

CONVERSAS SOBRE IMAGENS TÉCNICAS, JOGADORES LIBERTÁRIOS E O DIREITO DE BRINCAR

Alice Fátima Martins - UFG/ UFRJ

Noeli Batista dos Santos - UFG

Resumo

Neste artigo, as autoras estabelecem relações entre o trabalho com cinema desenvolvido por Manoel Loreno, na cidade de Mantenópolis (ES), e algumas dificuldades encontradas na educação escolar para o desenvolvimento de projetos que envolvam imagens fixas e em movimento, tais como fotografia, cinema e outras formas de audiovisual. Para tanto, tomam como ponto de partida a discussão sobre imagens técnicas, proposta por Vilém Flusser, e a noção de jogadores libertários.

Palavras-chave: imagens técnicas; jogadores libertários; cinema; educação escolar.

Abstract

In this paper, the authors establish relationships between Manoel Loreno's films, in Mantenópolis (ES), and the difficulties that teachers refer, in school education, in order to develop projects involving both still and moving images, such as photography, cinema and other forms of audiovisual. For this, take as its starting point the discussion of imaging techniques, proposed by Flusser, and the notion of players libertarians.

Key words: technical images, liberty players, cinema; school education.

Brincar com imagens do cinema para *jogar contra o aparelho...*

O cinema, desde sua instauração, ocupou lugar de honra para a produção de sentidos, na particularidade dos indivíduos tanto quanto no âmbito coletivo, nesta era em que as pessoas encontram-se imersas nas tecnologias de comunicação e informação. Aparelhos e aparatos produtores de imagens têm se tornado, em alguns casos, verdadeiras “*lâmpadas de Aladim*” ou “*varinhas de condão*” capazes de transformar pessoas desprovidas de quaisquer habilidades extraordinárias em sujeitos capazes de construir mundos. Nessa dinâmica, o convite para que se formule os clássicos “*três pedidos*”, ou talvez um mero “*apertar de teclas*”, talvez um sutil toque nalguma tela sensível, pode alterar a lógica do tempo-espço, fazendo emergir das profundezas do

inconsciente um mundo repleto de magia, que desconhece marcas de temporalidades cronológicas, fronteiras geográficas, e categorias binomiais tais como sim/não, permissão/proibição, passado/futuro.

Contudo, ser habitante dessa "*nova era*" não significa, necessariamente, ter despertado ou dominar essa lógica. Assim, a maioria dos portadores desses objetos mágicos, ora denominados *aparelhos construtores de tecno imagens*, mantêm-se, na maior parte das situações, na posição de espectadores, talvez consumidores de subjetividades e valores construídos com a função de controle, ou, como Flusser (2008) sugere, segundo o ideário de um funcionalismo a serviço dos diferentes aparelhos que regem a cultura contemporânea, em suas múltiplas e fragmentadas faces e dinâmicas.

Neste texto, o propósito é tratar do (necessário) jogo subversivo, no exercício de *apertar teclas*, acionar dispositivos para a criação de ambientes imagéticos, imaginativos, na atualidade. O desafio aqui é expor as possibilidades de um sistema aberto de jogo, e refletir sobre possíveis jogadores libertários, em jogos antropofágicos, inseridos no *universo das imagens técnicas*, conforme denominação atribuída por Flusser (2008). Para que os leitores também possam, no percurso desta aventura reflexiva, elaborar suas jogadas imaginativas, seguem-se alguns conceitos necessários à compreensão desse ambiente, e do *jogo contra o aparelho*.

Flusser (1967), discorrendo sobre sistemas de jogos, apresenta um quadro que, segundo ele, abriga diferentes tipologias de jogos. Argumenta, o autor, que o universo de um jogo é composto por elementos combináveis, denominados de *repertório*, *estrutura* e *competência*. Por repertório compreende-se a soma dos elementos do jogo; por estrutura as somas das regras que dinamizam o jogo; e por competência compreende-se a soma de todas as combinações possíveis dos elementos do jogo, conforme podemos observar no *Gráfico 01*.

