

ESTRATÉGIA E TÁTICAS DO PROJETO “CINE LUCE” NO CONTEXTO PANDEMICO DA COVID-19: O LAZER EM FOCO

Recebido em: 07/08/2020

Aprovado em: 21/08/2020

Licença: 

*Denise Falcão*¹

Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto – MG – Brasil

*Christianne Luce Gomes*²

Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte – MG – Brasil

RESUMO: Este artigo consiste em um estudo bibliográfico que objetiva socializar a experiência da concepção e realização do projeto Cine Luce. Apresenta, por meio das concepções de De Certeau (2014), a estratégia e as táticas utilizadas para sua concretização como um projeto de extensão universitária e de enfrentamento ao discurso anti-ciência promovido no Brasil pelo atual governo federal. Para tanto, aproveitou a diversidade de formatos audiovisuais para fomentar diálogos em salas virtuais. As temáticas escolhidas para deflagrar as discussões sobre o lazer focalizaram implicações econômico-sociais, políticas, culturais e diversidades de etnias, gêneros e classes que marcam o Brasil. Sob os impactos decorrentes da pandemia Covid-19, tornou-se urgente e necessário fomentar reflexões sobre esses marcadores sociais e suas influências na fruição do lazer, em suas diversas expressões e territorialidades. A proposta buscou promover uma discussão horizontal e aberta ao público interessado em dialogar sobre a temática de cada bate-papo virtual, não sendo necessário ser um pesquisador ou estudioso – embora este seja o perfil mais expressivo entre os participantes. Considera-se que a produção do conhecimento proposto pelo projeto foi ao encontro da ideia de pesquisar para transformar, intencionando cumprir seu papel acadêmico e social de disseminar os conhecimentos produzidos no campo acadêmico para além dos muros da universidade.

PALAVRAS-CHAVE: Atividades de Lazer. Recursos Audiovisuais. Fatores Socioeconômicos.

STRATEGY AND TACTICS OF THE “CINE LUCE” PROJECT IN THE PANDEMIC CONTEXT OF COVID-19: LEISURE IN FOCUS

¹ Professora Adjunta da Escola de Educação Física da Universidade Federal de Ouro Preto/UFOP. Doutora em Estudos do Lazer. Grupo de pesquisa LUCE - Ludicidade, Cultura e Educação/UFMG. Grupo de pesquisa Oricolé - Laboratório de Pesquisa sobre Formação e Atuação Profissional em Lazer/ UFMG. Grupo de pesquisa GRECS - Grup de Recerca sobre Exclúsió i Control Social (Universitat de Barcelona).

² Docente e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da UFMG. Professora titular da EEFPTO da Universidade Federal de Minas Gerais/UFMG. Grupo de Pesquisa LUCE - Ludicidade, Cultura e Educação. Pesquisadora do CNPq.

ABSTRACT: This article consists of a bibliographic study that aims to socialize the experience of conceiving and carrying out the Cine Luce project. It presents, through the concepts of De Certeau (2014), the strategy and tactics used for its implementation as a university extension project and to confront the anti-science discourse promoted in Brazil by the current federal government. To this end, it took advantage of the diversity of audiovisual formats to foster dialogues in virtual rooms. The themes chosen to trigger the discussions on leisure, focused on economic-social, political, cultural implications and diversity of ethnicities, genders and classes that mark Brazil. Under the impacts resulting from the Covid-19 pandemic, it became urgent and necessary to encourage reflections on these social markers and their influences on the enjoyment of leisure, in its various expressions and territorialities. The proposal sought to promote a horizontal and open discussion to the public interested in talking about the topic of each virtual chat, without having to be a researcher or scholar - although this is the most expressive profile among the participants. It is considered that the production of knowledge proposed by the project values the idea of researching to transform, intending to fulfill its academic and social role of disseminating the knowledge produced in the academic field beyond the walls of the university.

KEYWORDS: Leisure Activities. Audiovisual Aids. Socioeconomic Factors.

Considerando o cenário político-social e cultural brasileiro no contexto atual, sobretudo neste período de pandemia do novo coronavírus, este texto se debruça sobre os caminhos trilhados pelo grupo de pesquisa Luce - Ludicidade, Cultura e Educação, no sentido de dar continuidade ao processo de produção/socialização de conhecimentos sobre o lazer nestes tempos de distanciamento social decorrentes da Covid-19.

Credenciado no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico-CNPq, e vinculado ao Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL) da Universidade Federal de Minas Gerais, o grupo vem percorrendo caminhos acadêmicos diversificados, que incluem pesquisas, publicações, realização/participação em eventos, trabalhos de campo e reuniões de estudo. Trabalhando com temáticas densas, complexas e sensíveis às desigualdades sociais no Brasil e na América Latina, o repertório do Grupo Luce abarca diferentes projetos/ações

interdisciplinares sobre o lazer como uma prática social cuja presença é legitimada em diferentes territórios.³

Nessa perspectiva, o objetivo deste texto é socializar a experiência da concepção e realização do Cine Luce, apresentando a estratégia e as táticas utilizadas para sua concretização como um projeto de extensão universitária e de enfrentamento ao discurso anti-ciência promovido pelo atual governo federal. Para tanto, foram mobilizadas discussões virtuais sobre o lazer enquanto um fenômeno que, em suas diversas expressões e territorialidades, integra a dinâmica social, política e cultural local/global, especialmente no momento presente, marcado pelos impactos decorrentes da pandemia Covid-19. Assim, a temática do lazer foi trabalhada no contexto da complexa trama das questões econômico-sociais, políticas, culturais e nas diversidades de etnias, gêneros e classes vigentes em nossa sociedade atual.

Entre os meses de março a julho de 2020 o grupo priorizou, nesse período pandêmico, diálogos virtuais que tiveram como ponto de partida, produções audiovisuais dedicadas a temas considerados relevantes e necessários de serem discutidos. Essas produções são um tipo de artefato cultural que, corroborando Delgado (2007), encarna uma visão múltipla, polifórmica, pluridirecional, que convida o espectador a modificar constantemente seu olhar midiático, e a ver os fatos de diferentes pontos de vista. Sobretudo, no que diz respeito aos retrocessos sociais agravados em nosso contexto com a propagação do coronavírus, conforme será abordado a seguir.

³ Informações sobre o grupo de pesquisa Luce, bem como seus atuais integrantes, podem ser visualizados em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/1712454786501131>.

Brasil: Retrocessos Sociais Agravados com a Pandemia da Covid-19

Em uma concisa linha do tempo, várias matérias jornalísticas anunciam no despontar do ano de 2020, uma profunda e rápida transformação da organização social entre o aparecimento da pandemia do novo coronavírus, e a emergência de pesquisas que investigam seus impactos na vida social contemporânea. Em dezembro de 2019 foi detectado na cidade de Wuhan, na China, o primeiro caso da doença e, em sequência, o crescente número de pessoas infectadas pelo novo coronavírus já evidencia um fato preocupante. No dia 30 de janeiro de 2020, a OMS (Organização Mundial da Saúde) declara que o surto do novo coronavírus constitui uma Emergência da Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) ⁴ –, o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional. O Ministério da Saúde do Brasil anuncia em 26 fevereiro de 2020 o primeiro caso de paciente infectado com o novo coronavírus no país⁵, elevando para 27 o número de países apresentando casos suspeitos. Pouco depois, em 11 de março, a OMS declara e classifica o surto como pandemia mundial.⁶

Em face da gravidade da situação, e seguindo a recomendação mundial da necessidade de promover o distanciamento social como forma de prevenção e contenção da pandemia, as IES (Instituição de Ensino Superior) brasileiras, e quase a totalidade das instituições escolares do ensino básico no país, interrompem as atividades presenciais mesmo sem contar com uma coordenação nacional advinda do Ministério da Educação e/ou Ministério da Saúde⁷.

