber. Mas todas essas notícias me levaram, pela primeira vez, a assistir a uma exibição em 3D.

Lendo as críticas publicadas nos jornais, uma questão é imediatamente destacada: Cameron nos dá um filme tão bom, diante da sua própria espera para realizá-lo? Além do espetáculo imagético, existe um bom filme para ser assistido? As avaliações não são

unânicos. Há quem tenha visto um filme apenas regular. Para o jornalista e produtor André Barcinski (on-line), “*se a história apenas recicla clichês sobre mundos de fantasia e os perigos da destruição da natureza, a grande atração de ‘Avatar’ são mesmo as imagens em 3D*”. Barcinsk crê que filmes anteriores do diretor, como “O Exterminador do Futuro” e “Titanic”, têm história e personagens melhores. Mas há também quem encontrou capacidades e dilemas consistentes na expressão do filme. Para o crítico de arte Jorge Coli (on-line), “*Cameron insere em sua história um projeto antropológico (...). ‘Avatar’ traz consigo o velho fascínio, que pertence à antropologia, mas é bem anterior a ela: o do paraíso que está no outro*”. Ainda, para o crítico de cinema Inácio Araújo (on-line), “*O filme não é ingênuo (...). A ideia dos personagens capazes de viver duas vidas, (...) é, embora não inédita, interessante e muito bem desenvolvida*”.

Avatar é uma produção da indústria cultural propensa a polêmicas e debates, oportunamente exibida para a espetacular audiência do cinema. O filme já alcançou a maior bilheteria doméstica (Estados Unidos) e internacional também. Sem a pretensão de resolver se Avatar é um obra cinematográfica significativa – trabalho para os críticos de cinema e outros analistas de arte –, gostaria, no entanto, a partir de um campo específico da analítica visual, o da Pedagogia da Imagem, apresentar alguns elementos para uma crítica cultural do filme, observando as representações sociais que cultiva e a narrativa cativante que pratica. Para considerar Avatar uma realização pedagógica, vou partir de uma pressuposição afirmada pelo sociólogo norte-americano Howard Becker (2009: 17): “*Somos todos curiosos em relação à sociedade em que*

vivemos”. Para a participação nas relações que se estabelecem na sociedade, precisamos saber, com alguma precisão, como se realizam. “*Uma ‘representação’ da sociedade*”, diz Becker (ibidem: 18), “*é algo que alguém nos conta sobre algum aspecto da vida social*”.

Filmes, assim como outras produções, são também relatos e representações sobre a sociedade. Desde os primórdios do cinema há a pretensão de uma comunicação entre o que é mostrado para o público e a experiência do conhecimento da realidade. A suposição original do cinema era de que, observa Jean-Claude Bernadet (2006: 15), “*reproduzia a vida tal como é – pelo menos essa era a ilusão*”. Ilusão porque os aspectos artificiais do cinema deixam ver que ele não é uma “*reprodução do olhar natural*” (ibidem: 19). No caso de *Avatar*, por exemplo, cerca de 60% do conteúdo foi gerado por computador (NOGUEIRA, 2010: 14).

Em todo caso, a irrealização de uma “*impressão fiel*” da realidade na tela do cinema não significa a ausência de uma pedagogização das imagens nos filmes. Como no início do cinema, os filmes continuam querendo dizer alguma coisa sobre a sociedade. E isso não se esconde. Cameron, sobre seu filme, diz: “*Também sou cria dos anos 60. Parte de mim quer pôr uma margarida no cano de uma arma (...), abomino o abuso de poder e o imperialismo disfarçado de patriotismo*”. (ANDERSON, 2009: 38)

Na condução de uma pesquisa que estou realizando, discutindo com jovens de um colégio de ensino médio, depois da exibição de um filme para a turma, uma aluna fez o seguinte comentário, para diferenciar uma ida ao cinema do ato de assistir a filmes em casa: ela disse que ir ao cinema tinha um significado cultural.

