

Projeto cinema no Campus - CINE UPT

Danilo Bizinotto Borges

*Especialista em Jogos Digitais
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*

Lorena Michelle Bonifácio dos Santos

*Especialista em Educação Ambiental
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*

Maria dos Anjos Pereira Rodrigues

*Mestre em Educação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*

Vinícius Fonseca Maciel

*Bacharel em Ciências da Computação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*

Diego Cardoso do Nascimento

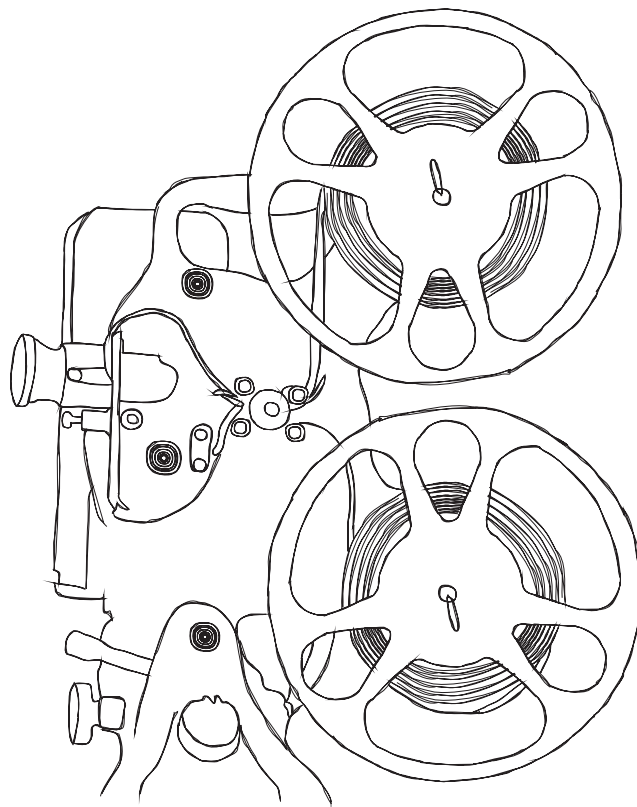
*Aluno do curso de Engenharia da Computação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*

Naiara Cristina de Araújo

*Aluna do curso de Engenharia da Computação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*

Tayná Cardoso Cugler

*Aluna do Curso Técnico em Computação Gráfica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Triângulo Mineiro (IFTM)*



Resumo

Com o surgimento do cinema, tem-se uma gama de possibilidades, de captar a imagem no momento do acontecimento de gravar histórias e exibi-las para um público amplo e diverso. A sociedade contemporânea é cercada por apelos visuais e a imagem compõe a paisagem urbana e o cotidiano do homem moderno. Para irmos além do simples fato de ver, mas também compreender aquilo que vemos, ter um olhar mais crítico ao que nos é apresentado a todo o momento pela mídia e os meios de comunicação, faz-se necessário desenvolver estratégias de aprendizagem por meio de projetos e propostas diferenciadas de ensino. Ter espaços e momentos para o estudo da linguagem cinematográfica propicia uma formação diferenciada como proposta de acrescentar mais elementos para a compreensão do mundo e do meio que o cerca. Dessa forma, o projeto Cinema no *Campus* - Cine UPT se configurou um espaço para mostrar a linguagem cinematográfica como um elemento importante de informação e conhecimento, num processo de formação continuada de docentes, discentes, servidores e comunidade externa, com uma visão multidisciplinar

inter-relacionando teoria e prática por meio de exibição, análises fílmicas e produção de animação. Portanto, na atualidade, faz-se necessário o desenvolvimento de propostas que consiga envolver o público interno e externo no conhecimento de sua realidade social-política e econômica, no projeto em questão a linguagem cinematográfica e nosso suporte de análise e ações.

Palavras-chave: Cinema. Linguagem. Cine-UPT. Sociedade. Imagem.

Introdução

Uma das grandes conquistas no final do século XIX foi o registro da imagem do "homem em movimento", com a criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumiere, pois, na trajetória histórica da humanidade, o mesmo sempre procurou deixar registrado o seu cotidiano e sua história.

Com o surgimento do cinema, tem-se uma gama de possibilidades para captar a imagem no momento do acontecimento e para gravar histórias e exibi-las para um público amplo e diverso.

A sociedade contemporânea é cercada por apelos visuais, a imagem compõe a paisagem urbana e o cotidiano do homem moderno. Sendo assim, a linguagem do audiovisual e tudo que a compõe merece uma atenção especial no contexto escolar, cultural, familiar e outros ambientes de formação do cidadão e cidadã.