⁴https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=6100:oms-declara-emergencia-de-saude-publica-de-importancia-internacional-em-relacao-a-novo-coronavirus&Itemid=812.

⁵<https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/47215-primeiro-caso-de-covid-19-no-brasilpermanecendo-o-de-26-de-fevereiro>.

⁶ <http://news.un.org/pt/story/2020/03/1706881>.

⁷ <https://abmes.org.br/noticias/detalhe/3691>

Concomitante a esse evento impactante, no cenário nacional, as políticas educacionais adotadas até então pelo governo federal do país (2019/2022), caminham em direção a uma consolidação ideológica de base conservadora (SILVA; FRANÇA; MACIEL, 2020), na qual a perspectiva de construção da autonomia e do pensamento crítico estão ceifadas do projeto educacional. Com viés ultraliberal, a pauta educacional segue a lógica do mercado econômico-financeiro direcionada para a privatização da educação pública, ou seja, um caminho para seu desmonte.

As universidades públicas, sob ataques diretos do governo federal - táticas de desmoralização aos professores e produção de *fake news* para desqualificar o contexto universitário (casos de balbúrdia⁸, produção de drogas nos laboratórios⁹, plantação de maconha,¹⁰ etc.) - sofrem cortes orçamentários que inviabilizam sua adequada continuidade em conjunto com a redução drástica de financiamentos às pesquisas, principalmente as vinculadas às áreas das ciências sociais e humanidades, como salientam Schütz; Fuchs; Costa (2020).

As áreas severamente atacadas e afetadas pela mão forte de um Estado conservador e contrário à diversidade foram a cultura, a educação e a ciência. A cultura, frontalmente cerceada em sua liberdade de expressão, tem a partir da extinção do Ministério da Cultura e das nomeações para importantes pastas (diversidade cultural,

⁸<http://veja.abril.com.br/brasil/universidades-com-balburdia-terao-verbas-reduzidas-diz-weintraub/>
<http://oglobo.globo.com/sociedade/universidades-que-promoviam-balburdia-segundo-ministro-da-educacao-tiveram-bloqueio-abaixo-da-media-23673349>.

⁹<http://www.brasildefatmg.com.br/2019/11/26/ufmg-desmente-ministro-da-educacao-sobre-drogas-sinteticas>.

¹⁰<http://www.cartacapital.com.br/educacao/na-camara-weintraub-reafirma-que-ha-plantacao-de-maconha-em-universidades/>.

<http://www.terra.com.br/noticias/educacao/os-ataques-de-weintraub-as-universidades-da-balburdia,c5f4988ad50a620e0cf0b0915a9272d6gcjhx8ci.html>.

<http://educacao.uol.com.br/noticias/2019/11/22/weintraub-ha-plantacoes-extensivas-de-maconha-em-universidades-federais.htm>.

fomento incentivo à cultura, economia criativa e Fundação Palmares), pessoas que conduzem uma forma de afinar os mecanismos de controle e direcionamento ideológico¹¹.

A educação, sofrendo ataques em seus princípios e direitos de liberdade de cátedra, pluralismo de ideias e gestão democrática do ensino, tem representado na figura do professor, um alvo para intimidações e perseguições por parte do governo. Isso ocorre como uma tentativa de colocar a sociedade contra aqueles que, pelos processos de ensino-aprendizagem, procuram atender ao princípio de uma educação voltada para a cidadania e os direitos humanos, o que inclui a relevância de pensar criticamente (SCHUTZ; FUCHS; COSTA, 2020).

A terceira área que sofre fortes impactos é a da ciência. Com visão utilitarista das pesquisas científicas e com discurso anti-ciência, que trata de forma desrespeitosa o conhecimento produzido e as instituições renomadas, o governo que por ora está na condução do país, desmonta e fragiliza as agências nacionais de fomento à pesquisa com reduções drásticas de orçamento, paralelamente a escolhas ideológicas e priorização das áreas onde investe (XIMENES *et al.*, 2019).

Considerando o cenário político-educacional apresentado no início do período pandêmico no Brasil, e focando os impactos que áreas da educação, da cultura e da ciência vêm sofrendo pela condução governamental do Estado, serão abordados, no próximo tópico, alguns aspectos que impactam de forma contundente e diferenciada o lazer, assim como outras categorias sociais. Com o olhar a partir da vida em sociedade e trazendo à tona as desigualdades sociais, as relações socioeconômicas entram em pauta a partir das perspectivas das ciências sociais e humanidades.

¹¹<http://www1.folha.uol.com.br/podcasts/2019/12/o-que-aconteceu-com-a-politica-cultural-durante-o-governo-bolsonaro.shtml> e <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/11/negro-de-direita-reverenda-e-musico-conservador-quem-sao-os-novos-nomes-da-cultura-sob-bolsonaro.shtml>

Desigualdades Sociais, Mundo Virtualizado e Pandemia: O Lazer na Encruzilhada

Enquanto o mundo, ainda atordoado, tentava entender nos primeiros meses de 2020 o que se passava com a disseminação da pandemia, a preocupação com a vida e a saúde coletiva ganhava força nos pensamentos e nas ações mundiais. Nesse contexto, a forma de produzir conhecimentos sofre um choque, necessitando de mudanças ágeis e urgentes.

Os holofotes mundiais se voltam para as áreas e centros de pesquisas ligados à saúde e, num misto de trégua e apelo, o governo brasileiro passa a pedir empenho dos pesquisadores e das instituições pesquisadoras, aquelas mesmas que até bem pouco tempo eram acusadas de forjar dados e de atrapalhar a condução do país.¹² O que se viu foi uma resposta objetiva e consciente da comunidade científica, que, inevitavelmente, padece as marcas das rupturas com as relações internacionais no campo da produção acadêmica global e fica fragilizada nos foros internacionais relacionados à saúde e ao meio ambiente, pois, andamos atualmente na direção contrária aos *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável* (ODS) da Agenda 2030 da ONU.¹³ As comunidades científicas brasileiras se empenham nas "chamadas forças-tarefas (ou seja, grandes grupos de trabalho) em universidades de todo o país com profissionais de diferentes áreas para entender a doença, analisar seus impactos no Brasil e ajudar o sistema de saúde, que deve ficar sobrecarregado com o avanço do número de infectados.”¹⁴

Entretanto, os impactos da pandemia não se reduzem à área da saúde. As sociedades como um todo (e aqui nos ateremos especificamente a sociedade brasileira), sofre consequências econômicas, sociais, culturais e políticas sem precedentes. Nesse

¹²<https://epocanegocios.globo.com/Brasil/noticia/2019/07/epoca-negocios-na-universidade-alianca-contras-os-ataques-a-ciencia.html>.

¹³<http://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/#:~:text=N%C3%B3s%20resolvemos%2C%20entre%20a%20gora%20e,meninas%3B%20e%20assegurar%20a%20prote%C3%A7%C3%A3o.>

¹⁴<http://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/04/13/Como-a-pandemia-afeta-a-produ%C3%A7%C3%A3o-cient%C3%ADfica-no-Brasil.>

sentido, é preciso que pesquisadores do campo da ciências sociais e humanidades também se mantenham organizados em rede para investigar, discutir, denunciar, responder e capacitar possíveis estratégias para o enfrentamento da pandemia da Covid-19 com pesquisas e outras iniciativas acadêmicas que possam embasar as reflexões necessárias à continuidade da vida em sociedade com dignidade.

