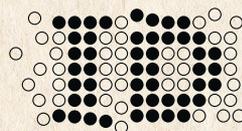




CADERNOS do INVENTAR
cinema, educação e direitos humanos





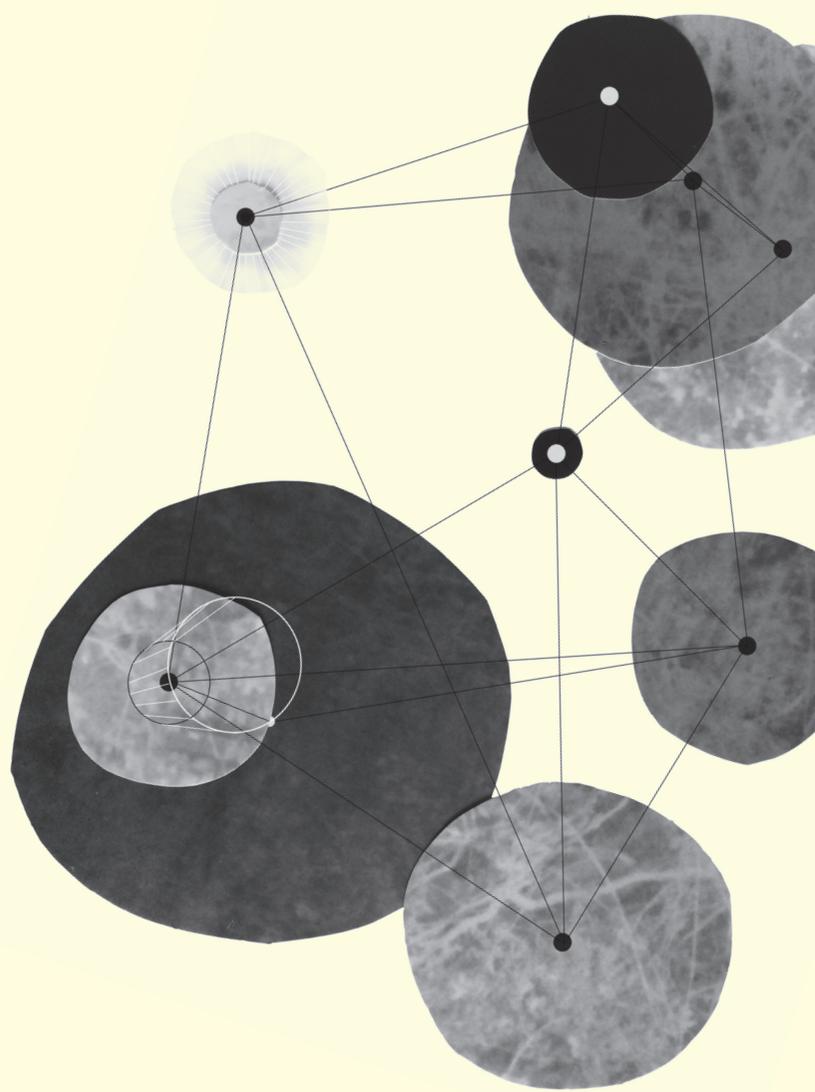
Universidade Federal Fluminense e
Secretaria Especial dos Direitos Humanos
do Ministério da Justiça

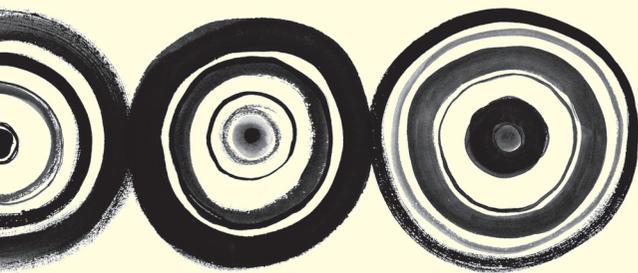
CADERNOS
do INVENTAR
cinema, educação e direitos humanos



Cezar Migliorin
Isaac Pipano
Luiz Garcia
India Mara Martins
Alexandre Guerreiro
Clarissa Nanchery
Frederico Benevides

ilustrações
Fabiana Egrejas





26
Lá longe, aqui perto

36
Histórias dos objetos

42
Câmera subjetiva

54
Os sons

32
Máscaras e monstruosidades

48
Filmar a neve

66
Câmera escura

44
Montagem na câmera

30
Molduras

18
A imagem: olhar e inventar

24
Minuto Lumière

50
Espaços vazios

10
Modos de uso

40
Cores e texturas

72
Filme-carta

68
Flipbook

77
Referências bibliográficas

34
Espelhos de autorretrato

58
Trilha dos sentidos

28
Fotografias narradas

64
Espelho mágico (folioscópico)

46
Filme-haikai

6
Inventar com a diferença

22
Minuto Lumière - preparação

56
Música e memória

52
Volta no quarteirão

20
Olhar e inventar: como se vê? O que se vê? O que não se vê?



inventar com a diferença

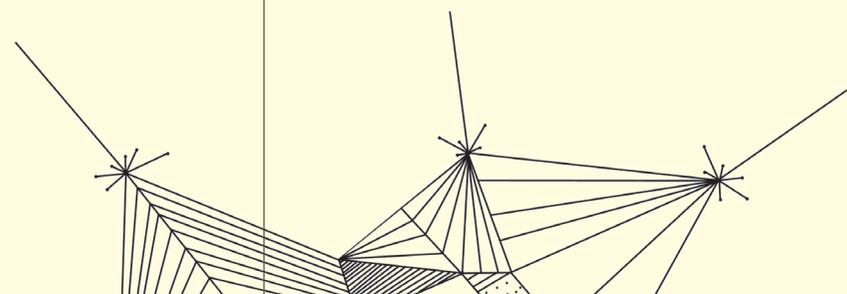
Através do cinema podemos ter uma experiência singular e intensa com o mundo, uma experiência que é a própria invenção do mundo em que vivemos. Com esse material buscamos compartilhar saberes e práticas para que todos aqueles interessados em levar o cinema e os direitos humanos para a educação possam fazê-lo, mesmo que não tenham qualquer experiência com as técnicas ou a linguagem audiovisual.

Para elaborar o material que você tem em mãos e executar este projeto, colocamos em prática alguns anos na militância pelos direitos humanos e pela relação do cinema com a educação. Nossas experiências anteriores foram decisivas para a criação do projeto "Inventar com a Diferença - Cinema, Educação e Direitos Humanos" que, no ano de 2014, conseguiu constituir uma rede de estudantes e educadores em todos os 26 estados brasileiros e Distrito Federal.

O que aprendemos com o projeto naquele ano foi que não cabe a nós definir os modos como uma ação educadora deve ser realizada, mas colaborar com a criação de metodologias e processos que possam ser disponibilizados a educadores e educadoras do país, com autonomia suficiente para definir suas práticas e estabelecer suas próprias dinâmicas de produção no campo da educação.

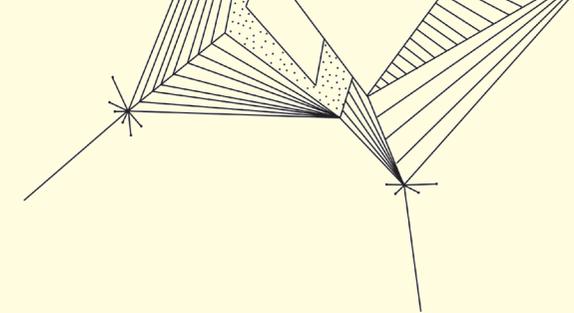
Com o cinema na escola aprendemos que as práticas são sempre transformadoras e criativas, pois o mundo que se filma está em constante mudança. Aquele que o filma está sempre inventando um novo lugar para a câmera, um novo corte ou a sobreposição de dois sons que nunca estiveram juntos. No cinema e na educação, os princípios que orientam estas práticas jamais antecedem o próprio fazer: são inventados simultaneamente.

É no fazer cinema, lidando com o seu entorno, com a alteridade e com as diferenças que adultos e crianças trabalham e inventam juntos. É durante o processo que descobrimos a força que existe em criar um ponto de vista sobre o mundo ou um lugar para ouvir aquilo que nunca antes havíamos parado para escutar.



Um segundo aprendizado importante aconteceu em 2015. A partir de uma parceria municipal com São Gonçalo do Amarante, no Ceará, tivemos a oportunidade de pela primeira vez ver o projeto ser realizado em toda rede pública. Todas as trinta e quatro escolas participaram do projeto com a mediação de jovens artistas e estudantes do próprio município. Diante desta experiência assistimos à assimilação do projeto na escola e à apropriação da metodologia em inúmeras variações, inclusive partindo de elementos que jamais imaginamos enquanto estruturávamos o material.

As propostas aqui reunidas partem então das críticas acumuladas nestes dois anos de existência do "Inventar com a Diferença". Com estes *Cadernos* imaginamos ser possível um trabalho colaborativo, sem competição, atento ao outro, aberto às diferenças e aos modos de vida que constituem nossas comunidades, em suma: nos concentramos em processos do cinema com a educação em que o direito à diferença seja estimulado constituindo o que nos mantém juntos: a possibilidade de criarmos coletivamente.



Todos esses processos geram vídeos, filmes, experiências e pensamentos em forma de imagens e sons. Formas de construir o que somos e de descobrir e inventar com o outro.