Significado, portanto, para ela, ausente quando o filme passa na TV.

Tal tipo de afirmação permitir-nos-ia engatar uma longa reflexão sobre recepção e audiência. No entanto, vou me fixar aqui apenas num ponto: a afirmação da jovem que acabou de ingressar no ensino médio, pois é um indício importante da complexidade que envolve a frequência do cinema. Descartada qualquer superficialidade na sua afirmação, há uma demonstração de compreensão a respeito de uma valorizada significação do cinema: a aquisição de cultura exige produtores e usuários, que juntos formam um *mundo representacional*.

A comunidade representacional que caracteriza o cinema, como qualquer outra, precisa da *interpretação* como uma das condições da sua existência. As representações só existem plenamente, diz Howard Becker (ibidem: 36), “*quando alguém as usa, lê, vê ou ouve, completando a comunicação ao interpretar os resultados e construir para si mesmo uma realidade a partir do que o produtor lhe apresentou*”.

Na mesma discussão narrada acima, pedi para o grupo continuar caracterizando a particularidade de assistir a filmes no cinema, diante da alternativa de ver em casa. Um aluno, seguro, observou que no cinema há um ambiente propício à atenção do filme. Esperto, o que ele disse, com isso, é que o filme pratica uma linguagem que precisa ser adequadamente recepcionada. No mundo representacional do cinema, seus realizadores pretendem dizer alguma coisa. Os usuários dos filmes sabem disso e vão atrás também de algum conhecimento/emoção que lhes interessa obter. Nesta relação produtores-usuários, fazer e assistir a

um filme também se constitui em um ato pedagógico.

Seguindo a discussão de Howard Becker (ibidem: 33) sobre as diferentes formas de representação social como meios diversos de produção de conhecimento a respeito da sociedade, observando a variedade de linguagens que praticam, há o problema da *tradução* a ser considerado: “*Usuários de representações jamais lidam com a própria realidade, mas com a realidade traduzida para materiais e linguagens convencionais de um gênero particular*”.

No cinema de ficção existe um conjunto característico de elementos (roteiro, diálogos, fotografia, música etc.) que devem ser levados em conta na tessitura das representações que produz e na interpretação dos seus relatos. É no gênero da ficção científica, por exemplo, que Cameron vai desenvolver sua história, apresentando outro mundo e outros seres como analogias – bastante evidentes no filme – para pensar o que se passa conosco, na Terra e, assim, oferecer-nos uma leitura também para a nossa reflexão. Nisso é possível identificar o que acredito ser a problemática de maior gravidade exposta no filme, situando sua complexidade sociológica para a contemporaneidade.

Duas ordens de questões percorrem nitidamente a pedagogia do filme: em primeiro lugar, estão lá expostas as conquistas coloniais e imperialistas. O ataque à Pandora revive todo clímax da invasão do Iraque (ARAÚJO, ibidem). É uma das citações mais óbvias do filme: a arrogância dos interesses hegemônicos e a fixação do outro como uma existência indesejável porque não é colaborativa para as pretensões do eu conquistador. O programa científico desenvolvido em Pandora é garantido

por um ávido interesse corporativo pelos recursos minerais do planeta, explorado por uma empresa da Terra, que é apoiada por uma segurança militarizada. Particularmente, o pretendido, quando se desenvolve o enredo do filme, é obter um mineral de exorbitante valor econômico, o *unobtanium*, em razão da sua raridade e necessidade para sustentar um modelo de produção econômica predatória e expansiva. Esgotados os recursos, a saída é avançar na exploração de outros territórios, de outros mundos.

Outro tópico, destacável, que mantém a história do filme como uma sugestão reflexiva para a nossa própria época, é a visão sobre as virtuais capacidades e proveito/desfrute dos nossos corpos. Ao avesso da suficiência das nossas criações e invenções, os *na'vis* fazem *ligações* com todas as outras existências, animais ou vegetais. Uma das “armas” utilizadas pelas forças de segurança em Pandora é uma prótese, um soldado artificial dirigido por humanos, portanto, também um ente simbiótico, que só se mantém vivo (ou funcionando) com a reunião do homem com a máquina. Trata-se de um paradigma de superioridade humana associada à conquista (solitária) da natureza que é moralmente derrotado na teleologia dramática do filme.