Vários estudos já apontam as relações socioeconômicas atravessadas pela pandemia (SPADACIO; ALVES, 2020). Publicado no *Journal of Epidemiology and Community Health* em junho de 2020, as desigualdades socioeconômicas, étnicas e geográficas foram apontadas como fatores que influenciam de forma contundente as taxas de infecção e mortalidade por Covid-19¹⁵. Amartya Sen, professor de economia e filosofia da Universidade Harvard, salienta: “A desigualdade torna a sociedade ainda mais despreparada para lidar tanto com a pandemia quanto com a recessão que ela desencadeou.”¹⁶ Publicado em um boletim da ABRASCO (Associação Brasileira de Saúde Coletiva), o Centro Internacional de Longevidade do Brasil (ILC) aponta que a ausência de políticas de proteção social está deixando de fora as populações de maior vulnerabilidade, incluindo não só os idosos como outras populações vulnerabilizadas, como os indígenas, os privados de liberdade, os refugiados, aqueles que vivem em situação de rua e muitos outros. Estas populações, além de orientações específicas e claras, precisam de renda, de moradia, de água e sabão, e respostas concretas do Poder Público às suas necessidades.¹⁷

Outra questão a ser considerada é a vulnerabilidade da população negra. Um estudo desenvolvido pelo CTC/PUC-Rio¹⁸ que analisou a taxa de letalidade da Covid-19

¹⁵ <http://jech.bmj.com/content/early/2020/06/13/jech-2020-214401>.

¹⁶ <http://veja.abril.com.br/mundo/a-pandemia-expoe-e-agrava-as-desigualdades-sociais-no-planeta/>.

¹⁷ <http://www.abrasco.org.br/site/gtenvelhecimentoesaudecoletiva/2020/03/31/pandemia-do-covid-19-e-um-brasil-de-desigualdades-populacoes-vulneraveis-e-o-risco-de-um-genocidio-relacionado-a-idade/>.

¹⁸ <https://www.ctc.puc-rio.br/diferencas-sociais-confirmam-que-pretos-e-pardos-morrem-mais-de-covid-19-do-que-brancos-segundo-nt11-do-nois/>.

no Brasil com variáveis demográficas e socioeconômicas da população, aponta que, em termos de óbitos por Covid-19, pessoas sem escolaridade têm taxas três vezes maiores (71,3%) em relação àqueles com nível superior (22,5%). Combinando raça e índice de escolaridade, o cenário fica ainda mais desigual: pretos e pardos sem escolaridade morrem quatro vezes mais pelo novo coronavírus do que brancos com nível superior (80,35% contra 19,65%). Considerando a mesma faixa de escolaridade, pretos e pardos apresentam proporção de óbitos 37% maior, em média, do que brancos.

Não obstante a todos esses dados, no campo do lazer a realidade também apresenta sua face da desigualdade. Atingida em cheio pela necessidade de suspensão de qualquer tipo de aglomeração, os espaços públicos e privados foram fechados (parques, praças, cinemas, teatros, bares, estádios desportivos, clubes etc.) e muitas das atividades promovidas e/ou fruídas pelas/nas relações sociais foram canceladas, como festas, eventos, práticas corporais, reuniões de amigos, quermesses, jogos, etc. Nesse sentido, o lazer que em alguma medida já se fazia presente nas residências, passa a ser inviabilizado fora dela. E o ambiente doméstico deixa, hoje, de ser o espaço privado, o espaço singular do sujeito, que passa a ser “invadido” e imbricado por várias atividades antes realizadas fora de casa, tais como o trabalho, o estudo e as experiências de lazer. No atual período de isolamento social, a casa passa a ser o espaço de gerenciamento das múltiplas necessidades e funções diárias dos sujeitos sociais, o que nos leva imediatamente a pensar sobre quais sujeitos falamos. Quais são os sujeitos que têm a possibilidade de, a partir de sua casa, gerenciar quase todas as dimensões de sua vida sem comprometer a saúde física e mental?

Esse conjunto de afirmativas expostas por distintas pesquisas acaba por embasar evidências de que a pandemia escancara a janela da desigualdade social (CALMON, 2020; SANTOS *et al.*, 2020). O coronavírus não faz distinção a quem ataca, mas sim, a

forma de prevenção que se faz necessária para seu combate, pois ao enfrentamento é necessário a possibilidade de evitar aglomerações (em casa, no transporte público, nas ruas), de poder trabalhar em casa ou não ser obrigado a sair para trabalhar e ser remunerado por isso, ter condição financeira para suprir as suas necessidades básicas, e ter acesso a hospitais preparados da rede pública, questões essas ceifadas das camadas mais pobres da população devido à sua condição socioeconômica.

Alinhadas a todas essas questões - decorrentes não apenas da pandemia, mas também da frágil e injusta trama social constituída no Brasil -, as experiências de lazer imbricadas na nova perspectiva social, cultural e educacional cotidiana sofrem transformações radicais. Com a popularização da internet, o que se observa é uma necessidade de criar, recriar e expandir as possibilidades no meio virtual para que a saúde mental e não só a física, também seja cuidada. Nesse sentido, crescem exponencialmente as diferentes iniciativas que podem circular livremente na internet por meio de plataformas streaming. Ou seja, aquelas que permitem que o usuário online acesse conteúdo (em especial, de vídeo ou de áudio) sem a necessidade de baixá-lo. Constata-se uma explosão de *lives*, espetáculos, shows, produções audiovisuais e toda sorte de conteúdos diferentes produzidos e consumidos, sobretudo, nas redes sociais virtuais. A possibilidade da fruição de lazer em casa, por meio do ambiente virtual, era uma realidade que já existia, mas, com a pandemia essa perspectiva ocupa um lugar de centralidade.

Tendo em vista esse cenário político-social e cultural, este texto se debruça sobre os caminhos trilhados pelo grupo de pesquisa Luce no sentido de dar continuidade ao processo de produção/socialização de conhecimentos sobre o lazer, nesse período de pandemia do novo coronavírus. Entre os meses de março a julho de 2020, como já mencionado, o grupo priorizou diálogos virtuais que tiveram como ponto de partida, algumas produções audiovisuais. Desse modo, na sequência será apresentado o constructo

teórico que embasa a escolha pelas produções audiovisuais como mote para a reflexão social sobre o lazer em tempos de pandemia.

Produção Audiovisual e Miatização no Suporte para a Reflexão Social de Lazer

Na contemporaneidade, a constante utilização das mídias audiovisuais para compartilhamento, produção e consumo de informações e conhecimento é um fato incontestável. Por audiovisual, são designadas “as obras que mobilizam, a um só tempo, imagens e sons, seus meios de produção, e as indústrias ou artesanatos que as produzem” (AUMONT; MARIE, 2006, p. 25). Como representantes dessa mídia, temos os filmes e as produções seriadas, os curtas-metragens, as animações, os podcasts, as entrevistas etc. Com a revolução tecnológica e o aparecimento dos smartphones, o que antes necessitava de estruturas, ferramentas e produções técnicas para sua criação, hoje está ao alcance de um “usuário” comum de redes sociais¹⁹. Segundo Santaella (2007), o sujeito contemporâneo tornou-se, hoje, “espectador e produtor de suas próprias mensagens. Surgiram diferentes espaços e temporalidades a partir do uso da tecnologia do audiovisual nas novas produções de subjetividade, que emergem do uso dos novos meios no espaço”.

Castells (2000, p. 363) já apontava, há alguns anos, que as pessoas comuns

[...] começaram a filmar seus eventos, de férias a comemorações familiares, assim produzindo as próprias imagens, além do álbum fotográfico. Apesar de todos os limites dessa autoprodução de imagens, tal prática realmente modificou o fluxo de mão única das imagens e reintegrou a experiência de vida e a tela.

