

PROJETO PEDAGÓGICO

CINEMA, SUJEITOS E TERRITÓRIOS

Encontros audiovisuais a partir de dinâmicas, dispositivos e exposições

Proponentes:

Ana Luísa Mariquito Reis

Keven Fongaro Fonseca

Niterói – Rio de Janeiro, 2019

DISPOSIÇÕES GERAIS

Atuações e objetivos do projeto: 1. Promoção de encontros audiovisuais com metodologia específica; 2. pesquisa e experimentação sobre a relação entre “cinema”, “sujeitos” e “territórios”; 3. pesquisa e experimentação em Cinema-Educação.

Coordenadores e ministrantes: Ana Luísa Mariquito Reis e Keven Fongaro Fonseca

Orientação pedagógica: Cezar Migliorin e Douglas Resende

Realização e apoio técnico: Lab. KUMÃ e ONG Ecofalante

RESUMO DO PROJETO

“Cinema, Sujeitos e Territórios” é um projeto que desenvolve ações educativas de Cinema e Audiovisual, tendo como disparador a experiência estética dos sujeitos em seus territórios. O projeto atua por meio da promoção de encontros gratuitos e abertos à comunidade que partem da proposição de *dispositivos, dinâmicas e exibições*. O trabalho é sempre realizado em *grupo*, buscando uma horizontalidade nas relações e a criação de um espaço livre e inventivo.

SOBRE OS PROPONENTES

Ana Luísa Mariquito Reis



Ana Luísa é graduanda no curso de Licenciatura em Cinema e Audiovisual, oferecido pela Universidade Federal Fluminense (UFF - Niterói), adicionando à sua formação o diploma técnico em Direção Cinematográfica pela Academia Internacional de Cinema (AIC - RJ) em 2018. Atua na prática audiovisual desde 2017 e possui três curtas-metragens ficcionais (“[Quinta-feira](#)”, “Maré Alta” e “Deserto”) e dois documentários de sua autoria (“Cidade Natal” e “[Boca do Povo São Palavras de Amor](#)”), bem como outros materiais audiovisuais na posição de técnica de som direto, montagem e produção. Além disso, é redatora de críticas de cinema para a revista online [Ganga Bruta](#) e o site [Cantina do Mos](#) - cobrindo o Festival de Cinema de Tiradentes pela primeira revista. Atualmente é uma das coordenadora de grupos na área de Cinema-Educação como “*Grupo de Cinema: Formação de Professores de Ensino Básico*”,

pelo Laboratório Kumã - UFF, e do projeto de extensão “*Cinema, Sujeitos e Territórios*”, uma parceria entre Laboratório Kumã e ONG Ecofalante.

Keven Fongaro Fonseca



Educador de Cinema e Audiovisual. Membro do *Laboratório Kumã de Pesquisa e Experimentação em Imagem e Som – UFF*, onde coordena com Ana Luísa Mariquito Reis o projeto de extensão “*Cinema, Sujeitos e Territórios*”, uma parceria da UFF com a ONG Ecofalante que promove semanalmente aulas abertas à comunidade; além de coordenar o projeto, também ministra com Ana Luísa os encontros semanais. No *Kumã*, também é um dos coordenadores e ministrantes de um grupo de *Formação de Professores de Ensino Básico em Cinema*. Curador do projeto “100 Filmes para Escola Pública”, que formou acervos de cem filmes para cinco escolas públicas de Niterói-RJ junto ao [2º Fórum Brecht e Educação](#). Licenciando em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense. Responsável pela criação de conteúdo e gerenciamento do perfil [@Narratologia](#), no Instagram, onde ensina teoria narrativa e faz divulgação científica com posts semanais. Criador e realizador da série educativa “[Aprenda Cinema em Vídeo](#)” e do canal “[Espaço Fora da Tela](#)”, ambos no Youtube. Montador dos curtas experimentais “[o](#)” e “[Quem frequenta a Cantareira na visão de quem frequenta a Cantareira](#)”. Escritor amador de ficção fantástica e mágico-realista; autor de contos como “[O deus do novo mundo](#)”, “[Promessa antiga](#)”, e “[O tempo passa](#)”.