A linguagem cinematográfica, por atingir todas as idades, ter obras de diversos gêneros, precisa de um olhar mais atento para compreender as semânticas que o autor quis expressar em sua obra.

Educar o olhar para esta apreciação mais significativa para o indivíduo é um trabalho que as instituições de ensino devem empreender e compor a formação do seu corpo discente e docente. Segundo Carmo (2004:5), educar pelo cinema ou utilizar o cinema no processo escolar é ensinar a ver diferente. É educar o olhar. É decifrar os enigmas da modernidade na moldura do espaço imagético.

Nesse caminho, a cidade de Uberaba (MG) tem um histórico na apreciação da sétima arte, que teve tempos áureos com o funcionamento de quatro cinemas na cidade.

Assim, ter espaços e momentos para o estudo da linguagem cinematográfica torna-se propício para uma formação diferenciada como proposta de acrescentar mais elementos para a compreensão do mundo e do meio que o cerca.

Dessa forma, com o lançamento do Edital N°03/2018/PROEXT/Rei - Programa de Apoio a Projetos de Arte e Cultura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro (IFTM), percebemos a oportunidade de apresentar uma proposta que responde a estas questões que estamos discutindo em grupo.

O Projeto Cinema no *Campus* - Cine UPT - tem como objetivo mostrar a linguagem cinematográfica, como um elemento importante de informação e conhecimento, num processo de formação continuada de docentes, discentes, servidores e comunidade externa, com uma visão multidisciplinar inter-relacionando teoria e prática por meio de exibição, análises fílmicas e produções de animações.

Para atingir o objetivo proposto foi desenvolvido um trabalho junto aos alunos bolsistas, envolvimento da comunidade interna e externa com exibição de filmes seguida de debate, produção de animação com os alunos do projeto e extensão desta atividade com alunos do Ensino Fundamental II da Rede Municipal de Ensino.

Portanto, reconhecendo a importância do audiovisual para a sociedade contemporânea e do cinema na atualidade, que é uma forma imprescindível de adquirir conhecimento, desenvolvemos este projeto no *Campus* Avançado Uberaba Parque Tecnológico.

Conhecendo a linguagem cinematográfica

A aprendizagem e conhecimento por meio de obras fílmicas ocorreu com o desenvolvimento do projeto que procurou relacionar os temas à aprendizagem acadêmica dos discentes inter-relacionando com temas atuais da sociedade no âmbito político, histórico, econômico e cultural. Uma das prerrogativas com o surgimento do cinema e utilização desta linguagem como proposta e exploração na área de ensino.

Referência que é destacada por Buckingham (2010, p.39), em que descreve a fala de Thomas Edison com o surgimento do cinema e como esta descoberta mudaria a relação da sociedade na aquisição de conhecimento.

Acredito que o filme cinematográfico destina-se a revolucionar nosso sistema educacional e que em poucos anos suplantará ampla, se não inteiramente o uso dos livros didáticos. A educação do futuro será conduzida através do filme cinematográfico, uma educação visual, em que deveria ser possível obter cem por cento de eficiência. Assim falou o inventor americano Thomas Edison em 1922, exaltando em termos grandiosos, mas muitos familiares, o potencial educacional da nova tecnologia da mídia de seu tempo.

As impressões de Thomas Edison não se confirmam no decorrer do tempo, mas também não podemos negar as potencialidades de conhecimento e aprendizagem que podem ser realizadas por meio de iniciativas que utilizam a linguagem cinematográfica no contexto educativo.

Com estas prerrogativas e aliando o conhecimento e experiência da equipe executora, ao pensar na proposta mais ampla do cinema e tecnologias digitais em nosso dia a dia, elaboramos o Projeto Cinema no *Campus* - Cine-UPT, para envolver nossos discentes, docentes e comunidade como um todo na análise e compreensão das imagens e obras fílmicas que nos são apresentadas.

Estruturamos o projeto com horários destinados as atividades com os bolsistas, para o qual realizamos encontros semanais e foram desenvolvidos conhecimentos teóricos sobre a linguagem cinematográfica como: Panorama histórico do cinema; Cinema e Educação; Elementos para análise fílmica e espectador como sujeito e outros, na Tabela 1 está a relação dos bolsistas que atuaram no projeto. Outra vertente realizada com os alunos foi: produções de brinquedos ópticos para conhecermos e exploramos os percussores do surgimento do cinema e produção de animação por meio da técnica Stop Motion, a proposta foi desenvolvida com os alunos/bolsistas e atividade prática de animação foi estendida a comunidade externa com atuação na Escola Municipal Professora Olga de Oliveira da Rede Municipal de Ensino, que podem ser visualizadas nos anexos (A a E).