Na perspectiva de integrar a vida e a tela, não se pode negar que muitas produções audiovisuais trazem elementos de discussão de realidades diversas, propiciando ao espectador entrar em contato com o que não lhe é familiar, ou seja, a experiência de alteridade, pois é possível que costumes modos de vida, relações pessoais e sociais

¹⁹ Certeau (2001) cunhou o termo usuário bem antes do uso contemporâneo que ele tem para se referir ao autor do desvio ou a apropriação de qualquer produto ou processo já previamente definido por um sistema produtor.

diversas se apresentem em diferentes formas de enxergar o mundo, pelo olhar de quem o produziu.

Pensar nas produções audiovisuais como um campo de conhecimento fértil para o lazer, também nos instiga a refletir sobre os caminhos e os elementos que atravessam esse canal de comunicação. Martín-Barbero (2003), que é um crítico ao midiacentrismo²⁰, reconhece sua força e aponta que “o meio não se limita a veicular ou traduzir as representações existentes, nem tampouco pode substituí-las, mas começou a constituir uma cena fundamental da vida pública” (2003, p.14). No seu entender, os meios também fazem a agência cultural, social e política não sendo possível deixar de lado as implicações econômicas e tecnológicas que norteiam e circunscrevem a ação. Ou seja, é preciso estar atento para realizar uma análise crítica das concepções apresentadas em cada produção audiovisual, pois, como produto construído, as ideias e visões de mundo podem ser tecnicamente elaboradas para manipular os receptores.

Considerando que a comunicação é reconhecimento, é diálogo, é educação, o autor postula que a capacidade de seu alcance se situa na mediação social e cultural. Sobre esse ponto, Gómez (2006) entende que o jogo atual da mediação implica em conceber as mediações como processos estruturantes. Estes, por sua vez, resultam de diversas fontes e incidem nos processos de comunicação formando as interações comunicativas dos atores sociais. Esses atores, conforme sinalizam Alves; Baptista e Isayama (2017, p.15) intermediam e interferem nas relações e ações desenvolvidas.

A mediação tecnológica, cada vez mais, assume o lugar antes reservado a muitas instituições (escola, Estado, igreja etc.), adquirindo relevante influência:

[...] as mediações cognitivas, na medida em que as possibilidades tecnológicas de transmissão e consumo de informação e principalmente de imagens alteram a percepção, o que coloca a percepção no centro das transformações presentes

²⁰ Para Martín-Barbero (2004) midiacentrismo é compreender que a comunicação social se dá a partir dos meios colocando-os como centralidade e o autor se contrapõe a esse pensamento.

e futuras, no âmbito da comunicação, cada vez mais estimulada pela mediação tecnológica (SANTAELLA, 2007, p.80).

Nesse sentido, para os novos modos de percepção da realidade, a mediação se abriu à fragmentação social, mais assertivamente, à fragmentação dos públicos, à segmentação dos consumos e à individualização das demandas (MARTÍN-BARBERO, 2004). É a estetização do mundo marcada pela abundância de estilos. Cada vez mais, temos produtores e consumidores específicos para cada tipo de produto.

Como apontam Lipovestky e Serroy (2015, p.14), o hiperconsumo também promovido pelo acelerado processo de circulação virtual, acolhe uma gama infinita de produtos “carregados de sedução que veiculam afetos e sensibilidade, moldando um universo estético proliferante e heterogêneo pelo ecletismo dos estilos que nele se desenvolvem [...] vivemos num mundo marcado pela abundância de estilos”.

É possível afirmar que a produção e a circulação do conhecimento/informação é um processo social, mas, corroborando Falcão (2017, p.81), “as relações sociais não são homogêneas, são marcadas pela existência de relações de poder. Os sujeitos sociais não participam em igualdade de condições: há os que possuem o poder de definir socialmente o que deve ser considerado como informação/conhecimento e de que forma irá circular”. Portanto, cada escolha está tensionada pela construção social e, atualmente, midiática que envolve e influencia nossos modos de sentir, de pensar, de agir e de nos posicionarmos no mundo.

Atento a essas questões, e impossibilitado de realizar as suas reuniões presenciais em tempos de pandemia da Covid-19, o Grupo Luce buscou alternativas para continuar socializando o conhecimento sobre o lazer na sociedade contemporânea em que vivemos. Com o intuito de promover um debate de forma horizontal e de ampliar sua perspectiva de alcance em tempos de afastamento social, foi criado o projeto "Cine Luce": um projeto aberto, de extensão universitária que envolve uma parceria entre a Universidade Federal

de Minas Gerais e a Universidade Federal de Ouro Preto. Contando com os recursos de uma plataforma on-line de acesso gratuito, o principal objetivo desse empreendimento é promover discussões sobre o lazer em suas diversas expressões e territorialidades, em especial, nesses tempos, tangenciando os impactos sofridos com a pandemia Covid-19 e colocando atenção em suas implicações econômico-sociais, políticas, culturais e nas diversidades de etnias, gêneros e classes.

Estratégia e Táticas na Produção do Conhecimento: A Experiência do Cine Luce

Em tempos de isolamento social decorrentes da pandemia da Covid-19, como já mencionado, criar o projeto "Cine Luce" foi a alternativa encontrada pelo grupo de pesquisa Luce para popularizar a discussão qualificada do lazer em diferentes âmbitos e perspectivas, fundamentada na produção acadêmica das ciências sociais e humanidades.

A perspectiva de entender o Cine Luce na perspectiva apontada por De Certeau (2014) - táticas e estratégias na construção do cotidiano -, vem com a proposta desenvolvida e colocada em prática de utilizar as produções audiovisuais como alavancadoras das discussões empreendidas virtualmente sobre o lazer em nossa sociedade. A utilização da internet e, em especial, de plataformas on-line como possibilidade para resistir ao afastamento social, pode ser entendida, nesse contexto, como uma estratégia, pois segundo o autor, ela possui um lugar próprio pelo qual se manifesta a fim de expressar ou confirmar o poder conformador, dominante.

De Certeau (2014, p. 93) pontua:

Chamo de estratégia o cálculo (ou a manipulação) das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser isolado. A estratégia postula um lugar suscetível de ser circunscrito como algo próprio e ser a base de onde se podem gerir as relações com uma exterioridade de alvos ou ameaças (os clientes ou os concorrentes, os inimigos, o campo em torno da cidade, os objetivos e objetos da pesquisa etc.).

Já as produções audiovisuais selecionadas para impulsionar os diálogos sobre os temas escolhidos, podem ser compreendidas como as táticas que operam de maneira circunstancial. Objetiva responder a uma necessidade e se adequar, em forma operacional, para subsistir nas brechas do sistema. Não possui lugar próprio e vive na oportunidade encontrada, no campo do adversário, de ser fazer presente. Nas palavras do autor,

[...] chamo de tática a ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. Então nenhuma delimitação de fora lhe fornece a condição de autonomia. A tática não tem lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza uma lei de uma força estranha. Não tem meio para se manter em si mesma, à distância, numa posição recuada, de previsão e de convocação própria: a tática é movimento "dentro do campo de visão do inimigo", como dizia Von Büllow, e no espaço por ele controlado (DE CERTEAU, 2014, p. 94).

Nesse sentido, objetivando dar continuidade ao processo de produção/socialização de conhecimento no campo do lazer, e fazendo dessa prática um espaço possível para resistir às estratégias governamentais de sufocar as produções acadêmicas sociais, trabalhar com produções audiovisuais representa uma tática acertada. As relevâncias temáticas e provocativas que se apresentam em diferentes âmbitos, vai ao encontro do que sinalizam as autoras Gomes e Gonçalves (2019) quando apresentam que uma forma eficaz de conhecer a própria cultura e a outras culturas também é assistindo a filmes de ficção, documentários e animações. A partir dessa riqueza, podemos pensar como o audiovisual pode ser fruído como uma "experiência lúdica, criativa e crítica de lazer que vai além do entretenimento alienante, e utilizado como uma ferramenta, se não ideal, bastante eficaz para a educação e a formação cultural" (GOMES; GONÇALVES, 2019, p.12). Para as autoras, "é essencial ampliar as oportunidades de imersão e experimentação em ambientes nos quais seja possível explorar obras cinematográficas valorizadas como objeto de fruição e também de conhecimento." (p.13). Além de aguçar as sensibilidades, o exercício de mergulho numa obra audiovisual pode tanto suscitar emoções, como propiciar aprendizados.