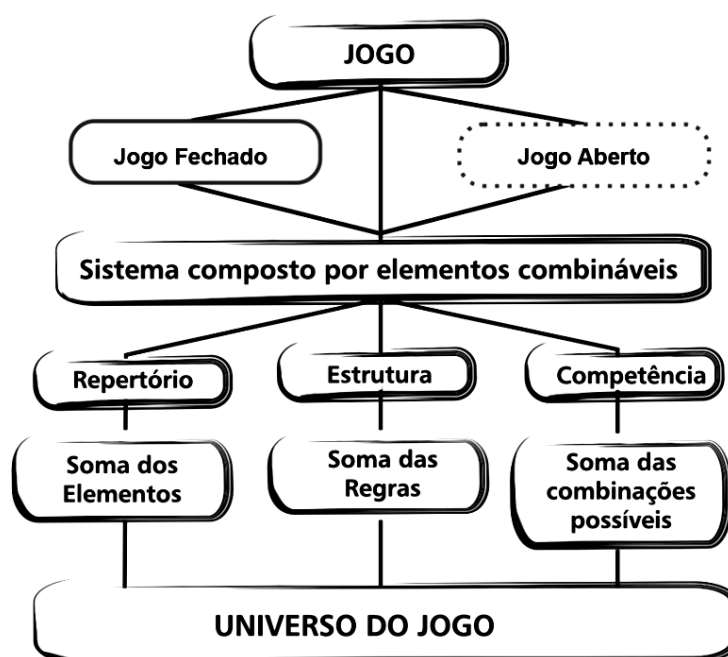


Gráfico 01: Gráfico genérico de um sistema de jogo

As dinâmicas regentes desses elementos definem se um jogo é aberto ou fechado. Segundo ele, jogos fechados são esgotáveis, porquanto seu repertório não possui abertura para entrada de novos elementos. Ainda que os resultados possíveis sejam numerosos, fazem parte de um conjunto finito de possibilidades. Já os jogos abertos permitem a entrada de poesia e filosofia no espaço do seu repertório. Nesse contexto, é importante compreender que aparelhos produtores de imagens, assim como "*varinhas de condão*", ou "*lâmpadas mágicas*", não passam de elementos do repertório. De modo que transformá-los em competência única nesse jogo é reduzir todo o espaço imaginativo à mera função de apertar teclas, pronunciar palavras mágicas ou esfregar superfícies diversas esperando a aparição de algum gênio maravilhoso.

No reino da fantasia, há quem utilize varinhas de condão e também lâmpadas mágicas, acreditando que o poder desses objetos esteja nas palavras, ou mesmo na intensidade com que as mãos esfregam determinada superfície. Esquecem-se que é o ato intencional que provoca a subversão do objeto mágico, seja por meio do tipo de imagem materializada, seja por meio dos clássicos *três pedidos* cuja realização é mediada pela ação de um gênio da lâmpada ou de uma fada madrinha. O ato intencional no uso de tais recursos é

o que Flusser afirma ser o *jogo contra o aparelho* e a forma como se desenvolve esse jogo, neste texto, será chamado de *jogo antropofágico* (SANTOS, 2010).

Por *jogo antropofágico* compreende-se a tradução entre jogos, de maneira que jogos fechados possam ser transformados em metajogos de pensamento, ou seja, em sistemas abertos. Flusser qualifica o xadrez como jogo fechado, considerando que repertório (peças e tabuleiro) e estrutura (regras do jogo) são inalteráveis. No entanto, Alice, personagem de Lewis Carroll (s.d.), em suas aventuras no *fundo do espelho*, instiga o leitor a compreender que o jogo de xadrez, instaurado no universo do livro, trás em sua composição alterações de peças e também das regras. Nesse sentido, esse jogo fechado, ao ser integrado no metajogo de pensamento gerador do universo de Alice, alcançou a categoria de repertório de um outro jogo, indicando um tipo possível de jogo antropofágico.

O *universo das imagens técnicas*, ou *tecno imagens*, pode ser pensado como resultado de um jogo fechado, ora denominado de *jogo nulo* do ponto de vista humano, por ter sido concebido no metajogo do pensamento cartesiano, numa dinâmica que excluiu o ato intencional da combinação dos elementos do jogo. Por uma ação programada e racional, imagens técnicas são geradas no interior de aparelhos concebidos na lógica do jogo nulo. Nesse sentido, quem constrói as imagens técnicas não são os funcionários de tais aparelhos, mas sim, os programas que prevêm as ações a serem desenvolvidas em seu interior.