Trabalhos juntos

Em 2018 entramos juntos no Laboratório Kumã para realizar atividades de estágio pedagógico. Acompanhamos um grupo de formação de professores de ensino básico coordenado pelos professores Cezar Migliorin e Douglas Resende, tanto nos encontros semanais quanto estudando a metodologia e a pedagogia que suportava o projeto. O Laboratório Kumã foi berço do projeto [Inventar com a Diferença](#), um projeto que trabalhava com capacitação de professores de todo o país para atuar em sala de aula com Cinema e Audiovisual. Ainda hoje o projeto rende produções acadêmicas e oficinas de cinema, mas um dos seus grandes legados é a proposta da “*pedagogia do dispositivo*” (mais sobre o assunto

no tópico seguinte), aplicada nas primeiras práticas das oficinas e continuada desde então nos encontros de formação audiovisual.

Em 2019, assumimos a coordenação de um novo grupo junto à dois professores do grupo do ano anterior. O projeto engloba a realização de encontros semanais pautados pela pedagogia do dispositivo e por uma prática em grupo horizontalizada.

No mesmo ano, iniciamos na UFF o projeto de extensão “*Cinema, Sujeitos e Territórios*” em parceria com a [ONG Ecofalante](#). Ministramos semanalmente encontros educativos que partem da proposição de dispositivos, dinâmicas ou exibições, que buscam colocar os participantes em um espaço livre, criativo, e amplamente pedagógico.

METODOLOGIA: COMO SÃO OS ENCONTROS

Tomamos como pressuposto a igualdade de capacidades, sobretudo no que diz respeito à capacidade de entrar em contato com uma obra de arte e ter com ela uma experiência pedagógica. Por isso, ao invés de aulas tradicionais baseadas na explicação de alguém que detém certos saberes, trabalhamos com encontros educativos pautados pela *prática em grupo*.

Nosso trabalho enquanto educadores nos encontros passa por três momentos: 1. garantir que cada indivíduo consiga se sentir à vontade no espaço e na presença das outras pessoas, confortável para falar, questionar e propor coisas que sejam de interesse do grupo; 2. propor atividades que coloquem problemas ao grupo, problemas que demandem soluções criativas, práticas, e, principalmente, audiovisuais; 3. evidenciar ao grupo que em cada realização das atividades já se encontra algum conhecimento ou saber audiovisual. Para dar conta disso, utilizamos três atividades como base: *dinâmicas, dispositivos e exibições*.

Uma *dinâmica*, que geralmente propomos como a primeira atividade de cada encontro, é algo que se aproxima de uma brincadeira: uma atividade prática que desloca o grupo para uma maneira criativa de pensar. Com elas, as pessoas se soltam, sentem-se à vontade, e ativam linhas criativas que consideramos essenciais tanto para a produção ou recepção de qualquer material audiovisual, quanto para encarar o processo de aprendizagem de um encontro.

Um *dispositivo* é uma proposta de problema que precisa ser solucionado. Cada dispositivo demanda alguma coisa – a criação de um ou mais vídeos, a criação de uma ou mais fotos, etc –, com a importante característica de que cada dispositivo é um conjunto de regras. Não se pode confundir um dispositivo com um exercício qualquer porque um

dispositivo trabalha com *limites*. Entendemos que colocar um problema e pedir qualquer solução significa abrir margem para utilizar qualquer resposta, geralmente a mais fácil, a mais clichê, a que demanda o mínimo de criatividade. Por isso, limitamos as respostas possíveis: em certos dispositivos, não se pode, por exemplo, filmar por mais que um minuto; em outros, não se pode filmar rostos; em outros, só se pode filmar espaços vazios; etc. Os limites dentro do dispositivo dão espaço para germinar ideias e ultrapassar um campo comum na construção de imagens e sons.

Trabalhamos ainda com *exibições* – quer se trate do material produzido pelo grupo a partir dos dispositivos, quer se trate de filmes que levamos –, realizando uma discussão horizontal. O material é projetado e deixamos o grupo falar. Fazemos apenas interferências pontuais para estimular a conversa.