Quando o contato com uma produção audiovisual é uma mera distração, esta acaba anestesiando o espectador, tirando-o do seu cotidiano sem instigar reflexões e sem oferecer-lhe possibilidades de questionar o seu próprio cotidiano, bem como da sociedade em que vive (ALMEIDA, 2014, s.p.). No projeto desenvolvido, a ideia é deslocar o sujeito do papel de mero espectador em busca de entretenimento, para o de um espectador que é provocado a refletir sobre aspectos da vida cotidiana que tensionam o fenômeno lazer na vida em sociedade: sua fruição, as barreiras sociais, as políticas públicas, o mercado de entretenimento, os marcadores sociais, o tempo/espço etc., por meio das obras audiovisuais selecionadas, que, depois de assistidas, possuem uma sala virtual preparada para fomentar os diálogos.

Essa mediação suscita ser compreendida como um ponto de partida para possíveis transformações. Transformações essas que se iniciam pelo processo de consciência da situação-problema evocada. E é para essa mediação que Martín-Barbero (2003) chama a atenção do papel dos meios de comunicação como possíveis transformadores das configurações das sociedades contemporâneas passando a operar como um “organizador perceptivo” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 235).

Acreditando na perspectiva apontada para a utilização de filmes, documentários, animações e programas televisivos como potencializadores de necessárias transformações sociais, o projeto Cine Luce incorpora as produções audiovisuais como deflagradoras de percepções. Corroborando com o pensamento de Gomes e Gonçalves (2019, p.22), passa a,

[...] cada vez mais, aproveitar o potencial do cinema para refletirmos e debatermos com mais profundidade sobre as violências físicas e simbólicas presentes em nosso cotidiano, sobre as desigualdades sociais, sobre o consumismo e a destruição do meio ambiente, sobre o mito do amor romântico, sobre questões existenciais, desigualdades de gênero e discriminações de raça/etnia, sobre as contradições geradas pelo avanço das tecnologias, sobre a escassez de referências éticas altruístas, sobre nossos sonhos e utopias sociais, entre muitos outros assuntos presentes nos filmes que assistimos.

A primeira etapa do projeto contou com sete edições que aconteceram quinzenalmente às quintas-feiras, às 18 horas, sendo previamente divulgadas pelos membros do grupo Luce em suas redes sociais. Desenvolvido entre os meses de abril e julho de 2020, os encontros foram abertos ao público interessado e tiveram uma duração aproximada de duas horas. Por ser um projeto aberto e que visa uma ampla discussão horizontal, os participantes eram pessoas motivadas a dialogar sobre a temática de cada bate-papo virtual, não sendo necessário ser um pesquisador ou estudioso (apesar deste ser o número mais expressivo de participantes). Essa perspectiva ampliou os olhares e trouxe boas reflexões para o grupo, pois é na diferença que se reconhece o outro e a si mesmo. Por diversas vezes, a escuta do outro que estuda que atua que milita ou que fala simples, mas com outro tipo de conhecimento - o não acadêmico - proporcionou, em alguma medida, a experiência de alteridade entre os próprios pares interessados. O que, a princípio, era um pressuposto que aconteceria pelas produções audiovisuais.

E por que a experiência da alteridade é uma questão importante e se mostrou relevante em nossos temas? Porque, como elucida Brandão (1986, p.7):

O diferente é o outro, e o reconhecimento da diferença é a consciência da alteridade: a descoberta do sentimento que se arma dos símbolos da cultura para dizer que nem tudo é o *que* eu sou e nem todos são *como* eu sou. [...] O outro é um diferente e por isso atrai e atemoriza. É preciso domá-lo e, depois, é preciso domar o espírito do dominador o seu fantasma: traduzi-lo, explicá-lo, ou seja, reduzi-lo, enquanto realidade viva, ao poder da realidade eficaz dos símbolos e valores de quem pode dizer quem são as pessoas e o que valem, umas diante das outras, umas através das outras. Por isso o outro deve ser compreendido de algum modo.[...] O outro sugere ser decifrado, para que lados mais difíceis de *meu eu*, do *meu mundo*, de *minha cultura* sejam traduzidos. Através do que ele afirma e torna claro em mim, na diferença que há entre ele e eu.

Com intuito de registrar as escolhas temáticas das sete edições do Cine Luce já realizadas, a seguir serão feitas considerações sucintas sobre as produções audiovisuais selecionadas, destacando alguns aspectos que emergiram da experiência de dialogar sobre cada tema.

Antes disso, no entanto, é importante esclarecer que o tema escolhido para iniciar esse novo projeto deveria despertar o interesse das pessoas em participar das atividades virtuais a serem promovidas pelo grupo em tempo real. Já havia cerca de 15 dias que as atividades presenciais das IES estavam suspensas e o Brasil seguia mergulhado nas incertezas governamentais decorrentes de aderir ao isolamento social ou não. Fato é que as plataformas streaming de filmes disputavam um ávido mercado em expansão. Segundo o portal JustWatch (um guia de busca em plataformas streaming), no Brasil entre 9 a 17 de março de 2020 houve um aumento de 37% nos acessos²¹.

Nessa configuração, a escolha pela película "O Poço" se deu mediante seu impactante roteiro. Forte, denso, difícil de assistir, o filme apresenta um retrato amargo da sociedade em que vivemos e permite muitos diálogos sobre as relações ali suscitadas. E, ainda assim, nesse período manteve-se como um dos 10 filmes mais assistidos na Netflix, tanto no Brasil como em vários outros países.

Cine Luce 1: Filme O POÇO

O Poço é um longa-metragem com tempo de 1h34', dirigido pelo vasco Galder Gaztelu-Urrutia, de Bilbao (Espanha). A película se passa em uma prisão vertical misteriosa, onde a comida é servida uma vez por dia sobre uma plataforma móvel (tipo elevador) e permanece apenas 2 minutos em cada nível. Aqueles que se situam nos níveis superiores encontram um verdadeiro banquete e se fartam, mas, os alojados nos andares inferiores lutam para sobreviver com os restos de comida que sobram, cada vez menos,

²¹<http://www.metropoles.com/entretenimento/na-quarentena-brasilienses-curtem-series-e-filmes-veja-dicas#:~:text=No%20Brasil%2C%20o%20dado%20mais,no%20pa%C3%ADs%20foi%20de%2037%25>.
<http://www.otempo.com.br/diversao/streaming-tem-estouro-de-audiencia-com-pandemia-mas-pirataria-tambem-cresce-1.2314318>.

na plataforma. Inconformado, um homem decide fazer alguma coisa para mudar o sistema.

A narrativa do filme possui uma natureza distópica, apresentando um lugar e um estado imaginário em que as pessoas que ali se encontram vivem em condições de extrema opressão, desespero ou privação. Em tempos de pandemia e de confinamento global devido à COVID-19, a premissa de O Poço parece transcender a ficção para se tornar uma caricatura da sociedade em que vivemos. Ele é uma metáfora do tempo presente: ao invés de comida, se a plataforma tivesse álcool em gel, máscaras ou papel higiênico, estaríamos falando exatamente do mesmo filme, e da crise global que estamos vivendo.