É interessante pensar que também os objetos mágicos, em geral, transformam seus usuários em funcionários da magia de que são portadores. O jogo antropofágico, nesse contexto, é a dinâmica que permite a inserção de intenção humana no interior do objeto mágico, corrompendo sua magia (programa) ou o resultado de sua mágica (imagem técnica).

Pensando no cinema e em toda a dinâmica que envolve seu jogo aberto, acreditamos ser essa prática portadora potencial de um possível *jogo antropofágico* no *universo das imagens técnicas*. E seus criadores, assumindo o papel de jogadores libertários, atuam no sentido de subverter a lógica do

aparelho, por meio de ato intencional, em jogos lúdicos, em que a magia se rende à intenção de quem a utiliza. Talvez a tão celebrada magia do cinema resulte justamente dessa condição, a de subverter o universo do qual faz parte.

Os produtores de imagens técnicas, nesse contexto, ora denominados de *jogadores libertários*, fazem uso de dinâmicas colaborativas para subverter o universo construído pela magia presente no interior dos aparelhos. Nessa dinâmica, objetos mágicos são reconduzidos à condição de *repertório de um jogo*, e seu uso depende dos elementos combinados, podendo ser frutos de visões de mundo pessoais e/ou coletivas. As jogadas podem partir do estudo e elaboração de novas mágicas (programas) ou das metáforas que serão mediadoras dos resultados pretendidos. Nessa brincadeira, tanto faz usar uma lamparina de querosene como proposta de lâmpada mágica, ou um galho de ipê para simular a função da varinha de condão, até quem sabe construir novos aparelhos compatíveis com novas mágicas, porque a competência do jogo está na subjetividade das metáforas propostas por seus jogadores.

Durante a palestra de abertura do *III Seminário Nacional de Cultura Visual* (FAV/UFG), em junho de 2010, o Sr José Luiz Zagati relatou seu desejo de realizar o filme *O pescador e o lambari*. Perguntado sobre as condições e os equipamentos de que disporia para produzir sua narrativa cinematográfica, ele comentou que “*a mesma história pode ser escrita com uma caneta de ouro, ou com um toquinho de lápis*”¹. Assim pensando, importa mesmo é ter histórias para contar.

A necessidade de se multiplicarem histórias a serem compartilhadas, seja pelo uso de *canetas de ouro* ou de *toquinhos de lápis*, aponta para a urgência de se praticar jogos antropofágicos. Cada vez mais, tecnologias para construção de *tecno imagens* são disponibilizadas em aparelhos de uso cotidiano. Câmeras digitais entre outros aparelhos constituem-se em item básico para a grande parcela da população urbana das metrópoles mundiais. Nessa dinâmica o funcionalismo torna-se cada vez mais intenso, e as imagens produzidas, acabam por retroalimentar o universo do jogo nulo que as estruturam. Tais imagens, tomadas como padrões a serem seguidos, condicionam os modos de

ser, levando as pessoas a limitarem-se, cada vez, mais, às visões de mundo veiculadas pelas telas em suas funções *input-output* dos próprios aparelhos.

No entanto, muitas vezes, onde menos se espera, surgem resistências à condição utilitária, deslocando as regras do jogo para o contexto imaginativo, articulando repertórios de jogos metafóricos. Por exemplo, o Sr. Manoelzinho, que recria seu mundo por meio de metáforas, em metajogos de pensamento.

A propósito de um jogador muito particular

As sombras projetadas nas salas de cinema podem ser pensadas como a versão contemporânea das sombras apresentadas por Platão em sua alegoria da caverna. Na sala de cinema, tais sombras representam, do ponto de vista de quem as assiste, uma farsa. Seus expectadores constituem uma população de indivíduos dispersos reunidos durante um certo intervalo de tempo, envolvidos pela penumbra, hipnotizados pela magia das imagens sonorizadas que se movem, contando histórias, forjando realidades.