Parte significativa do que foi realizado através do Inventar com a Diferença em 2014 e 2015 encontra-se disponível em nosso site (www.inventarcomadiferenca.org.br), apresentando as múltiplas combinações possíveis para cada exercício, suas variações formais, temáticas, bem como as diferentes paisagens e corpos representados, nos revelando a enorme diversidade humana, geográfica, idiomática e cultural do país. Acreditamos que tão importante quanto o processo são essas imagens e narrativas geradas e montadas. São elas que podem circular, afetar e colocar aquele que está distante em contato com outras maneiras de experimentar o mundo, estimulando o direito de cada um a narrar o próprio território, a própria vida. Cinema-direitos-humanos: porque criar é um direito de todos, porque criando inventamos um mundo comum.

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.

Paulo Freire

modos de uso

O material que aqui apresentamos oferece uma proposta para o encaminhamento das oficinas em sua escola. Mais do que uma cartilha, estas atividades funcionam como sugestões para uma formação básica em cinema ligada aos direitos humanos. Assim, fica a critério de cada educador a utilização rigorosa deste material, aula a aula, ou sua recombinação e apropriação.

Partimos da ideia de que cada exercício corresponde a um dia de oficina com os estudantes, o mesmo que uma aula com duração entre cinquenta minutos e duas horas, podendo variar em função do tempo disponível, o número de estudantes, a dinâmica e condução da atividade, etc. Caberá ao educador definir com sua turma a melhor maneira de adaptação do material e a execução dos dispositivos.

Dispositivos são exercícios, jogos, desafios com o cinema, um conjunto de regras para que o estudante possa lidar com os aspectos básicos do cinema e, ao mesmo tempo, se colocar, inventar com ele, descobrir sua escola, seu bairro, contar suas histórias. Há dois modelos de dispositivos: aquele com equipamento de filmagem e gravação de som e aquele sem equipamento.

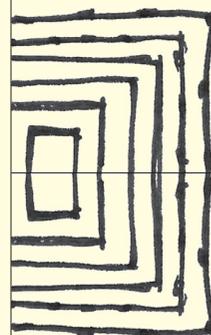
Para acompanhar estes encontros, gostaríamos de compartilhar com vocês algumas das pistas que nos guiaram metodologicamente. Primeiramente, partimos sempre das imagens. São elas que nos levam a temas relacionados aos direitos humanos. É com elas que temos a possibilidade de uma experiência sensível com o mundo. Entendemos com elas que parte importante da formação é perceber de que modo certas cenas vivenciadas pelo grupo revelam formas de engajamento e reordenações das relações entre o estudante, a escola e a comunidade. É a partir das imagens que os direitos humanos farão parte da comunidade e das formas de ver e inventar mundos que ainda nem sabemos possíveis.

1. Cena de emancipação

A partir de uma relação inventiva e fabulatória com o cotidiano, da introdução de novas narrativas e referências artísticas, ser capaz de agir na comunidade. Escapar dos sentidos ordinários dos objetos, símbolos e signos. A partir de uma relação inventiva e fabulatória com o cotidiano, da introdução de novas narrativas e referências artísticas, ser capaz de agir na comunidade.

2. Descoberta de um território

Viver a própria comunidade com curiosidade e abertura, como lugar de experimentação e crescimento. Refletir sobre as histórias, as tradições, os valores, os moradores. Prestar atenção para os espaços, os detalhes e os sujeitos do dia a dia, explorar o cotidiano a partir de novas perspectivas e descobrir novos lugares.



3. Engajamento no conhecimento

Protagonismo, presença ativa no processo de produção e conhecimento: pesquisar, perguntar, conversar para explorar novas perspectivas. O aluno se sentir responsável e comprometido com o que está aprendendo e produzindo, e com as consequências que isso pode gerar para gerar para si e para todos.

4. Inquietação e revolta

Insatisfação com as demarcações rígidas que regem as formas de vida e as possibilidades admitidas ou silenciadas dentro de uma comunidade. Vontade de perturbar a ordem do que é possível ver, dizer e sentir, desestabilizando e transformando a maneira como objetos, símbolos e subjetividades existem e são percebidos e representados dentro de uma comunidade. A arte como forma de articular a própria falta de liberdade, e libertar novos usos, discursos, entendimentos e possibilidades.

5. Fagulha de igualdade

Conceber o espaço onde se aprende e atua como um lugar onde qualquer um, vindo de qualquer lugar, possa contribuir para o processo de produção e conhecimento. Experimentar o processo de criação e conhecimento como um lugar de troca entre saberes diferentes que, ao se encontrarem, multiplicam as potências inventivas e geram mundos desconhecidos. Deslocar-se dos papéis tradicionais para facilitar essa troca.

6. Descoberta de uma potência criativa

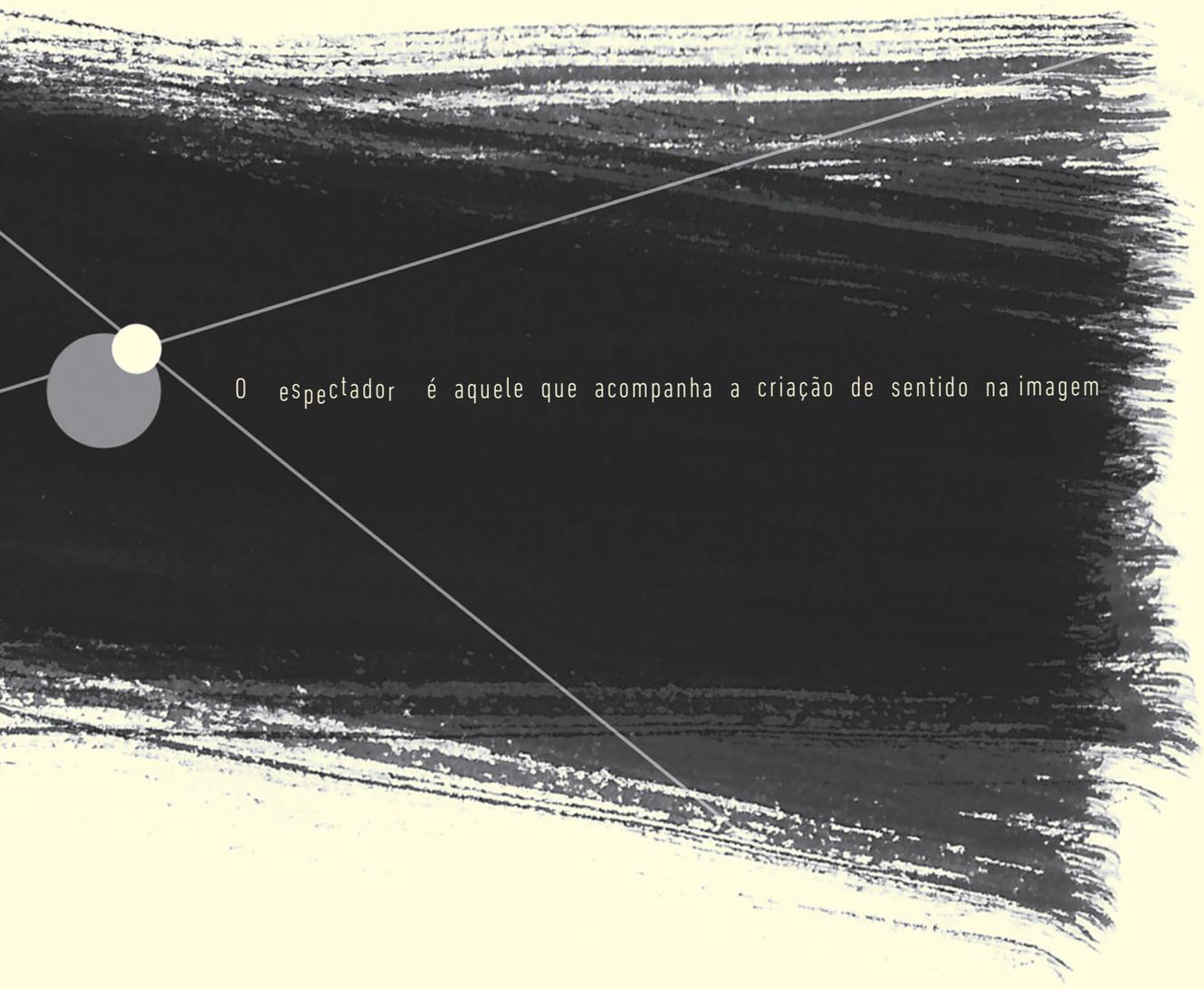
Abster-se de chegar com um roteiro pronto. Criar aberturas para que o mundo entre no processo criativo com as suas forças e formas, improvisadas e indeterminadas, surpreendendo o próprio artista com o que pode surgir e ser criado a partir desses encontros. Experimentar as possibilidades de invenção que combinações imprevistas despertam.

7. Abertura à diferença em um processo subjetivo

Enxergar, acessar e experimentar pontos de vista, enfoques de mundo e formas de vida diferentes, reconhecendo o valor que a relação e o engajamento com o outro e com o olhar dele traz nos processos de compreensão e produção. Ter as próprias convicções e percepções destabilizadas a partir do contato com a diferença e experimentar as possibilidades de reflexão que o trabalho com arte traz.

Esperamos que estes *Cadernos* possam trazer modos de uso que sejam impensáveis.

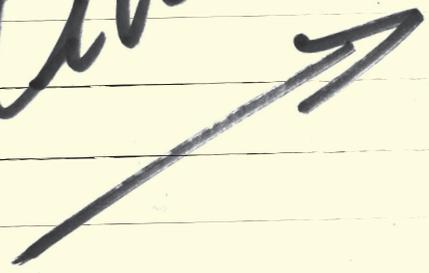




O espectador é aquele que acompanha a criação de sentido na imagem

e se encanta com todos os outros sentidos que não foram propositalmente criados

dispositivos



O olho vê, a lembrança revê e a imaginação transvê o mundo.