Para a segunda edição, o grupo considerou que o tema escolhido deveria estar em consonância com as possibilidades de tempo/espço de fruição de lazer. Essa temática, sempre em pauta nas discussões que permeiam o campo de estudos, agora precisava ser discutida a partir do inesperado: a pandemia. Foi selecionado, assim, um documentário produzido em meio ao 15º Congresso Mundial de Lazer que ocorreu em São Paulo no ano 2018 e acabava de ser lançado (2020). Isso constituiu uma ótima oportunidade para alavancar discussões sobre o lazer que ali estavam postas, e também as silenciadas.

Cine Luce 2: Documentário Ócio, Lazer e Tempo livre

A produção audiovisual escolhida para essa edição foi o documentário Ócio, Lazer e Tempo livre, produzido pelo SESC São Paulo e dirigido por Marcelo Machado²². Com 50' de duração, o vídeo traz relatos sobre diferentes compreensões sobre o Lazer e suas relações com a vida em sociedade de cinco entrevistados estrangeiros - Abena Busia

²² Documentário ócio, Lazer e Tempo Livre: <http://sesctv.org.br/programas-e-series/documentarios/>.

(Gana), Alberto Acosta (Equador), Alon Gelbman (Israel) Esperanza Osorio (Colômbia) e Michel Maffesoli (França) e quatro brasileiros - Danilo Santos de Miranda (SESC SP), Fernando Mascarenhas (UNB), Ricardo Ricci Uvinha (USP) e Simone Rechia (UFPR). Todos os entrevistados possuem alguma relação com o fenômeno lazer, seja no campo acadêmico, no campo econômico ou no campo social.

Os diálogos sobre esse documentário ocorreram no momento em que a pandemia avançava no mundo e, no Brasil, os efeitos das desigualdades sociais se sobressaem frente ao enfrentamento necessário. Nesse momento, se fazia necessário colocar em pauta as questões de acesso ao lazer, de possibilidades e de barreiras para sua fruição na sociedade urbana. Pois o lazer representa uma relevante oportunidade de desfrutar, social e culturalmente, a vida. O lazer é uma necessidade humana que se concretiza culturalmente por meio da vivência lúdica de diferentes manifestações culturais: música, cinema, teatro, arte, dança e diferentes práticas corporais como jogos e brincadeiras, passeios e viagens, leitura, conteúdos virtuais, convívio social, ócio etc. Mas, em que medida a pandemia aumenta as desigualdades de acesso e fruição?

Cine Luce 3: Programa televisivo Lazer nas periferias / Profissão Repórter

O lazer nas periferias é um tema instigante e que se torna ainda mais relevante em tempos de pandemia. Pensar nos processos econômicos-afetivos-sociais que impactam as “zonas periféricas” e, conseqüentemente, seus lazeres, são questões que necessitam de reflexões. Com esse intuito a produção audiovisual escolhida para a terceira sessão do Cine Luce é o programa Profissão Repórter intitulado “Lazer nas periferias”, com duração de 36’02, dirigido por Caco Barcelos com produção do Jornalismo Globo em 2017²³.

²³ Profissão Repórter Lazer na periferia: <https://youtu.be/t45dPE9XGI8>.

Como os jovens estão se divertindo nas periferias das grandes cidades? Essa foi a indagação inicial. Foi destacada a falta de opções de lazer e apresentado diferentes práticas dos jovens, como bailes funk/ “pancadões”; práticas religiosas, sarau musical, oficinas de dança, moda, arte e idiomas; organização de festas, clipes musicais, futebol, skate, consumo de álcool, fumo etc., e relatado a ausência de outros como o teatro por exemplo. A questão econômica e a dificuldade de acesso também aparecem na narrativa do programa que acaba instigando a reflexão sobre lazer como oportunidade de desfrutar, social e culturalmente, a vida. Os lazeres variam de acordo com cada contexto e reconhecendo que o termo “periferia” carrega estereótipo simbolizados pela pobreza, carência, narcotráfico, violência, prostituição etc., a temática traz à tona os problemas sociais enfrentados nesses espaços e propicia a reflexão do quanto as práticas sociais desses grupos são invisibilizadas e estigmatizadas socialmente.

Para a quarta sessão, a proposta foi ao encontro de um tema muito em voga: a felicidade. Na contemporaneidade, “o ser humano começa a ser engolido pelo próprio sonho de felicidade promovido pela relação produção/consumo capitalista. O encontro com a felicidade migra do interior das pessoas para o exterior. O sistema passa a determinar o que é ser feliz e como se alcança essa felicidade” (FALCÃO 2013, p.26). O trabalho e a escola instituições formadas e formadoras, muitas vezes apresentam relações opressoras que sufocam os sujeitos em seus desejos e automatizam a forma de agir no mundo, conformando um estar alienado de sentidos. E, em alguma medida, o sentido pode ser encontrado nas possibilidades de fruição do lazer.

Cine Luce 4: Felicidade tem Preço? Tensões entre Lazer, Trabalho e Educação

Seguindo a expectativa de propiciar um debate no qual a relevância de reflexões sociais e suas relações com o lazer apareçam, o tema “Felicidade” nos conduz a questionar

as relações e os tensionamentos que, de sua busca, advém. Para tanto, a quarta sessão contou com três produções audiovisuais em formato de animação: *Happiness*, *El Empleo* e *Alike*²⁴.

Happiness é uma animação com 4’ de duração. Produzida em 2017 por Steven Cutts, um ilustrador britânico, o desenho apresenta a incessante busca de roedores por felicidade e realização. Uma crítica à sociedade consumista o foco se volta para a velocidade e a busca incessante por “estar bem“ não permitindo reflexões sobre as ações que acabam levando os atores sociais ao consumo de substâncias que aliviam os problemas e libertam da realidade.

El Empleo, uma animação argentina com 6’ de duração, foi dirigida por Santiago Bou Grasso & Patricio Plaza em 2008. A animação inquietante apresenta um paradoxo da sociedade contemporânea, na qual os sujeitos também são os objetos em suas funções, ou seja, os trabalhadores exercem a função de meros objetos. Uma metáfora do trabalho precarizado, coisificado e sem sentido no qual ocorre a exploração de uns pelos outros.

Alike, por sua vez, é uma animação espanhola com 8’ de duração, dirigida por Daniel Martínez Lara & Rafa Cano Méndez, que retrata a rotina e as relações entre um pai e seu filho. O pai com a incumbência de preparar o filho para a vida. Entre a lógica produtivista representada pelo trabalho do pai e a escola do filho, com a perspectiva da sensibilidade da arte e do lazer, esse desenho nos propicia instigantes discussões sobre as relações de fruição e produção, seja no trabalho, seja na vida.

Entrando na era de conexão denominada web 4.0 ou “internet das coisas”, que segundo Seth Godin (2007, s.p.) é compreendido como um sistema operacional inteligente e dinâmico, capaz de suportar interações dos indivíduos utilizando dados

²⁴ Happiness: <http://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULdk>.
El Empleo: <https://vimeo.com/70788950>.
Alike: <http://www.youtube.com/watch?v=kQjtK32mGJQ>.

disponíveis, instantâneos ou históricos para propor tomadas de decisão, a vida social, em meio aos laços humanos e as relações estabelecidas e vivenciadas, por meio de redes sociais, vai marcando uma mudança significativa no *modus vivendis*. Problematizar o alcance dos meios digitais e as relações de lazer propiciadas para e pelas redes sociais virtuais se torna um instigante tema para debate, especialmente em tempos de isolamento social. Esse foi o tema escolhido para o quinto bate-papo virtual promovido pelo grupo.

Cine Luce 5: Lazer Conectado: Sobre Laços Humanos e Redes Sociais

Para a discussão dessa temática foram escolhidas duas produções audiovisuais, um curta com 3'51, intitulado: "Você está perdido no mundo assim como eu?", e um fragmento da entrevista concedida por Zigmun Bauman à fronteira do pensamento²⁵.