O poder de encantar das narrativas cinematográficas tem provocado imaginários. Desde muito cedo, provocou o imaginário do Seu Manoel Loreno, mais conhecido como Seu Manoelzinho, e o seu desejo de participar dos jogos de criação, brincando de contar suas próprias histórias:

Até debaixo de chuva eu gravei filme. 'Tava chovendo, e chuva grossa. Nós 'tava lá no meio do pasto, correndo atrás uns dos outros, dando tiro, tudo moiadinho, e todo mundo alegre, todo mundo animado. Era aquela alegria! Sabe por quê? Não era pra aparecer lá fora na televisão, era pra ver. Quando chegava de tarde, a gente aprontava a fita, quando era mais tarde, ficava pronto, aí ia todo mundo lá pra assistir o filme, sentir o prazer de ver ele no próprio trabalho, alegria só pra vê eles ali dentro da televisão. (LORENO, 2009).

A pequena Mantenópolis fica no noroeste do Espírito Santo. Sua população tem, na produção de café, uma das principais atividades econômicas. Há, também, uma migração intensa para os Estados Unidos da América do Norte, com reflexos importantes no comércio local, no mercado imobiliário, na organização das famílias, nas construções de casas, nos sonhos de futuro, e, sobretudo, no imaginário dos que ficam...

Seu Manoelzinho nunca saiu do país, mas acredita em notícias de que seus filmes já teriam sido vistos em redes norte-americanas de televisão, fazendo sucesso principalmente entre as comunidades brasileiras lá instaladas, embora nunca tenha recebido nenhum comunicado oficial a respeito.

Ele, que já foi servente de pedreiro, é apaixonado por cinema desde muito cedo. Em meados da década de 60, enquanto o Cine Império estava em funcionamento, ainda meninote carregava cartazes pelas ruas, anunciando a programação da sala, para assistir aos filmes nas sessões noturnas. Nos anos 70, continuava trabalhando como *anunciador*, e ajudando na sede da sala de cinema. Garantia, desse modo, o direito de assistir as sessões. A esse tempo, relata também ter experimentado emendar pedaços de filmes para assistir:

(...) pegava os filmes, ia emendando os pedaços, depois botava p'rá assistir. Só que ninguém entendia nada, na hora que 'tava no faroeste, já 'tava no outro filme, de outra maneira (risos). Mas de qualquer maneira, o divertimento dava, né? (LORENO, 2009)

Em seu relato, conta que enquanto via os filmes, estrangeiros em sua maioria – filmes de *Tarzan*, de faroeste, entre tantos – ficava imaginando suas próprias histórias projetadas no telão. Em seu sonho, *anunciadores*, outros que não ele, carregariam cartazes pelas ruas com a propaganda de seus filmes.

No final dos anos 80, soube aproveitar a oportunidade quando apareceu um rapaz que possuía uma câmera de vídeo, e se dispôs a fazer as gravações. Assim, o cineasta realizou seu primeiro filme, *A vingança de Loreno* (1989). Desde então, segundo, afirma já contabilizar algumas dezenas de títulos de sua autoria², boa parte dos quais, contudo, encontra-se perdida: realizados em VHS, sem cópia, tomados emprestados por vizinhos, forasteiros, curiosos, muitos dos quais não foram devolvidos. Quantos desses foram remetidos para amigos ou conhecidos que moram nos Estados Unidos da América do Norte, sem que deles mais se tivesse notícias...

Quando começou a fazer os filmes, no final dos anos 1980, a população de Mantenópolis não tinha mais o hábito de ir ao cinema. Seguindo a tendência observada em todo o território nacional, também ali a sala de projeções fechara havia cerca de uma década – ainda hoje não há cinema na cidade. As pessoas acompanhavam apenas a programação das redes abertas de televisão. Mesmo

os filmes realizados pelo Seu Manoel são mostrados com maior freqüência em aparelhos de televisão, raramente em telões.