É preciso transver o mundo.

Manoel de Barros

a imagem: olhar e inventar

Estamos cotidianamente rodeados de imagens, um excesso que, muitas vezes, nos leva à cegueira: quanto mais imagens vemos no mundo, menos as percebemos em suas microcomposições — e cada vez mais elas se parecem umas com as outras. Como forma de desnaturalizar o modo como recebemos tais imagens, esta atividade visa aproximar os estudantes dos elementos formais, decompondo-as em luzes, linhas, formas geométricas, enfatizando as escolhas criativas que compõem toda representação.

Uma fotografia é fruto de decisões e escolhas; tais características próprias de todo gesto de criação devem ser enfatizadas pela leitura das imagens.

A partir de um banco de imagens escolhido por estudantes e professores (jornais, revistas, livros, internet), busque analisá-las através de seus aspectos formais:

o que vemos? como essa imagem quer ser vista?

- luz e sombra • cor • texturas • perspectiva •
- profundidade • linhas e curvas • figura e fundo •
- escalas de planos • quadro e fora de quadro • ponto de vista •

como?

Proposta 1

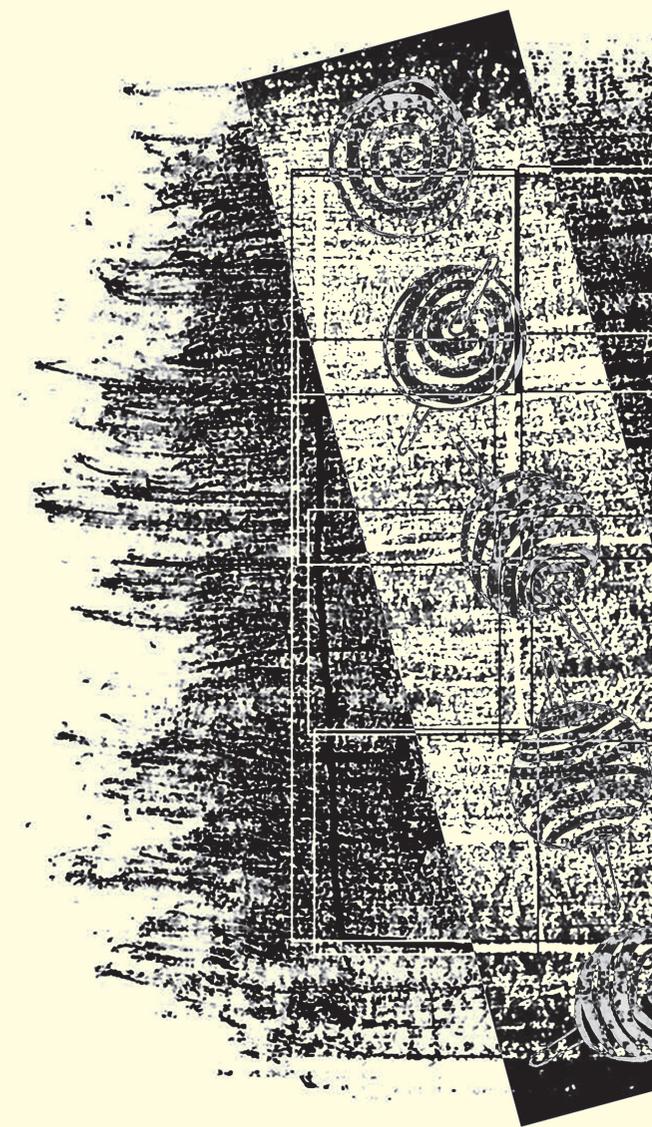
Ao longo de uma semana, os estudantes devem escolher e fotografar pessoas e espaços da comunidade levando em conta os elementos de composição analisados. As fotografias serão exibidas no próximo encontro.

- Fotografar com câmeras familiares ou com celular;
- Duas fotografias por estudante.

Proposta 2

Recortar molduras em papel e enquadrar imagens do cotidiano levando em conta os elementos de composição analisados. Fotografar este enquadramento mantendo as molduras de papel na foto.

- Exercício com câmera de celular ou câmera fotográfica;
- Duas fotografias por estudante.



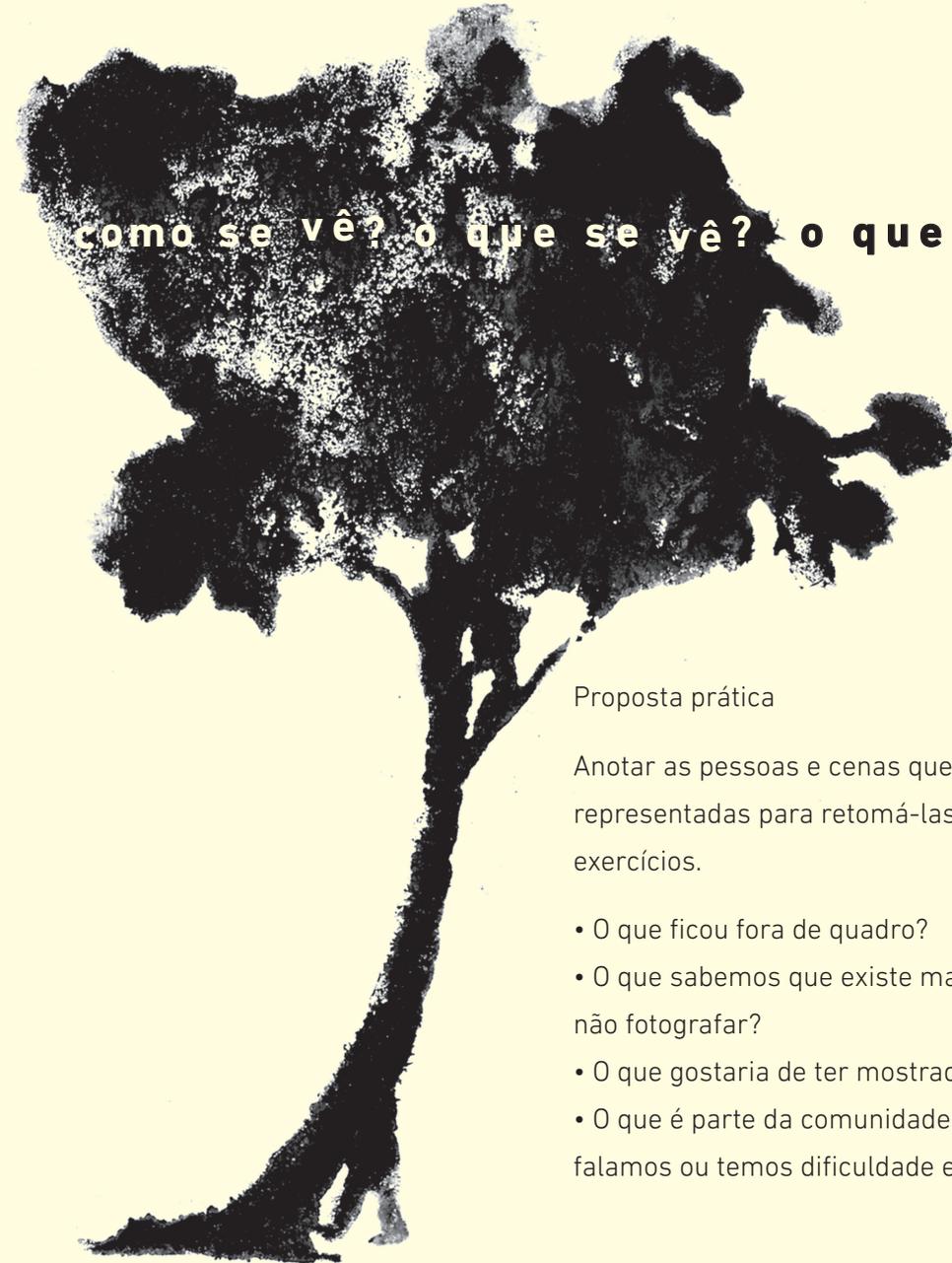
Fotografar nos obriga a pensar constantemente em como olhar para determinada cena: o que vemos dentro dos limites do quadro e o que não se enquadra. Nosso olho, como a câmera, desempenha esse papel, selecionando o mundo e gerando uma imagem que nos faz perceber as formas e cores das pessoas e objetos. Ao olhar para uma fotografia, podemos nos perguntar, dentre tantas outras questões:

Por que escolhemos estas maneiras de ver as pessoas, as ruas, a escola, a comunidade? Por que usar este enquadramento? Por que esta cor? Por que esta perspectiva? Por que esta altura? Por que centralizar ou não figuras humanas? O quê e quem ficou de fora de quadro nessas imagens?

A partir das fotografias produzidas pelos estudantes, este encontro procura lançar várias perguntas sobre as imagens e as escolhas que levam à criação. O exercício também tem como objetivo dar atenção para os sujeitos que compõem o imaginário dos estudantes e à ausência daqueles que, por algum motivo, não foram fotografados.

olhar e inventar:

como se vê? o que se vê? o que não se vê?



Proposta prática

Anotar as pessoas e cenas que não foram representadas para retomá-las nos próximos exercícios.