Minha hipótese é que o filme de Cameron, com as suas metáforas, investe contra a concepção, característica da modernidade, da existência de sujeitos autônomos. Sujeitos que, com recursos de próteses, possuiriam a capacidade de manter distância uns dos outros e, assim, constituir uma existência independente da vida em seu conjunto. No filme, é justamente a emoção da “atração” que traduz o *poder* da ligação como uma experiência mais extensa, enriquecedora

da existência, em uma época tão caracterizada pelos fundamentalismos, comunitarismos e identidades fixadas (insular).

Tal como havia escrito e filmado a sua versão para o drama do naufrágio do *Titanic* (agora, a segunda bilheteria na história do cinema), *Avatar* é, de um ângulo privilegiado da história, uma história de amor. Histórias de amor são clássicas no cinema: “*E o Vento Levou*”, o filme mais assistido da história, é um drama amoroso (mas não apenas isso). Em todo caso, se pensarmos em *Avatar* com um olho em *Titanic*, há um vívido deslocamento feito pela indústria do entretenimento para a atração do público atual. A versão de 1953 de *Titanic* contém um conflito amoroso, bastante audacioso, mas envolve um casal maduro, com idade superior. Tanto a versão de *Titanic* de Cameron como *Avatar* trazem mulheres comprometidas, que vão romper convenções *antes* do casamento. Visando à bilheteria de hoje, há uma didática dirigida a um jovem público consumidor – consumidor de entretenimento e cultura, vale lembrar!

Não sei se Cameron projetou com absoluta consciência sua história para refletir as questões relevantes possíveis de discutir com o filme. Mas as potências de qualquer obra superam a consciência do artista. Toda obra, inclusive um filme, é resultado também de um descontrole. Nem o artista controla sua criação. Então, não importa apenas o que Cameron realmente queria dizer com o seu filme. Interessam, na verdade, as realizações no seu conjunto, aquilo que o filme consegue, mesmo despretensiosamente.

É despretensiosamente que o ex-militar Jake Sully vai transformar-se em um *na'vi*. Seu irmão gêmeo, cientista, é que havia sido preparado para participar do

programa no planeta Pandora, mas morre em um assalto. Virtualmente, todo o investimento gasto na sua preparação foi perdido. Jake é, não intelectualmente, mas pela identidade do genoma com o irmão, a oportunidade de garantir o “uso” do avatar já criado para receber a mente correspondente.

É o que acontece. Improvisado, Jake substitui no projeto o irmão morto. A cientista-chefe não parece animada com a substituição. Mas precisa lidar com o imprevisto. A ciência não controla tudo. E nem é feita de purezas. A Dra. Grace Augustine tem a sua presença em Pandora associada também à expectativa de exploração dos seus recursos e à mercenária presença militar, que deve intimidar e reagir a qualquer insurreição dos na’vis. Jake é imediatamente atraído pelo coronel Miles Quaritch para trabalhar no serviço de informação, aproveitando o benefício que terá, como um avatar, de viver com os na’vis. Tal situação é vista de forma desconfortável pelo pessoal implicado com a pesquisa científica, que teme os riscos da prevalência dos estritos interesses econômicos e da intervenção militar. Tensão que abrirá para escolhas *desertoras* ao longo do filme. Corajosas, mas fatais também.