Depois de cada encontro, enviamos a todos os participantes um texto sobre as atividades. Esse é um ponto importante, pois se configura como uma extensão do encontro. Por meio dele, relatamos os acontecimentos do encontro e estabelecemos relações entre o que foi discutido pelo grupo e momentos históricos, conceitos e realizadores do Cinema. Também fazemos indicações e sugestões de leitura para quem quiser continuar estudando determinados assuntos.

Atuamos com essa prática pedagógica em nossos encontros a partir da compreensão de pensadores da Pedagogia como Jacques Rancière, ao defender que “explicar alguma coisa a alguém é, antes de mais nada, demonstrar-lhe que não pode compreendê-la por si só” (RANCIÈRE, Jacques. O Mestre Ignorante. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 20) – cremos, ao contrário, na capacidade de cada um de compreender por si só qualquer coisa. Por isso trabalhamos com propostas *práticas* que colocam os participantes em contato direto com os saberes a serem aprendidos. Essa abordagem didática, mais pautada em uma *exposição* àquilo a ser aprendido do que em uma *explicação* do mesmo, possui um histórico bem sucedido em práticas pedagógicas e vem ultimamente ganhando mais papel central nas práticas educativas de cinema e audiovisual, principalmente através dos textos de Cezar Migliorin e dos trabalhos realizados na Licenciatura em Cinema e Audiovisual da UFF.

Exemplos da estrutura de alguns encontros ministrados:

Encontro promovido em 31/05:

Dinâmica:

- Entregamos papéis em branco, propondo que cada um pensasse em um objeto que lembrasse alguém e então o descrevesse sem dizer que objeto era esse. Também propomos que quem se sentisse à vontade escrevesse porque o objeto lembrava alguém.
- Os papéis foram colocados dentro de um recipiente, (à princípio) sem identificação. Tiramos um por vez, lemos em voz alta, e discutimos os objetos.
- No fim, cada um revelou qual objeto havia descrito.

Dispositivo:

- Em duplas, com o celular, fazer 1 minuto de vídeo mobilizado pelas ideias de cores e texturas.
- Usar a função de pausar e continuar a gravação para fazer uma montagem na câmera.

O relato do encontro enviado a todos os participantes [pode ser lido clicando aqui](#).

Encontro promovido em 03/05:

Dinâmica:

- Nos organizamos em uma roda.
- Cada um devia bater palmas independentemente e de olhos fechados.
- O objetivo era que o grupo sincronizasse as palmas a partir da escuta.
- Uma pessoa ficou de fora, com um gravador e um fone de ouvido, livre pela sala para registrar os sons.

Dispositivo:

- (Baseado na roda de apresentação que abriu o encontro: cada um disse seu nome e um lugar em que se sentia confortável)
- Encontrar um objeto que começa com a mesma letra que o seu lugar.
 - Tirar uma fotografia dele.
 - Pensar em relações entre o objeto e o lugar e tentar colocar isso na imagem.

O relato do encontro enviado a todos os participantes [pode ser lido clicando aqui](#).

Os relatos de todos os encontros promovidos pelo projeto [podem ser lidos clicando aqui](#).

OBJETIVOS DO PROJETO

1. Promover encontros audiovisuais, pautados pela pedagogia defendida aqui, que permitam a emancipação dos participantes por meio da alteridade e do contato com a comunidade.

2. Realizar pesquisa e experimentação em Cinema-Educação e na relação entre “cinema”, “sujeitos” e “territórios”.
3. Contribuir para a pesquisa mais ampla sobre o uso da linguagem audiovisual na educação, bem como no ambiente educativo de forma mais geral;
4. Sistematizar o conhecimento produzido.

POR QUE PENSAR “CINEMA”, “SUJEITOS” E “TERRITÓRIOS”?