- O que ficou fora de quadro?
- O que sabemos que existe mas optamos por não fotografar?
- O que gostaria de ter mostrado ainda?
- O que é parte da comunidade, mas pouco falamos ou temos dificuldade em falar?

minuto lumière - preparação

plano: tudo o que acontece entre o ligar



Considerado o marco inicial da história do cinema, em 1895, os Irmãos Lumière inventam o cinematógrafo, um aparelho que permite registrar uma série de instantâneos fixos (fotogramas) que, quando projetados, criam uma ilusão de movimento. Com o cinematógrafo imóvel, as imagens eram filmadas em rolos de película com cerca de 17 metros, atingindo aproximadamente 50 segundos de duração.

O exercício é chamado de "Minuto Lumière" por fazer referência a essas imagens: realizar um plano de um minuto retornando à maneira como eram feitos os primeiros filmes da história do cinema.

e o desligar da câmera.



como?

Proposta prática

O Minuto Lumière é um exercício bastante simples em sua estrutura, mas já antecipa boa parte de uma série de desafios da linguagem cinematográfica. Mesmo sem a câmera é possível desenvolver uma atividade tendo em vista os mesmos princípios.



Exercício de percepção (sem câmera)

- Divida a turma em duplas;
- Um dos estudantes deve permanecer de olhos fechados enquanto é guiado pelo colega por cerca de três minutos pela escola e ao seu redor;
- Ao final da caminhada, o guia deve posicionar o colega como se este fosse uma câmera, compondo um plano fixo, "fotografando" o espaço à sua frente ao abrir os olhos por aproximadamente cinco segundos e fechando-os em seguida. As imagens "produzidas" no exercício devem ser levadas à discussão no grupo ou até mesmo serem desenhadas pelos estudantes.



minuto lumière

Quase tudo que é preciso para pensar o cinema se encontra nos primeiros filmes dos Irmãos Lumière, não porque são os primeiros, mas porque são os mais pobres, duram apenas 57 segundos. Quase, quase tudo? Os corpos, é claro, sua relação com a máquina que os filma, o papel de máscara do quadro, o campo e o fora-de-campo, a cena e o fora-de-cena, o jogo com as bordas do quadro, a articulação das velocidades, a medida do tempo e seu registro, a inscrição e o apagamento.

Jean-Louis Comolli

como? Segundo Bergala, a realização de um Minuto Lumière envolve três gestos fundamentais:

- A escolha — o que se quer filmar? Pessoas, gestos, sons, cores, luzes?
- A disposição — o posicionamento das coisas em relação umas às outras: onde coloco a minha câmera para captar esses elementos que escolhi filmar? De que forma disponho esses elementos diante da câmera para que sejam mais significativos, o que incluo ou deixo fora do quadro?
- O ataque — refere-se a agir, determinar o momento preciso para iniciar um minuto de filmagem. Qual é o momento para acionar o botão de gravação?

Proposta prática

1. Todos os estudantes devem produzir um Minuto Lumière;
2. A câmera deve estar fixada no tripé;
3. O som não deve ser gravado;
4. Todos os Minutos Lumière realizados pelos estudantes devem ser assistidos em sala.

Rodar um plano é colocar-se no coração do ato cinematográfico, descobrir que toda a potência do cinema está no ato bruto de captar um minuto do mundo; é compreender, sobretudo que o mundo sempre nos surpreende, jamais corresponde completamente ao que esperamos ou prevemos, que ele tem frequentemente mais imaginação do que aquele que filma [...] O ato aparentemente minúsculo de rodar um plano envolve não só a maravilhosa humildade que foi a dos Irmãos Lumière, mas também a sacralidade que uma criança ou adolescente empresta a uma primeira vez levada a sério, tomada como uma experiência inaugural decisiva.

Alain Bergala

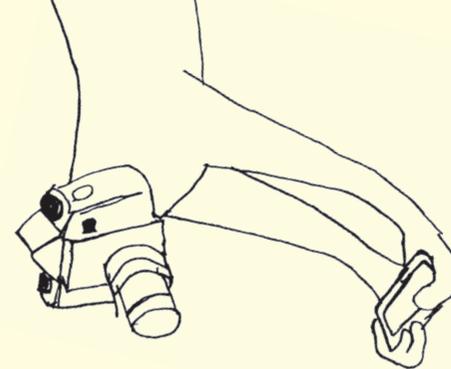
o que? Aproximar-se de um desconhecido para filmá-lo através de diversos tamanhos de planos. Entregar a câmera ao desconhecido para que ele também filme perto/longe/muito perto.

lá longe,

aqui perto

por que?

- Fazer do cinema uma maneira de conhecer e se aproximar de pessoas com as quais nunca se teve qualquer relação;
- Atentar para movimentos, gestos e formas de ver;
- Pensar quais são os desafios criados pela presença da câmera no contato com o outro.



como? No entorno da escola, se aproximar de alguém com quem nunca se falou.

Depois de conversar com a pessoa e combinar a participação dela no dispositivo, filmá-la em três diferentes planos.

Em cada plano, pense sobre a relação da pessoa com o lugar em que ela aparece.

1. Muito longe;

2. Mais próximo;

3. Muito perto.

obs.: durante a realização do último plano, sem interromper a filmagem, a câmera deve ser entregue a quem estava sendo filmado para que a pessoa faça suas próprias imagens revelando, assim, seu ponto de vista.

fotografias narradas



o que? Filmar alguém narrando uma fotografia.

por que? Descobrir um pouco da história de um vizinho, de um parente, de um funcionário da escola. Criar um inventário da memória da comunidade retratada atentando também para as fabulações que as pessoas fazem de si mesmas, para a tensão entre a palavra e a imagem e para a relevância da memória oral na constituição de um povo. Tão importante quanto filmar essas fotografias narradas é se perguntar o que está por trás de uma imagem, que tipo de histórias as pessoas querem contar.

como?

1. Pedir que um adulto apresente uma fotografia impressa e que fale sobre ela diante da câmera. É importante que a pessoa selecionada seja mais velha do que os estudantes.
2. Filmar esse momento com a câmera na mão atentando para os gestos, o entorno e a própria fotografia. Varie nos planos e enquadramentos.
3. A narração deve durar até 5 minutos e pode ser ensaiada antes de ser filmada.
4. Atenção para o som! Filme em lugares silenciosos, já que o que a pessoa diz é fundamental.

Quando a noite é mais profunda, somos capazes de captar o mínimo clarão, e é a própria expiração da luz que nos é ainda mais visível em seu rastro, ainda que tênue. Não, os vagalumes desapareceram na ofuscante claridade dos ferozes projetores: projetores dos mirantes, dos shows políticos, dos estádios de futebol, dos palcos de televisão.

Georges Didi-Huberman

o que? Filmar através de molduras — uma porta, uma janela, um buraco.

molduras

*O que define um espectador de cinema
é que ele não tem acesso a todo o visível.*

Jean-Louis Comolli

por que? O dispositivo visa colocar o estudante em uma situação na qual ele pode definir o que deve ser visto na imagem e o que deve ficar fora de quadro.

Trata-se de exercitar enquadramentos, pois o nosso olhar e nossos modos de ver são sempre parciais e localizados, recortes do mundo.

Entretanto, o que não vemos não deixa de existir e merecer nossa atenção.

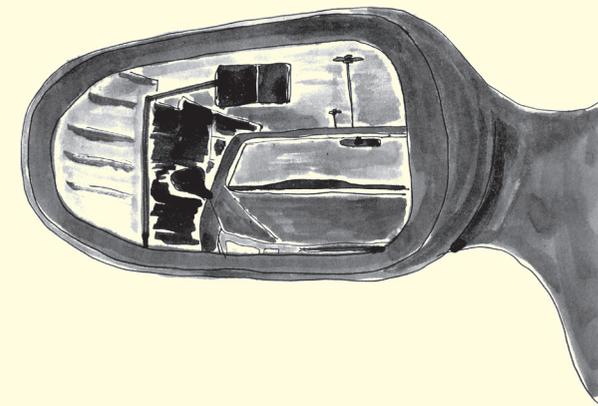
Escolher o que não deve ser mostrado é também uma forma de se relacionar com o mistério, com o que não conhecemos, com a existência do que nos é estranho, diferente, desconhecido.

como?

1. Visitar a casa de vizinhos e parentes.
2. Filmar até dois minutos através de portas, janelas e/ou molduras de papel a resposta do morador da casa para a seguinte pergunta:

“O que você vê a partir daqui?”

3. Filmar o plano (a imagem do que a pessoa vê) e o contraplano (a imagem da pessoa falando o que vê), sempre observando e enquadrando a partir das molduras criadas pelo e com o ambiente.



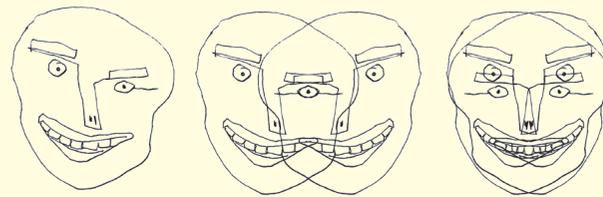
máscaras e monstruosidades

Ter o olho no olho do jaguar.

Virar jaguar.

Caetano Veloso

o que? Filmar através de máscaras.



por que? Nossos olhos são lentes que também determinam como vemos o mundo. As coisas vistas, portanto, existem a partir de uma relação com os nossos olhos — o que faz com que o vermelho de uns não seja o mesmo vermelho de outros. Ao assumir uma forma de ver, assumo também uma perspectiva.

como ?

1. Procure ou crie elementos que possam ser colocados sobre a lente da câmera alterando a imagem. Papéis coloridos e vegetal, transparências, tecidos, lentes de óculos escuros ou de grau, etc.
2. Filme situações, ambientes, pessoas e objetos com as máscaras.
3. Repita os planos alternando as máscaras e crie diferentes perspectivas e monstruosidades.