Para obter o consenso dos na’vis para a necessidade de favorecerem o uso dos recursos que podem proporcionar a exploração da empresa econômica e militar, *alienígena*, estabelecida no território, o avatar de Jake deverá se aproximar e ganhar a confiança, até se transformar em um mediador da situação, favorável às forças de ocupação. O avatar vai realizando com sucesso o papel de transmissão, ou seja, de contato e assimilação do conhecimento dos na’vis, informando tudo para o coronel Miles, com o descontentamento da área científica de

todo o projeto. Projeto colonial e, também por isso, pedagógico. Escolas fundadas em Pandora educam para o conhecimento mútuo da língua, fundamental para a comunicação entre as duas raças. Uma guerreira e particular personalidade entre os na’vis, Neytiri, recebe a incumbência de também educar Jake sobre sua cultura e modo de vida.

A aceitação de Jake, inicialmente estigmatizado como um “demônio”, em razão da sua original, bizarra ou extravagante condição existencial, acontece a partir da recepção manifestada por Eytucan, líder guerreiro do clã Omaticaya dos na’vis, apesar da desconfiança de Tsu’Tei, seu sucessor. Neytiri é filha de Eytucan e da *xama* Mo’at. Deverá casar-se com Tsu’Tei e também suceder a mãe na posição de líder espiritual dos na’vis. Eytucan manifesta o interesse de sua sociedade aprender com o que não conhecem. Ex-fuzileiro naval, é o primeiro “guerreiro” avatar dos humanos que conhecem. E é a partir do cotidiano vivido pelo avatar de Jake que se dá o inesperado do contato, esse risco sempre temido por qualquer grupo que deseja preservar identidades do contágio. Questão que ronda o pensamento e a prática política e educacional na contemporaneidade. Jake irá trair sua missão militar. Na verdade, vivendo a troca dos corpos, o avatar transforma sua identidade original, através da experiência da sua própria existência.

O mergulho de Jake na sociedade e cultura dos na’vis alcança dois momentos de “saída” da sua condição de terráqueo e “ingresso” em outra espécie. Neytiri e Jake se apaixonam e ficam juntos. Eles “se escolhem”. Jake passa também por um rito de iniciação, cerimônia que corresponde a um segundo nascimento (“quando você

ganha seu lugar no povo para sempre”). O contato, portanto, com outra previsão inicial, mudou a vida de ambos. Mas revelada sua condição original de informante dos militares e, agora, substituída por parceiro dos na’vis, Jake passa a ser visto com desprezo pelos dois lados. Afinal, o que é Jake?

Diante do conflito que se aproxima, não pode estar, ao mesmo tempo, dos dois lados, perspectiva inicial da sua existência dupla. Jake já fez a sua escolha, mas ela não é suficiente para ter a sua própria vida poupada. Também é um traidor dos na’vis. A sua recuperação está relacionada à mística do povo adotivo que, no enredo do filme, marca a distância principal entre os valores ali dominantes e o ideal de cobiça que norteia a aproximação do empreendimento terráqueo em Pandora.

Logo na primeira vez que Naytiri avista Jake na floresta, prepara-se para matar o estranho. Mira a flecha, mas flutuantes sementes da Árvore da Vida (“seres muito puros”) pousam na ponta do projétil. É um sinal. Os Omaticaya têm sua aldeia na Casa da Árvore e Jake é levado para lá, quando inicia, então, seu convívio no clã. Os Omaticaya veneram uma deusa-mãe, Eywa, e partilham uma concepção holística da vida, admitindo que, através de uma rede vital, todas as existências se comunicam – e se necessitam. Na verdade, é importante observar que isso não é figurado no filme como uma crença supersticiosa: na relação com o meio, os na’vis fazem *ligações efetivas* com outros seres. Isso faz parte da biologia do planeta, ou seja, é uma *condição existencial* para a preservação de suas vidas. Ecológicos e místicos, os Omaticaya mantêm suas visões de mundo orientando o cotidiano de suas vidas. Tal alteridade é deplorada pelos ocupantes, que vêem os na’vi como “selvagens”, “macacos azuis” que

“gostam de lama”. Eis o olhar *alienígena* e colonial...