Entendemos que as relações entre um dado sujeito e seu território são objetos de estudo das mais diversas ciências, da Antropologia à Biologia. Neste projeto, assumimos tomar como ponto de partida o Cinema. Ao longo da formação como licenciandos, percebemos que o cinema é uma forma privilegiada de acessar o mundo, e que, somado a educação, é capaz de motivar gestos criativos. A força do cinema na educação não está apenas na análise de filmes, mas também no seu processo de realização, indicando as formas de ver que o realizador imprime no filme.

Consideramos hoje que o filme não encerra-se em si mesmo, e que, para analisá-lo como um reflexo ou um registro de um tempo, é preciso pensar sobre o conteúdo contextual à sua volta. Fazer os filmes que fazemos é também uma maneira de registrar nossos interesses, quem somos e como vivemos.

Ao assistirmos um filme, não só presenciamos informações sobre um objeto, mas também nos deparamos com o modo de apresentação desse objeto: ele está inserido em um tipo de discurso. Assim, toda narração é feita por um sujeito, mas trabalha em um segundo sentido, uma vez que uma análise sob a forma de apresentação de um dado objeto revela não só informações sobre o próprio objeto como também sobre o sujeito que o apresentou e o ponto de vista que ele assumiu para fazê-lo¹. Assim, entendemos estudar uma imagem de Cinema é estudar, no mínimo, o sujeito que “narra” (que produz e organiza o “texto” narrativo), o sujeito que vê (que fornece o ponto de vista), e o sujeito que age (os “personagens”) – e isso falando apenas dos que se manifestam nas imagens e nos sons enquanto função filmica, ainda existem os realizadores, espectadores, etc.

¹ “O jeito através do qual um objeto é apresentado fornece informações sobre o objeto propriamente dito e sobre o focalizador”, colocou de outra maneira Mieke Bal, teórica das narrativas que faz referência a um processo denominado “focalização”, isto é, a escolha de um ponto de vista ou ponto de escuta para apresentar um determinado objeto.

Propomos estudos e atividades voltadas à relação entre sujeitos e seus territórios nos casos em que o Cinema é o elo que os mantém unidos. Assim, trataremos de sujeitos tanto à medida em que existem exclusivamente na tela, quanto à medida em que saem dela e alcançam os movimentos da vida social; os territórios também serão igualmente tratados em seus âmbitos ficcionais e reais. cremos que nenhum território construído por um filme a partir de escolhas de iluminação, posicionamento de câmera e montagem, bem como nenhum sujeito meticulosamente elaborado a partir de um roteiro, de diálogos expositivos e de figurinos expressivos, existem apenas no filme enquanto filme. Todo sujeito e território que aparece na tela tem seus impactos no “mundo real”, e nos parece de fundamental importância produzir conhecimento sistematizado sobre estes objetos e, finalmente, devolvê-lo à comunidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é um dispositivo?*. outra travessia, Florianópolis, n. 5, p. 9-16, jan. 2005. ISSN 2176-8552.
- BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2. ed. Canada: University of Toronto Press, 1999.
- BARROS, R. D. B. Benevides de Barros, R. *Clínica Grupal*. Revista de Psicologia da UFF, Niterói - RJ, v. 7, n.1, p. 5-11, 1995.
- BERGALA, Alain. *A Hipótese-Cinema*. Rio de Janeiro: Booklink e CINEAD/UFRJ, 2008.
- DELEUZE, Gilles. *¿Que és un dispositivo?* In: *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRESQUET, Adriana. *Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes da educação básica, dentro e “fora” da escola*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MIGLIORIN, Cezar. *Inevitavelmente Cinema: educação, política e mafuá*. 1. ed. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015.

_____ et al. *Cadernos do Inventar: cinema, educação e direitos Humanos*. Niterói (RJ): EDG, 2016.

_____ ; PIPANO, Isaac. *Cinema de brincar*. Belo Horizonte: Relicário, 2019.

RANCIÈRE, Jacques. *O Mestre Ignorante*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

INFORMAÇÕES DE CONTATO

Ana Luísa Mariquito Reis

(21) 9 7305-2749

lulismariquito@gmail.com

Keven Fongaro Fonseca

(21) 9 9014-0681

kevenfongaro@gmail.com