Temos o direito de ser iguais quando a nossa diferença nos inferioriza; e temos o direito de ser diferentes quando a nossa igualdade nos descaracteriza.

Daí a necessidade de uma igualdade que reconheça as diferenças e de uma diferença que não produza, alimente ou reproduza as desigualdades.

Boaventura de Sousa Santos

o que? Filmar através de espelhos.
Brincar com reflexos, recortes e narrativas sobre si.

espelhos de autorretrato

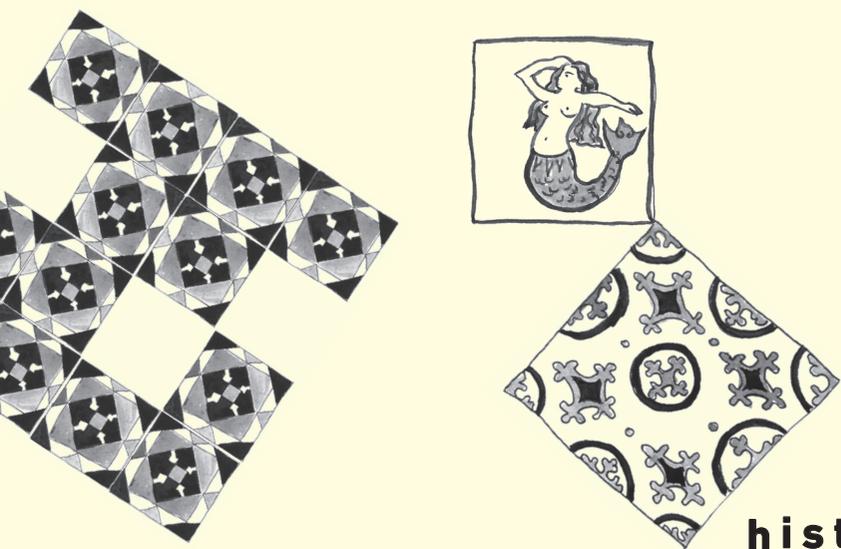
por que?

Uma comunidade é formada pelas proximidades e distâncias entre sujeitos, crenças, modos de vida. De maneira lúdica, o dispositivo se propõe a usar o espelho para refletir sobre os intervalos entre quem filma e quem é filmado.



como? Escrever um texto com duração de até dois minutos sobre 'a minha relação com o que há de mais distante de mim'. A distância pode ser física, simbólica, cultural ou de classe.

1. Dividir a turma entre quem filma, quem escreve e quem lê os textos.
2. Com o texto em uma das mãos e um espelho na outra, filmar somente o reflexo da pessoa lendo-o diante do espelho. É importante que a pessoa filmada não seja a mesma que escreveu o texto que será lido.



histórias dos objetos

o que? Filmar uma pessoa idosa e a relação afetiva que ela estabelece com algum objeto.

por que? Valorizar a memória e a história oral; registrar e compor imagens que falem sobre outros tempos e outras formas de se relacionar com o mundo, sobretudo tradições e hábitos que têm sido transformados pela reconfiguração das cidades e do cotidiano. Estimular uma atenção às narrativas da comunidade.

É do presente que parte o chamado ao qual a lembrança responde. Henri Bergson

como?

1. Encontrar uma pessoa idosa da comunidade que fale sobre algum objeto que esteja há muitos anos na família ou que seja, de alguma forma, significativo para esta pessoa.
2. Primeiro, utilizar a câmera para gravar somente a narração (o áudio). A narração deve durar entre um e três minutos.
3. Separadamente, filmar este objeto e produzir imagens que criem relações com esta narração, explorando a duração dos planos e os enquadramentos.
4. Montar as imagens filmadas colocando os objetos em contexto com a narração.



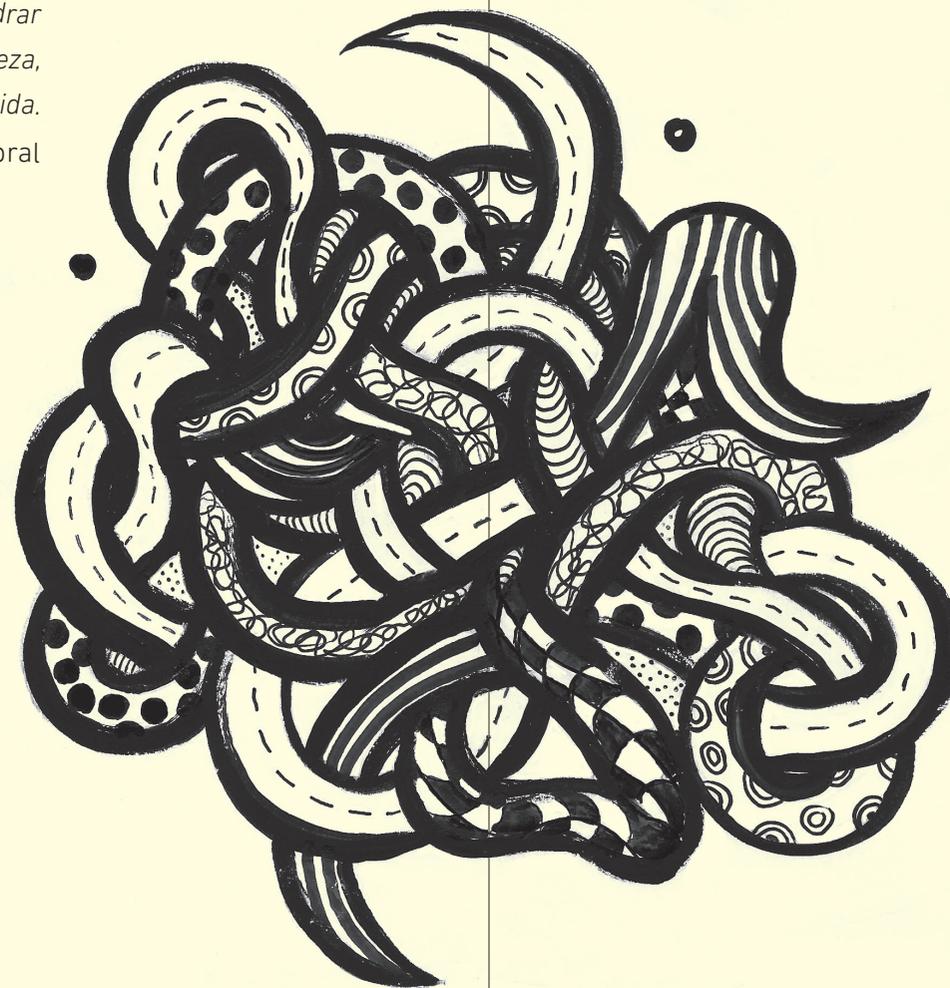
*O meu cabelo era a carapaça das minhas ideias,
o invólucro dos meus sonhos,
a moldura dos meus pensamentos mais coloridos.*

*Foi a partir do meu pixaim que percebi
todo um conjunto de posturas
que apontavam para a necessidade
que a sociedade tinha de me enquadrar
num padrão de beleza,
de pensamento e opção de vida.*

Cristiane Sobral

cores

e



por que? Intensificar a percepção da variedade de peles e marcas corporais das pessoas da comunidade, visando aproximar os estudantes da diversidade que os cerca. Fragmentos de corpos e suas singularidades mínimas — pintas, rugas, cicatrizes — compõem um mosaico da multiplicidade que reflete nossa miscigenação étnica, e todas as marcas deixadas pelo tempo.

Musicado por trilha incidental feita pelos estudantes, com objetos do cotidiano, transformamos as imagens e a sensibilidade que elas despertam.

o que? Criar um inventário de cores e texturas das pessoas da comunidade e do bairro, trabalhando os desafios da fotografia e da luz. Montar as imagens e adicionar sons feitos pelos estudantes.

como?

1. Cada aluno ou grupo deve filmar no mínimo quatro planos concentrados em diferentes tons e texturas do corpo (pele, pés, cabelos, etc.).

Não tenha pressa, olhe, olhe e olhe novamente.

2. Dar preferência a planos fechados, closes e detalhes transformando a câmera num microscópio.

3. Montar os planos em sequência.

4. Exiba os planos e crie uma trilha sonora com os estudantes. Explore as variações de silêncio e ruído, graves e agudos, etc.

texturas

câmera subjetiva

*Só me interessa o que não é meu.
Lei do homem. Lei do antropófago.*
Oswald de Andrade

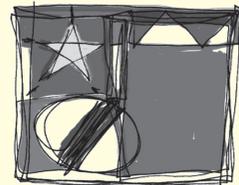
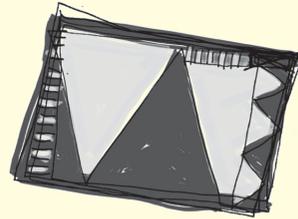
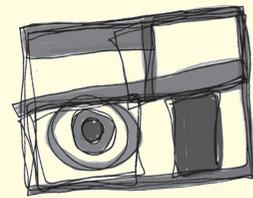
o que? Filmar uma pessoa em situação de trabalho e ocupar seu ponto de vista.

por que? Ao fazermos imagens subjetivas não estamos apenas vendo pelo olho do outro, mas entrando no mundo do outro e multiplicando as formas de perceber nosso próprio mundo, o que é fundamental quando pensamos em direitos humanos. Trata-se também de colocar o estudante em situações ainda não experimentadas, despertando o respeito e a valorização do trabalho de pessoas que fazem parte do seu cotidiano.

como?