Tabela 1. Bolsistas que atuam no Projeto

| Discente | Curso |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Diego Cardoso do Nascimento | Engenharia da Computação |
| Naiara Cristina de Araújo | Engenharia da Computação |
| Tayná Cardoso Cugler | Técnico em Computação Gráfica |

Na Tabela 2, apresentamos a estrutura do trabalho desenvolvido pelos profissionais envolvidos junto aos bolsistas do projeto.

Tabela 2. Eixos Temáticos Desenvolvidos no Projeto

| Período | Temas | Recursos didáticos | Metas |
|----------|---|--|--|
| Outubro | <ul style="list-style-type: none"> -Panorama Histórico do Cinema -A Linguagem Cinematográfica como recurso na prática de ensino e Tecnologia - Conhecendo Brinquedos Ópticos, produzindo e indo além com a tecnologia. - Exibição e análises de obras fílmicas - Visita e monitoria com os bolsistas na escola do município Ensino Fundamental II. | <ul style="list-style-type: none"> Recursos Multimídia Datashow e notebook Caixa de som média | <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer como surge o cinema e a importância desta conquista técnica para toda humanidade. - Analisar o impacto da descoberta do cinema para a sociedade contemporânea. |
| Novembro | <ul style="list-style-type: none"> - O espectador como sujeito - Exibição, debate e análises de obras fílmicas - Produção de animação por meio do Stop Motion. | <ul style="list-style-type: none"> - Leitura e análise do texto: O espectador como sujeito. De Rosália Duarte. - Elaboração do roteiro e produção de animação. | <ul style="list-style-type: none"> - Entender que o sujeito não é passivo a mensagem fílmica. - Analisar como o sujeito se inter-relaciona com a mensagem fílmica. |
| Dezembro | <ul style="list-style-type: none"> - Finalização das animações produzidas - Exibição, debate e análises de obras fílmicas - Avaliação do projeto com todos os envolvidos e proposições para uma segunda versão. | <ul style="list-style-type: none"> - Finalização da edição, programa de Edição. - Avaliação do Projeto, Roteiro avaliativo. | |

Outra vertente do projeto foi a realização de exibição de filmes seguida de debate. Na primeira sessão realizada, em 12 de setembro, com a exibição do filme Estrelas Além do Tempo, percebemos a construção de um espaço de apreciação, discussão e múltiplos olhares sobre as obras fílmicas exibidas, principalmente, a participação ativa do público presente, conforme anexos (F a H). Na Tabela 3, apresentamos os filmes exibidos até o momento.

Tabela 3. Filmes Exibidos no Projeto

| FILMES | MODERADORES | DATA |
|--------------------------|---|------------|
| Estrelas Além do Tempo | Daniel Fernando Bovolenta Ovigli | 12/09/2018 |
| O Jogo da Imitação | Michael Ferreira Bertulucci | 04/10/2018 |
| Viva: A vida é uma Festa | 1-Danilo Bizinotto Borges 2- Vinicius Fonseca Maciel | 31/10/2018 |
| Extraordinário | 1-Marina Beatriz Ferreira Vallim 2- Livia Mara Menezes Lopes | 08/11/2018 |
| À Procura da Felicidade | Cláudio Heleno Pinto da Silva | 14/11/2018 |

Percebemos, assim, que a relação entre espectador e imagem não se faz passiva, pois o impacto da imagem e nossa visão e conhecimento de mundo vão sendo construídos e estabelecem uma relação de diálogo entre imagem e subjetividade do indivíduo, conforme destaca Rancière (2012, p.17),

A emancipação, por sua vez, começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si.

O processo de educação do olhar e formação do espectador como sujeito, conforme defendem muitos pesquisadores que analisam esta temática, faz com o aporte do locus em que o sujeito se encontra. Machado (2007, p.129) argumenta sobre o tema que “O “lugar” que o espectador ocupa no filme ou no audiovisual em geral, se não é inteiramente arbitrário, é ditado agora pelo contexto da recepção”.

Dessa forma, com a execução do projeto atingimos a comunidade interna dos docentes, discentes, servidores e comunidade externa com troca de conhecimentos e experiências gerados por meio do projeto, em que percebemos uma configuração de um novo locus para apreciação da sétima arte.