O curta é uma animação feita por Steve Cutts, ilustrador e animador britânico que, em suas obras, critica severamente a sociedade consumista e *hightech*. Esse curta é uma provocação ao uso desmedido de smartphones, chegando a constituir um vício, e a conexão em tempo integral a que estamos submetidos (se asseverando em tempos de pandemia). Nesse contexto, refletir sobre a utilização das redes sociais e compreender como ela nos afeta também se sobressai nessa animação. Com uma leitura sociológica Bauman apresenta, na entrevista concedida, sua percepção sobre as relações dos indivíduos com a sociedade consumista e com a lógica capitalista. No trecho da entrevista selecionado para este bate papo virtual, denominado "Condição pós moderna", Bauman aborda as relações sociais dos sujeitos em meio às redes sociais e o dilema que se vive nesses tempos, entre a segurança e a liberdade. Aponta, também, uma sociedade fragmentada, efêmera, em que o projeto para comunidade saiu da dimensão coletiva e

²⁵ Você está perdido no mundo assim como eu? <http://youtu.be/P48ZB1I6QPc>.
Entrevista Zigmun Bauman: <http://youtu.be/LcHTeDNlArU>.

para na dimensão individualista, passando a redefinir a identidade num processo constante de atualização, pois os estilos de vida vão mudando. Ao destacar as mudanças nos relacionamentos via redes sociais, Bauman lança uma pergunta: porque nos atrai tanto a facilidade de se desconectar com um simples clique de delete?

A temática escolhida para a sexta edição estava em consonância ao debate travado no cenário mundial pela repercussão do caso de racismo, ocorrido nos EUA, com a ação policial violenta e covarde levando à morte de George Floyd, um homem negro, e no Brasil, a morte de Miguel, uma criança negra, filho de uma empregada doméstica, que “caiu” do nono andar do edifício, após a patroa apertar o botão do elevador e deixar que ele seguisse sozinho. A escolha do tema corrobora Djamila Ribeiro ao afirmar em sua entrevista à BBC (2020) que:

[...] é importantíssimo a gente refletir, parar de naturalizar aqui no Brasil esses assassinatos de jovens negros no Brasil — a cada 23 minutos um jovem negro é assassinado no Brasil. E o quanto a gente precisa pensar esses desafios aqui dentro do nosso país, sobretudo num momento de muita repressão aos movimentos sociais, num momento de corte de políticas públicas para populações negras.

Nesse sentido, a temática do racismo (todos eles, não só da população negra), presente em nossa sociedade, buscando repensar como ele repercute nas práticas de lazer, definiu a escolha do tema a ser discutido.

Cine Luce 6: Racismo e Lazer: Diálogos Urgentes e Necessários

Para instigar diálogos sobre esse tema, foram escolhidas duas produções audiovisuais: uma reportagem que aborda o racismo no esporte, e um curta intitulado "Nota de repúdio", do grupo Porta dos fundos²⁶.

²⁶ Caso de racismo no esporte: <http://youtu.be/LUCONduhYCK>. Nota de repúdio: <http://youtu.be/HiBUuOXqBYM>.

A reportagem, com 11’37 de duração, apresenta casos de vários jogadores de futebol que sofreram diferentes formas de racismos, mas muitas delas vindo das torcidas e quase todas fazendo uma alusão ao animal macaco, que leva à uma caracterização da não humanidade desses corpos negros. Tocando em outros pontos polêmicos de práticas racistas a reportagem também traz à tona um certo conformismo e aceitação pela não resposta e possível punição ao que no Brasil já se configura como crime.

O vídeo do Portas dos Fundos com duração de 7’28 de duração, faz uma sátira não apenas ao racismo que é estrutural em nosso país, mas a invisibilidade e a falta de escuta que os pretos e as pretas possuem em nossa sociedade dominada pelos brancos. Com a troca dos lugares de fala e visibilidade pela fala dos que ocupam os lugares invisibilizados o curta provoca reflexões urgentes e necessárias.

A sétima e última edição do primeiro semestre de Cine Luce traz à tona mais um tema desafiador. As disparidades de gênero estão cada vez mais acentuadas em nossa sociedade, e se aprofundam em tempos de pandemia. Muitas mulheres, independentes de sua classe social e nível cultural, vão assumindo as responsabilidades da casa compulsivamente, e há toda uma sociedade que as direciona para isso. É uma coação velada em uma estrutura patriarcal machista que insiste em perpetuar as desigualdades de gênero. Pensar no lazer das mulheres e suas possibilidades de fruição enquanto ainda há luta para diminuir os assédios e a violência contra elas é um ato de resistência e necessita de reflexões.

Cine Luce 7: Mulheres, Desigualdades e Violências do Lazer e na Vida: Até quando?

Esse tema foi escolhido quando entrávamos no quarto mês de isolamento social. As questões que esse tema apresenta em nossa sociedade são desafiadoras e foram acentuadas em tempos de pandemia. Para iniciar nossa discussão, foram escolhidas duas

produções audiovisuais. Uma animação de 8’14 intitulada: O Sonho Impossível e um depoimento com 9’55, de Paola Silva, do coletivo colombiano Siete Polas, sobre os tipos e cenários de violência em que mulheres e meninas são violentadas e mortas na América Latina²⁷.

A animação divulgada em 1983 produzido pela Organização das Nações Unidas (ONU) e dirigido pelo animador tcheco Dagmar Doubkova do Stúdio Kratkki Films. Com o tema versando sobre a desigualdade de gênero, a animação retrata a vida de uma família trabalhadora na qual a mulher além de trabalhar fora, cumpre uma dupla jornada, lhe cabendo as funções de cuidar da casa e da educação dos filhos. Essa educação se dá mediante a manutenção das relações patriarcais, inclusive pela mulher, que apesar de tudo, sonha com relações mais equilibradas, nas quais marido e filhos também participem desse cuidar. O depoimento de Paola vai ao encontro com a mesma realidade da desigualdade de gênero que o curta, porém apresenta em números a violência sofrida pelas mulheres na América Latina. Alguns pontos se sobressaem, a violência doméstica, a violência sexual no conflito armado, a violência contra as manifestantes de movimentos sociais, um determinado papel social para a mulher ensinado desde o nascimento, o feminicídio e a objetificação da mulher, temas esses que apontam uma dura realidade da mulher latino americana e suscita à reflexão social na qual o lazer, como um direito social, está invisibilizado na vida dessas pessoas.

Considerações Finais

A superação da pandemia causada pelo novo coronavírus (Covid-19) torna-se um grande desafio para o século XXI. O pânico mundial espreado pela alta taxa de

²⁷ O sonho impossível: <http://youtu.be/dKSdDQqkmlM>.

Igualdade de gênero: https://www.youtube.com/watch?time_continue=234&v=L6CGf0zt3pg&feature.

mortalidade, em conjunto com a acelerada forma de contágio e disseminação, modificou a normalidade cotidiana da vida em sociedade e, de forma contundente, o fazer acadêmico.

Estando as universidades com as práticas presenciais interrompidas, com o propósito de dar continuidade à produção e reflexão acadêmica sobre o fenômeno lazer em suas expressões sociais vivenciadas em diferentes territórios, foi criado o projeto intitulado Cine Luce. Cientes que tanto as políticas públicas por ora direcionadas por um governo conservador e ultraliberal, quanto o advento da pandemia do novo coronavírus, impactam de sobremaneira as possibilidades de fruição e acesso ao lazer, assim como as oportunidades de discussão qualificada sobre esse tema.