Este etnocentrismo dos conquistadores será atizado pelo fato de os depósitos de *unobtainium* estarem localizados sob a Casa da Árvore. Os Omaticaya não se dispõem à remoção do lugar, por motivos que são também religiosos. Os ocupantes decidem, então, atacar os na’vis para obter a transferência – ou a eliminação dos revoltosos. O desequilíbrio militar é evidente. Mas a decisão também sofre sabotagens. Dra. Grace e colaboradores decidem ajudar os na’vis na preservação do seu território. Até uma deserção militar acontece. Uma tenente, Trudy Chacon, ex-fuzileira naval, piloto de um helicóptero, também se junta à resistência.

Jake, depois de um episódio de demonstração de coragem, mas principalmente de entrega da sua vida à causa dos na’vis, consegue a reunião de outros clãs para a batalha. Apesar da superioridade militar, as forças de ocupação são derrotadas, em um confronto épico entre *conquista individualista* e *defensão holística*: toda a fauna de Pandora rechaça os invasores com uma brutalidade rival suficiente para abatê-los – e demonstrativa dos poderes superiores, *ainda desconhecidos*, das ligações que a própria natureza opera. Ao final, a resistência causou muitas baixas entre os na’vi. Dra. Grace e a corajosa tenente também morrem. Jake agora é o líder dos Omaticaya e *somente* um na’vi, abandonando o seu corpo original.

Em um dos momentos de cólera contra Jake, o coronel Quaritch perguntou: “*Está pensando que é um deles?*”. Isso demonstra o ódio por uma *traição* que Jake não conseguiu evitar: ao experimentar ser um na’vi, Jake preferiu ser um deles. Aliás, para quem viu o

filme, já deve ter observado que até agora não mencionei uma circunstância que é muito relevante para a história contada por Cameron: quando Jake foi relacionado ao projeto, era um ex-fuzileiro reformado porque tornara-se paraplégico. Assim, a primeira sensação que tem, como avatar, é a de que poderia caminhar, correr novamente. A vivência do outro restituía parte da experiência da vida que havia sido perdida na condição de conquistador militar.

Avatar começa com a narração de Jake sobre um sonho. Sonho de que podia voar. Fantasia de uma liberdade desejada. Com as pernas que não podia utilizar, voar correspondia à única forma de superar a paralisia. Parece que a distância entre a falta e o desejo é a vaga que permitiu sua aproximação dos na'vi, até querer ser um deles. Decisão que provoca a pergunta indignada de Quaritch. Ora, por que é insuportável a conclusão de que alguém em que confiamos é capaz de desfazer (destruir) sua identidade?

Tal incômodo acontece porque conduz o pensamento para a dúvida a respeito do nosso próprio apego. Há outro diálogo, quando os dois conversam pela primeira vez, que deixa ver o perigo da atração que se esconde na admiração da diferença e do inóspito. Quaritch conta que sabia da passagem de Jake pela Venezuela (“perigosa”, ainda no século XXII?). Ele mesmo havia estado três vezes na Nigéria, sem se ferir. Significativamente, em seu primeiro dia em Pandora, Quaritch teve o rosto marcado por uma ferida; mesmo assim, diz com uma certa satisfação: “*mas quer saber, até que gostei*”.

Pandora exercia uma forte atração até mesmo em Quaritch. O contato é potencialmente viscoso e o perigo porque advém justamente de uma

potencial ruptura que o (mundo) estranho provoca. A zona de existência do outro pode constituir outra realidade a ser vivida. Para Jake, que sonhava com *outro* eu, diante da sua manifesta incompletude (característica de *todos*, evidentemente, inclusive do coronel Quaritch, *cortado* no rosto), Pandora e seus habitantes ofereceram uma deslocação da sua vida, experimentada agora com outras propriedades.