Desse modo, o cineasta mantenopolitano instaurou uma atividade inovadora que, além da natureza cultural e de entretenimento, mostrou grande potencial agregador da comunidade, reunida para atuar nos filmes e assistir aos resultados desse trabalho, em *jogos antropofágicos* nos quais só há vencedores quando todos saem ganhando. Ele não tem dúvidas: “*Eu sei que eu emocionei muita gente fazendo filme aí...*”, ainda que a exibição não fosse feita em grandes telões, mas no *écran* de modestos aparelhos de televisão, instalados na quadra de esportes. Seus olhos brilham, recordando os primeiros anos, quando “*todo mundo ficava doidinho pra ver*” (LORENO, 2009).

Seu Manoelzinho não foi alfabetizado. Assim, não sabe escrever sequer seu próprio nome. No entanto, demonstra uma capacidade impressionante para imaginar e estruturar narrativas que articulam argumento, texto, imagem e som, tudo em movimento. As relações que ele estabelece com o mundo são mediadas pelo pensamento organizado não na forma de texto, que preside a consciência histórica conforme propõe Flusser (2008), mas de imagem-movimento: é por meio delas, de sua lógica de representação espaço-temporal, que o cineasta mantenopolitano interpreta o mundo em que está inserido, e o reconfigura nas histórias que conta.

Sem escrever roteiros, ou desenhar *story-boards*, para realizar seus filmes, em primeiro lugar ele monta toda a história, e mentalmente a divide em partes: “*se eu vou fazer um filme daqui a uns trinta dias, aí eu já vou pensando a história dele, eu penso quantas pessoas vai gastar, cena por cena, quantas partes vai gastar...*” (LORENO, 2009). Em geral, suas narrativas são organizadas em aproximadamente *trinta partes*. Então ele planeja a execução de cada uma delas, incluindo o número de participantes, as roupas e locações necessárias, a continuidade, o encadeamento dos acontecimentos. Após as orientações sobre o que cada um deve falar e fazer, inicia as gravações. Quando convoca os atores, já combina os horários de gravação de cada um, e solicita o que será necessário para as suas cenas: cavalos, arreios, vestimentas, máscaras, ferramentas, etc.

Geralmente, os trabalhos duram um final de semana. E como, na maioria dos títulos, as cenas são gravadas na própria sequência da história, ao final, o filme está pronto: uma espécie de copião, sem edição. Por essa razão, seu relato dá conta de que, com frequência, findas as gravações, todos podiam assistir ao trabalho concluído, sempre no domingo à noite.

É fácil constatar que o sentido agregador tem sido uma das marcas do trabalho do Seu Manoel. A realização de seus filmes sempre teve como base essa colaboração. Os atores são trabalhadores do campo, pessoas humildes, com mesmo perfil sociocultural do cineasta. O Prof. Clébio Saldanha, que tem acompanhado seu trabalho, relata uma tentativa fracassada de formar o elenco de um filme com os atores do Grupo Zastrás de Teatro e Dança, do qual faz parte. O próprio Seu Manoel refere-se ao episódio em que um diretor da Caixa Econômica Federal, em visita à cidade, quis trabalhar num de seus filmes, que estava realizando: “(...) *pra falá a verdade, ele até atrapalhou meu filme, por que eu não podia corrigir, ficava com vergonha, entendeu? (...) ficava todo sem graça (...), não podia falá nada com ele, né?*” (LORENO, 2009).

No entanto, embora tenha conseguido mobilizar tantas pessoas da comunidade desde o início, em torno de uma atividade que funcionava como entretenimento capaz de potencializar o imaginário coletivo, frequentemente tem sido referido pelos demais como *lunático, doidinho*, e seu trabalho, nos primeiros tempos, chegou a ser considerado como atividade sem maior relevância, não muito mais do que mera distração. Seu reconhecimento só veio a partir da visibilidade conseguida com a participação em programas de entrevista em redes de televisão de grande audiência. A partir de então, Seu Manoelzinho tornou-se uma espécie de embaixador de sua cidade no cenário nacional, e foi recebido entre os conterrâneos como celebridade. Ele descreve seu retorno a Mantenópolis, depois da primeira participação num programa de televisão, em Vitória (ES):

Em Mantenópolis, tinha (...) uma multidão de gente esperando eu chegar. E aquilo era retrato e mais retrato com todo mundo. E o povo desesperado. Tudo dizia “Meu Deus do céu, Manoelzinho não é aquele mais não, virou outro agora”. Eu fui chamado pra televisão, dei palestra até pros funcionários da Caixa Econômica, em São Paulo. (LORENO, 2009).