1. Filmar um plano fixo de até um minuto de uma pessoa no trabalho (na cantina, no escritório, na cadeira do promotor, no refeitório, na secretaria, no caixa da mercearia, no espaço onde o vendedor ambulante trabalha, etc).
2. Ocupar o lugar em que a pessoa trabalha e filmar a partir de seu ponto de vista.
3. Montar os exercícios de vários estudantes em sequência e inserir cartelas com o nome e a profissão dos trabalhadores que participaram.





o que? Filmar—montar uma cena do cotidiano na própria câmera.

montagem na câmera



por que? Experimentar a montagem no cinema: quando se colocam dois planos juntos, um novo sentido se produz e outros desmoronam. Pensar na composição desses planos: o corte, a continuidade e a descontinuidade. Atentar para o ritmo das pessoas em seu cotidiano. O que as pessoas fazem?

*É um engano
pensar
que o olho julga
e a mão
executa.*
Gilles Deleuze

como ?

1. Dividir a turma em grupos de até cinco pessoas.
2. Cada grupo deve filmar uma cena de pessoas trabalhando, brincando, jogando, etc. em até cinco planos.
3. A montagem deve ser feita na própria câmera, ou seja, os planos devem ser filmados na mesma sequência em que serão exibidos.
4. Para cada plano deverá ser feita uma tomada única, portanto é preciso planejar o momento exato em que se liga e se desliga a câmera para que os cortes sejam bem realizados.
5. O exercício se encerra quando os planos forem reunidos.

*viver é super difícil
o mais fundo
está sempre na superfície.*

Paulo Leminski

filme-haikai

*casca oca
a cigarra
cantou-se toda.*
Matsuo Bashô

o que? Realizar um filme em forma de haikai.

por que? O haikai é uma forma poética, originariamente japonesa, formada por 17 sílabas, que chega ao cinema através do cineasta russo Serguei Eisenstein (1898-1948). Eisenstein se apropria dessa montagem para refletir sobre a concisão do cinema e a sua possibilidade de exprimir conceitos e ideias através de uma alta “qualidade emocional”. “São os leitores que tornam a imperfeição do haikai uma perfeição artística” (Yone Noguchi). O haikai trabalha com objetividade e laconismo a montagem. No haikai tradicional, a natureza e os seres animados e inanimados, são o tema central. Ao experimentar o haikai no cinema, os estudantes são convidados a observar como a vida, para além do humano, acontece, além de inventarem com a história da arte e serem estimulados à leitura.

como?

1. Pesquisar a forma haikai em grupo ou individualmente, descobrindo seus autores e as diferentes formas de criação a partir dessa estrutura;
2. Escolher ou escrever um poema;
3. Produzir três planos, cada um associado a um verso/linha do haikai. Os planos devem ser feitos sem som — de preferência fixos —, montados em ordem, os quais não precisam ilustrar ou exemplificar o que diz o haikai, mas trabalhar com sensações.
4. Inserir uma cartela com o poema escrito na tela após o último plano.

obs.: o mesmo exercício pode ser feito com fotografias.

(adaptação de proposta sugerida pelo cineasta italiano Claudio Papienza).



filmar a neve

o que? Fazer um filme de um plano, não narrativo, sem o olho na câmera.

por que? A história do cinema é repleta de obras em que o olho não define o quadro, mas são máquinas, brinquedos, meios de transporte, que o fazem. "Filmar a neve" faz referência a um dos cineastas que mais explorou essas possibilidades, o canadense Michael Snow (*snow*: neve em inglês), nascido em 1929 e ainda atuante. Aqui os estudantes são convidados a experimentar os objetos como formas de "ver" o mundo, sem a centralidade de um olhar individual ou do olho humano.

como?

1. Dividir a turma em grupos.
2. Prender a câmera a um objeto: roda, corda, elevador, skate, escada rolante, bandeja, carrinho de mão ou de bebê, bicicleta, etc.
(de preferência, preservar a integridade do equipamento).
3. Realizar um ou vários planos não narrativos de duração indeterminada explorando os movimentos, intensidades e variações possíveis.
4. Experimentar e divertir-se.

Imagine um olho sem as regras das leis da perspectiva feitas pelo homem, um olho sem os preconceitos da lógica da composição, um olho que não responde ao nome de tudo, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através de uma aventura de percepção.

Stan Brakhage

A mãe reparou que o menino gostava mais do vazio do que do cheio.

Falava que os vazios são maiores e até infinitos.

Manoel de Barros

o que? Fotografar o interior de casas sem a presença de pessoas no quadro.

por que? A casa de uma pessoa às vezes conta mais sobre ela do que seu próprio testemunho. A proposta aqui é documentar as formas como as pessoas constroem seus espaços familiares, de intimidade, observando como as crenças, hábitos e valores se expressam através dos objetos e sua organização no ambiente doméstico. Conhecer as múltiplas formas de vida que nos cercam e as formas do outro organizar os espaços de encontro.

como?

1. Selecionar até cinco pessoas que se disponham a abrir suas casas para esta atividade.
2. Realizar uma fotografia por estudante dentro dessas casas.
3. Visualizar todas as fotografias realizadas. Estimular, no debate sobre as fotos produzidas, as narrativas possíveis sobre a casa, a história e as formas de vida ali presentes.
4. Realizar uma narrativa ficcional para cada uma das casas.

o que? Fotografar uma volta ao quarteirão da escola.

por que? Documentar imagens do entorno da escola para além da percepção imediata do dia a dia. O objetivo deste exercício é intensificar o olhar sobre seu território e redescobri-lo a partir das pessoas que transitam em seu entorno.

volta no quarteirão

como?

1. Cada estudante realiza pelo menos quatro fotos que revelem o quarteirão da escola. A regra do jogo é não sair do quarteirão.
2. Visualizar todas as fotografias produzidas pelos estudantes. O debate sobre as fotos com os estudantes pode chamar atenção às multiplicidades de formas de vermos o entorno e a diversidade que nos cerca.
3. Como será esse mesmo quarteirão em cinquenta anos?
4. Montar.

Mire, veja: o mais importante e bonito do mundo é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas — mas que elas vão sempre mudando.

Guimarães Rosa

o que? Pesquisar diferentes sons na comunidade.

por que? Assim como as imagens que nos rodeiam, os sons também constituem paisagens, algumas mais agressivas, outras mais delicadas. A ideia é representar o bairro a partir dos sons que ele produz: ruídos na rua, da natureza, sons de animais, músicas, etc.

O exercício visa intensificar a escuta e a percepção de que as formas dos sons são constituintes do mundo em que vivemos. Além disso, permite também um trabalho sobre a construção sonora no cinema, muito distinta daquela do ouvido.

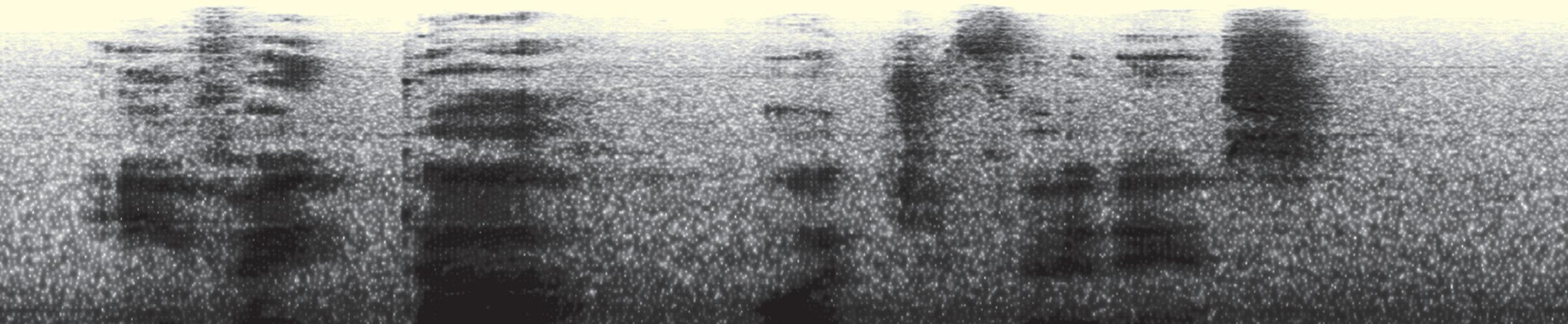
os sons

como?

1. Apenas o som importa.
2. Com o gravador do celular ou câmera fotográfica, cada estudante grava até dois sons representativos da comunidade. A imagem não deve aparecer.
3. Os estudantes devem ouvir os áudios captados e pedir que os colegas identifiquem os sons. O que produz os sons que escutamos? O que mudaríamos na cidade a partir de nossa escuta?

Penso que o som vai muito mais fundo do que a imagem em si, que permanece no exterior; enquanto o olho se dirige para fora, o ouvido dirige-se para dentro, rumo ao interior.

Robert Bresson



Uma criança no escuro, tomada de medo, tranquiliza-se cantarolando. Ela anda, ela para, ao sabor de sua canção. Perdida, ela se abriga como pode, ou se orienta bem ou mal com sua cançãozinha. Esta é como o esboço de um centro estável e calmo, estabilizador e calmante, no seio do caos.

Gilles Deleuze e Félix Guattari

música e memória

o que? Pesquisar as músicas ouvidas por diferentes gerações.

por que? Apresentar a cultura e a identidade musical do entorno e pensar na relação música, memória e território.