Como tática de enfrentamento aos retrocessos sociais que aumentam na sociedade brasileira atual, tal projeto de extensão universitária utiliza produções audiovisuais em seus diferentes formatos. Como deflagradoras de reflexão e conscientização de diferentes questões que influenciam na fruição e o aprofundamento de reflexões sobre o lazer, pautadas principalmente pela desigualdade social e pelas questões de raça e gênero, o conjunto das obras audiovisuais escolhidas e o diálogo virtual ocorrido entre os participantes, reverbera tal ação.

O uso da internet como estratégia para disseminar os conteúdos propostos se amplia como a forma acessível e possível em tempo de pandemia, e como um potencializador do fluxo comunicacional. A divulgação e circulação dos filmes, dos programas, dos vídeos, das entrevistas, das animações e toda sorte de produções audiovisuais utilizadas, foram realizadas mediante redes sociais virtuais dos participantes do grupo de estudos Luce e dos simpatizantes ao trabalho desenvolvido, sendo concretizado, o debate, em uma sala de reuniões via plataforma on-line.

Em sete edições, o Cine Luce teve em média cerca de 50 participantes a cada encontro virtual, promovendo a mediação como um “campo de batalha” argumentativo e a arte como um suporte subversivo. Todos os encontros foram gravados e atualmente estão disponibilizados como material público disponível na conta do grupo Luce da plataforma *youtube*²⁸. A produção do conhecimento proposto pelo projeto vai ao encontro da ideia de pesquisar para transformar e sendo assim, visando cumprir com seu papel acadêmico e social de disseminar os conhecimentos produzidos no campo acadêmico para fora dos muros da universidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rogério de. Possibilidades formativas do cinema. **Rebeca** – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. ano 3, edição 6, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/118>. Acesso em: 06 jul. 2020.

ALVES, C; BAPTISTA, M. ISAYAMA, H. O Lazer e a atuação de Estudantes como Educadores Universitários no Programa Escola da Família. **Licere**. Belo Horizonte. v.20, n.3, p.1-40. Set. 2017. Doi: doi.org/10.35699/1981-3171.2017.1683

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2. ed. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2006.

BAUMAN Z. Fronteiras do Pensamento. A benção e a maldição dos laços humanos. Produção Audiovisual Mango Films | Montagem Tokyo Filmes Disponível em: <http://www.fronteiras.com/videos/a-bencao-e-a-maldicao-dos-lacos-humanos>. Acesso em: 07 jul. 2020.

BRANDÃO, C.R. **Identidades e Etnias**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1986.

CALMON, T. V. L. As condições objetivas para o enfrentamento ao COVID-19: abismo social brasileiro, o racismo, e as perspectivas de desenvolvimento social como determinantes. **Revista NAU Social** - v.11, n.20, p. 131 – 136 Maio / Out. 2020. Disponível em: <http://portalseer.ufba.br/index.php/nausocial/article/view/36543/21038>. Acesso em: 02 ago. 2020.

CASTELLS, M. **A sociedade das redes**. São Paulo, Paz e Terra, 2000.

²⁸ Grupo Luce/UFMG: https://www.youtube.com/channel/UCCIYaDIIST39B-m0n_31OtQ.

DE CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano I: as artes do fazer**. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. **A invenção do cotidiano I: as artes do fazer**. Petrópolis: Vozes, 2014.

DELGADO, Manuel. La eficacia simbólica del cine. In BUÑUEL, Luis; ROUCH, Luis Jean; TAUSSING, Michael et al. **Miiradas cruzadas**. Cine y antropologia, Casa Encendida-Fundación Caja Madrid, MadriMird, 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/36721622/La_eficacia_simbolica_del_cine?email_work_card=view-paper Acesso em: 03 ago. 2020.

FALCÃO, Denise. **Músicos de rua: luzes e sombras sobre uma prática social contemporânea no Rio de Janeiro e em Barcelona**. Belo Horizonte: Tese (doutorado) em Estudos do Lazer. EEFFTO/ UFMG, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUOS-ARKGV3>. Acesso em: 29 jul.2020.

_____. **Experiências de mochileiros: sentidos e significados em uma dinâmica de lazer na sociedade contemporânea**. Belo Horizonte: Dissertação em Estudos do Lazer. EEFFTO/ UFMG, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUOS-9KWJXN>. Acesso em: 24 jul.2020.

GODIN, S. **Web.4** Disponível em: <https://seths.blog/2007/01/web4/> Acesso em: 07 jul. 2020.

GÓMEZ O. G. Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos. In: **Sociedade Midiatizada**. Denis de Moraes (org.). Rio de Janeiro: Mauad, 81-98, 2006.

GOMES, C.L.; GONÇALVES, M.M. Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça: Instigando o olhar por meio do cinema. In: GOMES, C.L. *et al.* (Orgs). **Lazer, práticas sociais e mediação cultural**. Campinas: Autores Associados, 2019. Disponível em: www.eeffto.ufmg.br/eeffto/DATA/UserFiles/files/Livro%20Lazer%2C%20pr%C3%A1ticas%20sociais%20e%20media%C3%A7%C3%A3o%20cultural.pdf. Acesso em: 02 ago. 2020.

LIPOVETSKY, Gilles. & SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola. 2004.

_____. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

ORGANIZAÇÕES DAS NAÇÕES UNIDAS. **Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. 2015. Disponível em: http://www.itamaraty.gov.br/images/ed_desenvsust/Agenda2030-completo-site.pdf Acesso em: 24 jul. 2020.

RIBEIRO, D. Entrevista concedida à Lais Alegrette para BBC News Brasil.. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-52922015> Acesso em: 07 ago. 2020.

SANTAELLA, Lucia. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. **MATRIZES**, n. 1 outubro, p.75-97, 2007. Disponível em: <http://www.journals.usp.br/matrizes/article/view/38178> Acesso em: 27 jul. 2020.

SANTOS, Márcia Pereira Alves dos *et al.* População negra e Covid-19: reflexões sobre racismo e saúde. **Estudos Avançados**. São Paulo, v. 34, n. 99, p. 225-244, Ago. 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142020000200225&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 05 Ago. 2020.

SCHÜTZ, J. A.; FUCHS, C.; COSTA, C. O. Universidade, pesquisa e docência: reflexões críticas sobre os abusos do atual governo. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 13, n. 32, p. 1-19, jan. 2020. Disponível em: <http://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/12530>. Acesso em: 02 ago. 2020.

SILVA, Segislane Moésia Pereira da; FRANÇA, Marlene Helena de Oliveira; MACIEL, Valnise Verás. Conservadorismo como instrumento capitalista em tempos de barbárie. **Revista Katálysis**, Florianópolis, v. 23, n. 2, p. 256-265, maio 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/katalysis/article/view/1982-02592020v23n2p256/43188>. Acesso em: 05 ago. 2020.

SPADACIO, C.; ALVES, M. Nos entremeios: o biológico e o social no Brasil no contexto da COVID-19 e o papel da Atenção Primária à Saúde. **APS EM REVISTA**, v. 2, n. 1, p. 61-65, 15 abr. 2020. Disponível em: <http://apsemrevista.org/aps/article/view/67>. Acesso em: 05 Ago. 2020.

XIMENES, Salomão Barros *et al.* Reafirmar a defesa do sistema de ciência, tecnologia e ensino superior público brasileiro. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 40, e0230375, 2019. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302019000100100&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 05 Ago. 2020.

Endereço das Autoras:

Denise Falcão
EEFUFOP – Campus Universitário
Morro do Cruzeiro s/n
Ouro Preto – MG – 35.400-000
Endereço eletrônico: denise.falcao@ufop.edu.com

Christianne Luce Gomes
EEFFTO/UFMG
Av. Antônio Carlos 6627 – Pampulha
Belo Horizonte – MG – 31.270-901
Endereço eletrônico: chris@ufmg.br