Mas a tão desejada inserção na mídia, e a popularidade decorrente, resultaram no imprevisível:

(...) mas agora eu vou falar: (...) aparecer na televisão no Brasil inteiro não me trouxe facilidade pra fazer mais filme. Num ponto foi bom, mas no outro não foi não. Então, foi ruim, que as pessoas não ajudam mais: tem que pagar o dia, e tem que dar o almoço prá eles. Por que, de qualquer maneira, se for um filme de faroeste, eu tenho que gastar umas 80 pessoas. Pra fazer esse filme, então, 80 pessoas, como é que a gente aguenta pagar? (LORENO, 2009).

Neste ponto do seu depoimento, é importante observar que, embora tenha desenvolvido a habilidade de brincar com os equipamentos para contar suas próprias histórias, trazendo esse fazer para dentro da sua comunidade, enfrenta dificuldades para compreender as dinâmicas dos meios de comunicação, e para lidar com os efeitos de sua imagem tornada pública. Também não conhece os intrincados caminhos que dão acesso às agências públicas e outras fontes que financiam atividades culturais. Trata-se de um *homo ludens*, por excelência, capaz de brincar criativamente com câmeras de vídeo, as mais diversas, mas que tem dificuldades para pensar as possíveis inserções de seu trabalho no mercado do entretenimento – mesmo o circunscrito ao contexto local.

Esse fato o leva a sentir-se fragilizado na malha das relações de sua própria comunidade. Encontra-se num interstício entre o que foi e já não é mais, e o que gostaria de ser mas ainda não é. De um lado, o servente de pedreiro, que já foi, é condição à qual não pode retornar – “*Agora ia sê gozação com o povo, né? Se o povo vê eu trabalhando de servente de pedreiro, agora, o povo morre de rir, vai falá ‘olha o cineasta, que ‘tá ralando’, então serve de gozação hoje, é duro, heim? Tanta fama, de que serve?’*” (LORENO, 2009). De outro lado, a condição de cineasta reconhecido e com infraestrutura para desenvolver e divulgar seu trabalho, que almeja em seus sonhos, não chegou a conquistar.

A visibilidade conquistada acabou por forçar nova condição para a colaboração de seus parceiros, na realização dos filmes. A maior parte deles entendeu que, além da visibilidade, ele teria conquistado alguma forma de ganho financeiro. Por isso, passou a reivindicar, também, alguma forma de remuneração: o

pagamento de uma diária de trabalho no campo seria o mínimo esperado por eles. Já não bastava mais o prazer do jogo.

É possível supor que, inicialmente, houvesse uma espécie de contrato intracomunitário para a realização desse trabalho, em que pesasse seu aspecto lúdico. O que, contudo, foi rompido, a partir da projeção midiática de seu Manoel. Os demais – que não foram convocados para ocupar espaços nessa mesma mídia – passaram a cultivar a expectativa de também obter ganhos financeiros. Quebrou-se, assim, a magia das *contações compartilhadas* de histórias por meio das imagens sonoras em movimento, sob a liderança do cineasta analfabeto, ex-servente de pedreiro, atualmente locutor de dois programas diários de rádio.

Na esteira da repercussão conseguida por Seu Manoel, houve uma ou duas tentativas, de iniciativa de outras pessoas, para realizar filmes. O que não resultou bem sucedido. Por sua vez, na locadora de filmes da cidade, os dois títulos mais recentes de Seu Manoel estão disponíveis ao público: *O homem sem lei*, e *O rico pobre*. Nas prateleiras, dividem espaço com *blockbusters* norte-americanos. O funcionário da loja explica que já houve muito mais procura pelos filmes dirigidos por ele. Mas ainda são alugados, embora com menor frequência.