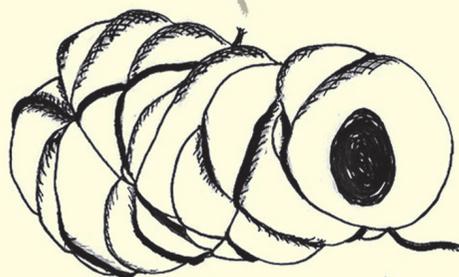


como?

1. Em grupo, os estudantes devem abordar três pessoas de diferentes gerações: crianças, adultos, idosos.
2. Pedir a cada uma delas que cante o trecho de uma música da qual sempre se recorda e gravar com celular.
3. Pesquisar as letras das músicas citadas e criar uma cartografia a partir das palavras, personagens e lugares recorrentes nessas letras.

o que? Fazer uma instalação que ative os cinco sentidos.

trilha dos sentidos



por que? Quando não nos atemos ao espaço fílmico, podemos ampliar as perspectivas do próprio cinema. Portanto, o dispositivo procura mobilizar uma atenção ao corpo e todos os sentidos. Experimentar outras sensações que não sejam funcionalizadas e subordinadas pelas necessidades do dia a dia. Liberar o tato, o paladar, o olfato, assim como a visão e a escuta, de suas atividades fundamentais, oferecendo novas experimentações com o espaço e o tempo.

recursos

- tapete de areia • lixa para tapete • tapete felpudo •
- pedras / brita • milho • pétalas • plásticos cortados •
- gelatina • tábuas • fita dupla-face • jornal • som ambiente •
- incenso • pó de café • cascas de ovos e outros •

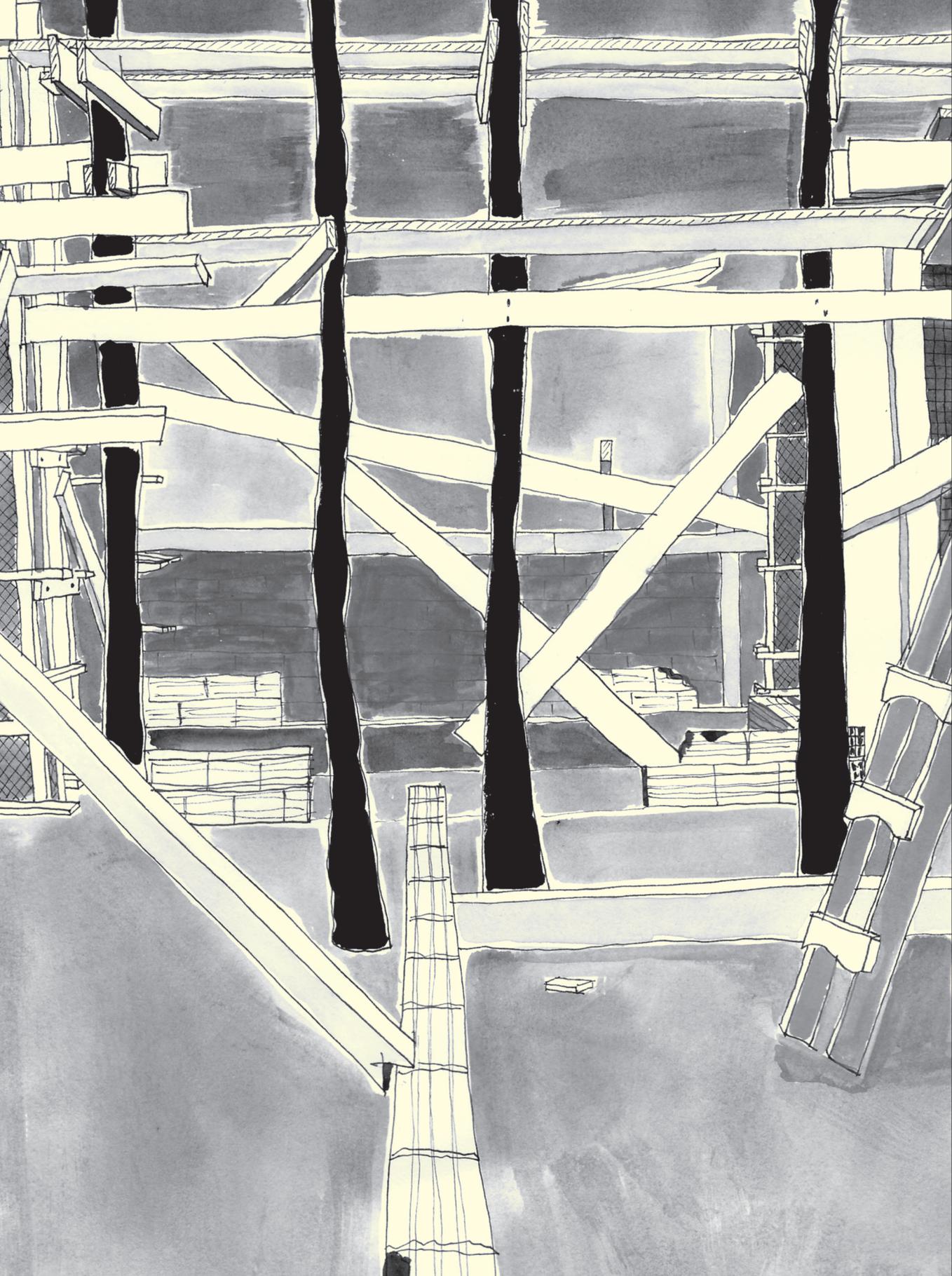
A educação é o ponto em que decidimos se amamos o mundo o bastante para assumirmos a responsabilidade por ele.

Hannah Arendt

como?

1. Numa sala escura, perfumada, disponibilizar uma série de materiais que os participantes possam sentir ao pisar, tocar, cheirar, provar e ouvir.
2. Com os olhos vendados, guiados pelo professor ou por outros colegas, os estudantes caminham em tapetes de pedras, de areia, de uma lixa áspera, tocando em grãos, pétalas, jornais, plásticos, provando substâncias de diferentes sabores.
3. Ao percorrer esse circuito, que pode ter forma e tamanho diversos, o estudante entra em contato com uma grande variação de "coisas" que fazem parte de seu dia a dia e que normalmente não recebem tamanha atenção.
4. Pedir que os estudantes narrem a experiência descrevendo as sensações e vivências da trilha.





Quando você começa a pensar em imagens, sem palavras, você está bem no Caminho.
William S. Burroughs

Imagem.

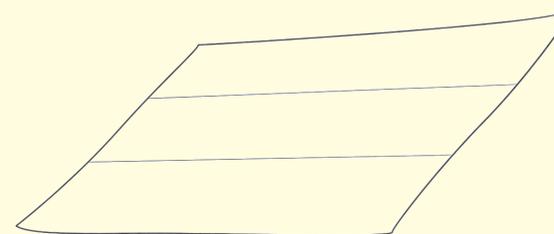
Reflexo e rebatedor,
acumulador e condutor.

Robert Bresson

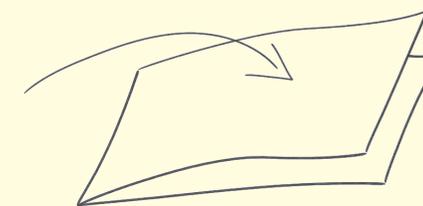
espelho mágico (folioscópio)

o que? Desenhar numa tira de papel dobrada, dois desenhos sobrepostos com pequena variação de posição entre eles. Quando em movimento, fundem-se criando a ilusão de continuidade.

por que? Dar instrumentos para a própria criança fabricar suas imagens e compreender o artifício do cinema através do princípio do movimento fragmentado. Explorar e comentar os diferentes universos temáticos desenhados, propondo que se concentrem em objetos e gestos de trabalho: um martelo ou uma vassoura sendo manuseados, alguém tocando um instrumento, construindo uma parede, escrevendo num quadro negro, etc.



1. dividir uma folha A4
em três tiras



2. dobrar uma tira

como?

1. Dividir uma folha A4, horizontalmente, em três partes iguais, de forma a criar três tiras.

2. Dobrar ao meio uma das tiras, formando um caderno de página dupla.

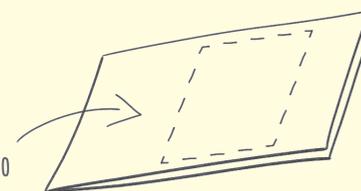
3. Desenhar na "capa" e no interior dois desenhos sobrepostos, mas de maneira que tenham uma pequena variação de posição entre eles.

4. Enrolar numa caneta ou lápis metade da "capa", como se fosse um pergaminho.

5. Deslizar a caneta para frente e para trás rapidamente, de forma a fundir os dois desenhos e criar a ilusão de movimento.