Ora, “*o inacabamento do ser ou sua inconclusão é própria da experiência vital*”, dizia Paulo Freire (2003: 50). O mundo, visual e moral, criado por Cameron para caracterizar Pandora, excita e oferece para o personagem Jake novas possibilidades de incursão na amplitude da vida. Com ele, nesta “excursão”, é enviado também o espectador do filme, que participa, imaginariamente, para produzir sua identidade, de uma época avivada pelo contato entre as diferenças.

Discutindo ainda o inacabamento do ser, Paulo Freire (ibidem: 52) aponta para a cisão animal que nos dá a “origem da espécie”, a sua ontologia: “*Já não foi possível existir sem assumir o direito e o dever de optar, de decidir, de lutar, de fazer política*”. É o encontro entre o que o cinema nos dá como *imagens* do mundo e a nossa necessidade (ou vontade) de posicionar-se diante dos dilemas vividos que nos faz procurar os filmes que assistimos (e assistimos novamente, tantas vezes...).

Em *Avatar*, o que comove a nossa atenção é a abordagem a respeito da ultrapassagem das fronteiras: a metamorfose, sobretudo cultural, como uma questão da nossa época. Inclusive, também é interessante a comparação com outras realizações cinematográficas contemporâneas. Abstraídos os elementos factuais de cada história, o final de *Avatar* é rigorosamente idêntico

ao do filme *Distrito 9*. Aqui também, o protagonista (humano) do filme, depois de sofrer um contágio, passa a agir em colaboração com um “detestável” alienígena, até se transformar em um deles.

Gostaria de encerrar este texto narrando um episódio que acho sugestivo para qualquer programa pedagógico que pretenda fazer uso de filmes. Eu lecionava no ensino médio – isso faz muito tempo. Saí para almoçar com um grupo de alunos. Entre as coisas que conversávamos, apareceu o assunto cinema. Um rapaz, lembrando *Titanic*, afirmou que James Cameron era um grande cineasta. Pensei em Bergman, Kurosawa e Buñuel. Olhei para meu aluno e disse: “Não, Cameron não é um grande cineasta”. Ele insistiu: “É sim”.

Em silêncio, estava certo da ignorância do meu aluno e não continuei a conversa. Nunca esqueci esse diálogo (por quê?). Mas, de alguma maneira, tudo que escrevi aqui continua aquela conversa. Cameron não se transformou em “grande cineasta”. Algo, no entanto, se transformou. Em uma conversa, ninguém é professor ou aluno. Precisei “deixar” de ser professor para ouvir aquele jovem. E precisei de uma renovada prática educativa para assistir aos filmes frequentados por meus alunos. Somente assim o silêncio arrogante pôde ser quebrado para fruir as capacidades de uma conversa – e de outros filmes.

Referências

- ANDERSON, John. “Há mais em ‘Avatar’ além dos efeitos”. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 18 dez. 2009. Programa, p. 38-39.
- ARAÚJO, Inácio. É convencional, mas não ingênuo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1612200909.htm>>. Acesso em: 16 dez. 2009.
- BARBOSA, Marco Antonio. Numa galáxia muito, muito distante... *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 18 dez. 2009. Programa, p. 36-37.
- BARCINSKI, André. A revolução dos clichês. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1612200908.htm>>. Acesso em: 16 dez. 2009.
- BECKER, Howard S. *Falando da sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- BERNADET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- COLI, Jorge. O bom selvagem 1. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2712200902.htm>>. Acesso em: 27 dez. 2009.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 26ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- MENA, Fernanda. Tim Burton, o deslocado. Disponível em: <http://ilustradanocinema.folha.blog.uol.com.br/arch2010-03-01_2010-03-31.html>. Acesso em: 13 mar. 2010.
- NOGUEIRA, Salvador. Uma saga de 15 anos. *Super Interessante* – Edição Extra. São Paulo, Ed. 274-A, p. 6-15, jan. 2009.
- TAVARES, Luiz Felipe do Vale. Uma revolução em 3 dimensões. *Super Interessante* – Edição Extra. São Paulo, Ed. 274-A, p. 20-23, jan. 2009.