Atualmente, ele imagina pelo menos três projetos: “*Se eu tivesse uns dois mil, eu conseguia fazer um filme com menos pessoas...*” As histórias latejam em profusão em sua imaginação. O desejo de realização o inquieta, e a frustração ante as dificuldades têm angustiado Seu Manoelzinho, em pleno impulso de criação... “*Não tem cabimento eu não conseguir fazer mais nenhum filme!*” Está pronto o roteiro de um filme intitulado *Liberado para matar*, cuja ação começaria em Vitória, para terminar em Mantenópolis... um *road movie* de ação... “*Ah, mas pra esse, ia precisar de muito mais dinheiro, pelo menos uns vinte mil...*” (LORENO, 2009). Mas ele próprio ressalta a inviabilidade de realização de seus projetos, ante a falta de quem o patrocine.

Imagens técnicas nos cenários contemporâneos da cultura

Seu Manoelzinho é um desses resistentes, que descobriu, em jogos do acaso, as dinâmicas que permitem superar o jogo nulo do *universo das imagens técnicas*, em direção ao metajogo de pensamento dos cenários, contextos, personagens e sentidos que permeiam suas metáforas pessoais. Seu jogo é, nuclearmente, colaborativo. E é justamente pela falta de colaboradores, de jogadores libertários, que a leveza do lúdico, neste momento, cede espaço à tristeza gerada por *não ter mais com quem brincar*.

O que acontece no *jogo do Seu Manoelzinho*, é que apesar da lógica do uso do aparelho ter sido transposta para o repertório de seu jogo pessoal, os demais jogadores, companheiros de partilha em alguns momentos de criação, continuaram imersos no universo das sombras, em cavernas pessoais, geradas por universos paralelos ao universo das tecno imagens. Universos circundados pelos diferentes canais de sustentação da lógica capitalista, onde o “ser” está vincula-se diretamente ao “ter”. A urgência de alimentação do *jogo antropofágico* no contexto do Seu Manoelzinho chama a atenção para a necessidade de articulação de uma espécie de jogo formativo, no qual o *status* do *ser* e do *ter* ganhe nova conotação.

A escola regular não é familiar para Seu Manoelzinho. No entanto, mesmo sem ter sido alfabetizado, desenvolveu impressionante capacidade de articular o pensamento fazendo uso da imagem em movimento. Tal capacidade, que dá vazão ao seu impulso criativo, talvez não tivesse sido desenvolvida se ele tivesse frequentado os espaços escolares, submetendo-se à escolarização regular.

Mas é preciso evitar afirmações reducionistas, julgamentos fáceis. Talvez seja necessário perguntar a possibilidade efetiva de existirem, na escola regular, espaços de jogo nos quais ele, ou quantos outros *Manoeizinhos* pudessem brincar... A primeira lembrança que ocorre, ante a questão, são os conjuntos normativos que regulam os espaços, os tempos e as dinâmicas em curso nas escolas. E as proibições...

Recentemente foi divulgada e publicada, em Goiás, a Lei Estadual nº 16.999, de 10 de maio de 2010, que proíbe aos estudantes o uso de aparelhos

celulares em colégios da rede estadual de ensino. A medida, considerada urgente por professores e demais profissionais da educação, foi tomada em resposta ao comportamento dispersivo dos estudantes durante as aulas, e atende as reivindicações dos docentes, que no mais das vezes precisam disputar a atenção dos estudantes com aparelhos produtores de tecno imagens (vídeos e fotografias), continuamente manipulados no espaço das aulas.

O público jovem, de uma forma geral, é um segmento importante da população de consumidores e alimentadores do universo desse *jogo nulo*. Muito provavelmente a lei proibidora desse uso não seja capaz inibir o avanço das imagens técnicas nos contextos escolares. Tampouco significará garantia de superação da condição funcional desse jogo, pelos estudantes, para uma condição menos subserviente, na direção do exercício efetivo de jogos antropofágicos.

É possível que, por meio da proibição, se consiga, em alguma medida, induzir os estudantes a deixarem de fazer uso destes aparelhos durante os espaços de aula. Mas por certo não se contribuirá para educá-los sobre suas diferentes possibilidades de uso, inclusive no que tange a possibilidade de subversão da condição de funcionários dos aparelhos e aparatos de produção de imagens técnicas.