Portanto, com o desenvolvimento deste projeto, foi proporcionado uma formação diferenciada para os alunos bolsistas, com mais um aporte de informação e conhecimento tendo uma nova visão sobre o cinema e, conseqüentemente, da sociedade e do mundo.

Considerações Finais

Com o desenvolvimento do projeto, percebemos que houve um despertar da comunidade acadêmica como um todo e uma nova percepção para a linguagem cinematográfica, a partir de um novo elemento para dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, um espaço de reflexão, de debate, exposição de ideias com o entendimento semântico desta linguagem aliado a tecnologia. Dessa forma, o referido projeto atingiu os objetivos propostos na medida que conseguiu aliar teoria e prática, com atividades direcionadas para os bolsistas, análises fílmicas, exibição de filmes aberta à comunidade acadêmica e à sociedade em geral, além da produção de animação junto a alunos do Ensino Fundamental II da Rede Municipal de Ensino.

Referências

BUCKINGHAM. David. Cultura digital, Educação midiática e o lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v.35, n. 03, p. 37-58, set/dez, 2010. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. Acesso em: 20 set. 2015.

COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: Arte, Técnica e Linguagem**. (Profissionais – Curso Técnico de formação para os funcionários da Educação). Brasília: Universidade de Brasília, 2006.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

RANCIÈRE. Jacques.. **O espectador Emancipado**. Tradução: Ivone C. Benedetti . São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

RODRIGUES. Maria dos Anjos Pereira. **Linguagem Cinematográfica: como os professores reconhecem suas potencialidades como recurso pedagógico nas práticas de ensino**. Uberaba: 2016, p. 175 f. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro – UFTM. Orientadora: Dra. Ana Paula Bossler Costa.

Referências Do Projeto

BARROS, Diana Luz Pessoa; FIORIN, José Luiz (orgs.). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade em torno de Bakhtin**. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

BILHARINHO, Guido. **Cem anos de cinema**. Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Ministério da Educação, Secretaria da Educação Fundamental, 3. ed., Brasília: DF, 2001.

_____. Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da

CARMO, Leonardo. O cinema do feitiço contra o feitiço. **Revista Ibero Americana**, n. 32, maio-agosto de 2003. Disponível em: <www.rioei.org/rie32a04.htm>. Acesso em: 31 maio 2014.

COSTA. Ana Paula Bossler. **A ciência pode ser divertida: a emoção na mediação do conhecimento científico**. 2009. 236 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Belo Horizonte, 2009.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. 3. ed., Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

FANTIN, Monica. **Criança, Cinema e Mídia-Educação: Olhares e experiências no Brasil e na Itália.** 2006. 399 f. 2006. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-Modernidade.** Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro, 6ªEd., Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula.** 4 Ed., São Paulo: Contexto, 2006.

VANOYE, Francis, LETÈ, Anne Goliot. **Ensaio sobre a análise fílmica.** Tradução Mariana Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994

Anexos

Anexo A - Equipe executora do Projeto Cinema no Campus, Bolsistas, no primeiro contato com alunos e professora da Escola Municipal Prof.ª Olga de Oliveira, trabalhando o Tema Stop Motion.



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo B - Atividade prática na Escola Municipal Prof.ª Olga de Oliveira com gravação da fala dos alunos (Grupo de Liderança-Empreendedores), que fará parte da animação.



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo C - Montagem do cenário produzido pelos alunos da escola e gravação com orientação de bolsistas e demais integrantes do Projeto da IFTM.



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo D - Cenário da animação "Support Point", realizado na Escola Municipal Prof.ª Olga de Oliveira



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo E - Participantes da atividade prática na Escola, alunos da Escola (Grupo de Liderança, professora Claudia), Equipe Executora e Bolsistas do Projeto.



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo F - Lançamento do Projeto com exibição do filme: Estrelas Além do Tempo, com o moderador convidado Prof. Dr. Daniel Fernando Bovolenta Ovigli (UFTM), realizado no dia 12/09/2015



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo G – Exibição do filme “O Jogo da Imitação” seguido de debate com o moderador Michael Ferreira Bertulucci, realizado no dia 04/10/2018.



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018

Anexo H – Exibição do filme “À Procura da Felicidade” seguido de debate com o moderador Cláudio Heleno Pinto da Silva, realizado no dia 14/11/2018.



Fonte: Fotos Dos Autores, 2018.