Epílogo

Lembrando a experiência do Seu Manoelzinho, todo o trabalho que ele conseguiu (vem conseguindo) realizar com recursos muito escassos, e sua capacidade de mobilização das pessoas da comunidade, é inevitável pensar em quantas oportunidades temos perdido nos ambientes escolares, onde seria possível, com simplicidade, desejo e determinação, deflagrar processos tão mais interessantes de aprendizagens, que envolvessem a dimensão lúdica, o jogo, a alegria das descobertas, os riscos de tentar e dar certo, ou não... Mas acabamos, quase sempre, assumindo condutas de *funcionários*, no falar de Flusser, de várias formas. *Funcionários* das estruturas institucionais, incorporando suas demandas sem sentido, nos submetendo a elas, e com isso perdendo a dimensão do prazer de aprender; *funcionários* dos equipamentos,

dos aparelhos, das estruturas logísticas, cuja falta acaba sendo nosso álibi para o não-fazer. E, afinal, como as condições de trabalho são mesmo muito desgastantes, é sempre sofrida a jornada dos professores, sobretudo da educação básica. Então, ficam cada vez mais distantes as possibilidades de desenvolvermos experiências semelhantes às deflagradas pelo Seu Manoelzinho... Apesar do território escolar ser cada vez mais ocupado por equipamentos que produzem/registram imagens das mais diversas naturezas, dimensões e configurações, inclusive à revelia das normas escolares, e das proibições...

¹ O Sr. José Luis Zagati é responsável pelo Mini Cini Tupi, localizado na periferia de Taboão da Serra, em São Paulo. Em seu cinema, promove programação diversificada para a comunidade carente de sua região. Também faz projeções em vários locais fora dali, sejam escolas, asilos, hospícios, entre outros. Além de exibidor, ele trabalha como catador de sucata, sendo membro da Cooper Zagati, a Cooperativa de Agentes Ambientais de Taboão da Serra. Em relação à frase citada, ele declara: “*Essa frase não é minha, eu li em algum lugar, faz tempo, eu não esqueci. Mas eu vi que o meu toquinho de lápis funciona.*”

² A referência às dezenas é imprecisa, mas pode ser interpretada como enfática da idéia de que tenham sido muitos filmes. No entanto, um número bem menor é lembrado pelo Sr. Manoel Loreno, em seu relato: *A vingança de Loreno, O gatilho mais rápido do Oeste, A revolta de Loreno, Loreno volta para matar, Natal sangrento, Karatê, Golpe fatal, A vingança do apaixonado, O amor proibido, O homem feliz, A gripe do frango, O homem sem lei, O rico pobre.*

Referências

CARROLL, Lewis. **Alice no fundo do espelho**. São Paulo: Editora do Brasil, s.d.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Jogos**. Suplemento Literário OESP – 09/12/1967. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>> Acesso em: 04 fev. 2010.

LORENO, Manoel. **Depoimento**. Entrevistadores: Alice Fátima Martins e Jairo R. P. Bamberg. Arquivo digital formato MP3. Transcrição: Alice Fátima Martins. Entrevista concedida ao projeto de pesquisa **Catadores de sucata da indústria cultural**. Rio de Janeiro: PACC/FCC/UFRJ/FAPERJ, 2009.

SANTOS, Noeli Batista. **Imagens técnicas e o ensino de arte**: um jogo antropofágico. Dissertação de mestrado. Goiânia: PPG Cultura Visual/FAV/UFG, 2010.

Alice Fátima Martins

Professora adjunta VI na Faculdade de Artes Visuais da UFG, professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual. Doutora em Sociologia. Desenvolveu projeto de pesquisa de pós-doutoramento no Programa Avançado de Cultura Contemporânea da UFRJ no período de 2009 a 2010, com bolsa da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro.

Noeli Batista Santos

Bacharel e licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Goiás e mestre em Cultura Visual. Professora Assistente na Faculdade de Artes Visuais/UFG, atua nos cursos de Licenciatura em Artes Visuais na modalidade a distância e presencial. Pesquisa contextos de formação de professores mediados pelas *TICs* e articulações poético-pedagógicas envolvendo ensino de arte e a produção de imagens técnicas.