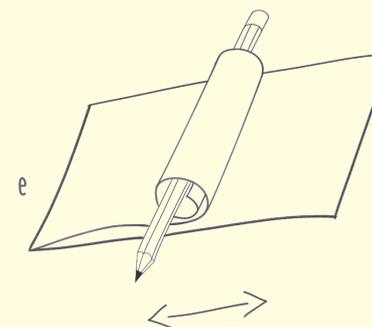
3. desenhar

a) área para o primeiro desenho



b) área para o segundo desenho

4 e 5. enrolar e movimentar



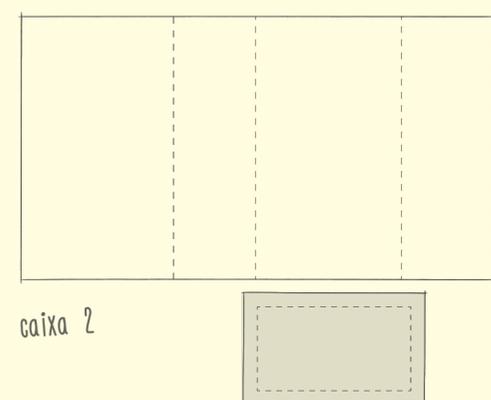
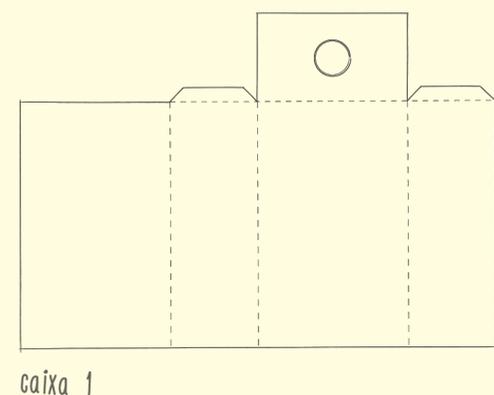
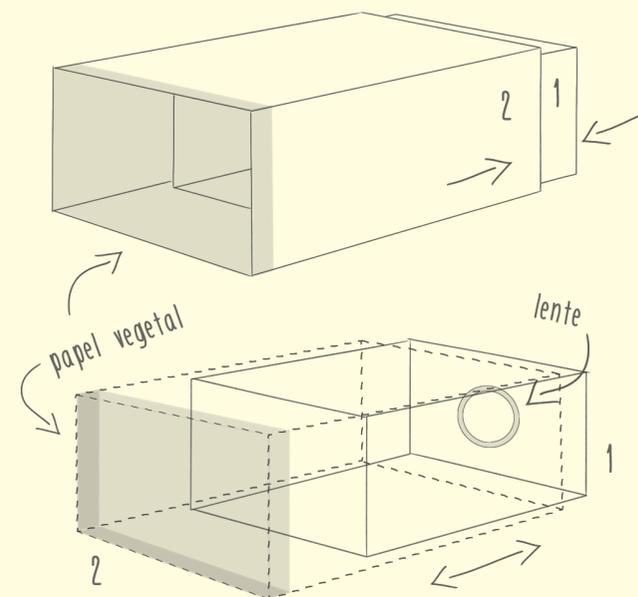
o que? Construir uma câmera escura com papel-cartão.

por que? Sendo um dos mais antigos experimentos ópticos — a primeira menção do conceito básico foi encontrada na China em 400 a.C. —, a câmera escura fundamentou a invenção da fotografia e do cinematógrafo no século XIX. O dispositivo consiste basicamente em uma caixa preta com um pequeno orifício por onde entra a luz que vem de fora, recriando imagens no seu interior. Este exercício explicita a magia e a potência de se criar imagens a partir de recursos mínimos.

câmera escura

recursos

- 2 papéis-cartão preto • tesoura ou estilete • cola e fita adesiva •
- lente de uma lupa pequena (vendida em papelaria) • papel vegetal •



como?

1. Construa duas caixas — sem fundo e sem tampa. A primeira deve ser um pouco mais larga e mais baixa; a segunda deverá ser um pouco mais estreita e mais alta para que uma entre dentro da outra.
2. Para construir cada caixa, dobre o papel cartão em três partes deixando uma margem para que a quarta dobradura possa fechá-la. A lateral deverá ser vedada por completo para que não haja nenhuma entrada de luz.
3. Em cada caixa, faça quatro pequenas dobraduras no fundo para que sirva de base para colar uma tampa.
4. Faça um quadrado de papel-cartão que cubra a base da caixa mais larga. Nele, corte um orifício (do tamanho de um olho) e cole a lente neste buraco com fita adesiva transparente.
5. Cole este quadrado com a lente na base da caixa mais larga.
6. Cole um pedaço de papel vegetal na base da caixa mais estreita.
7. Encaixando e deslocando a caixa mais estreita dentro da mais larga, veja o que se cria.

Não é incrível tudo o que cabe dentro de um lápis?
Mafalda (Quino)

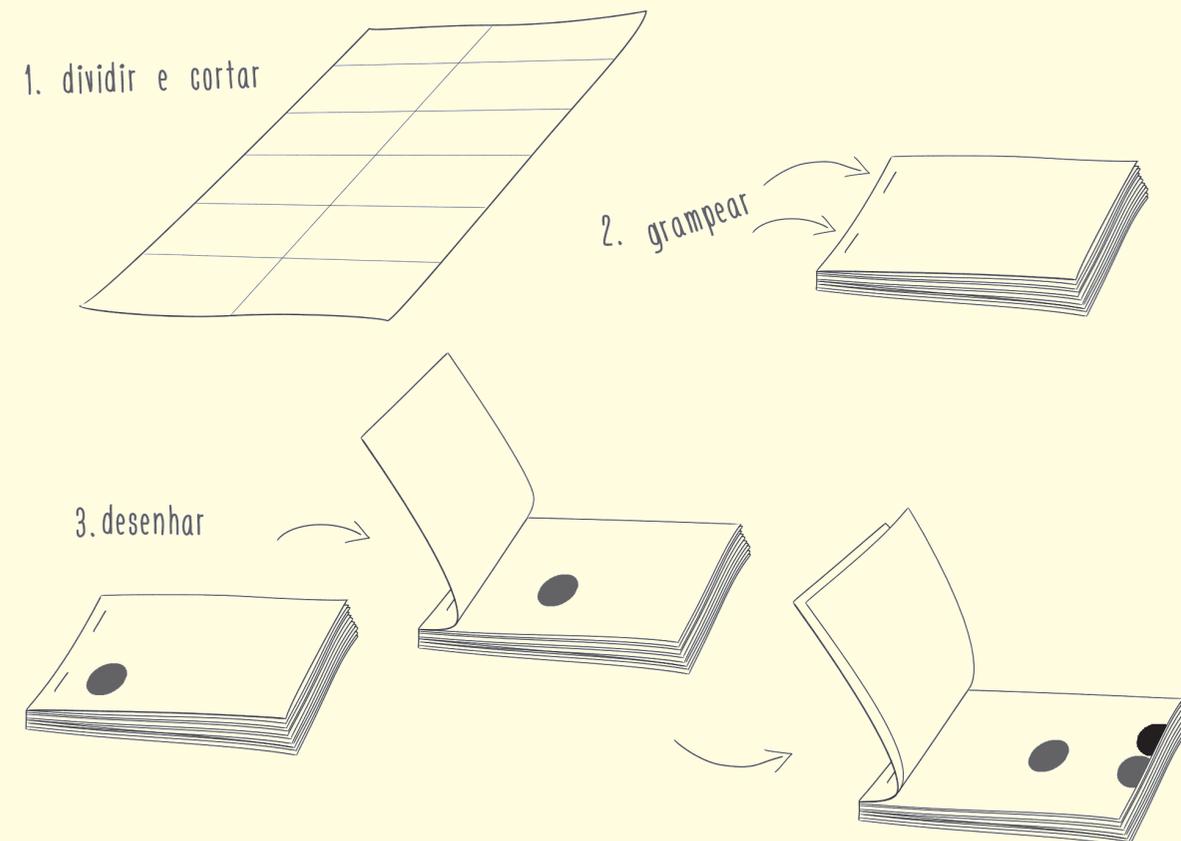
flipbook

o que? Construir um pequeno bloco de desenhos em sequência que, juntos, simulam o movimento do cinema.

por que? Através do flipbook, os estudantes podem brincar de fazer “filmes” em qualquer lugar.

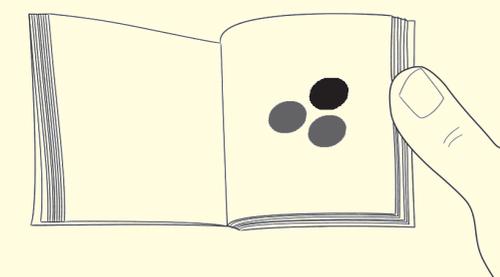
recursos

- folha sulfite • papel vegetal • tesoura • caneta •
- lápis • lápis de cor • caneta hidrográfica •



como?

1. Dividir e cortar folhas de papel em várias partes iguais.
2. Montar um pequeno bloco grampeado com essas partes e aparar as margens (importante que fique bem alinhado). É preciso, no mínimo, 36 páginas.
3. Começar a desenhar as folhas do bloco uma a uma, refazendo o desenho nas páginas seguintes, alterando minimamente a posição dos elementos de uma a outra (pode-se usar um papel vegetal como molde para ajudar).



4. folhear

4. Folhear o bloco rapidamente. Com a fusão dos desenhos cria-se o efeito de movimento na passagem do tempo.

Um filme não me transmite uma experiência,



ele deve ser a própria experiência.

filme-carta

Fazer um filme: o desafio

que mobiliza qualquer um que pensou um dia em ligar uma câmera, em se relacionar com o cinema.

Essa é a proposta desse exercício.

Fazer um filme para alguém sobre nossas vidas, nossa forma de ver o mundo, o que está próximo, nosso território, as coisas que nos afetam — sejam elas boas ou não — o que desejamos no mundo, o que conhecemos e queremos compartilhar, nossas histórias e invenções.

O filme-carta promove uma forma de encontro entre todos os estudantes do projeto, intensificando a atenção dos mesmos em relação à comunidade com a qual vivem. Ao mesmo tempo, esta forma imprime a necessidade de se comunicar com outras pessoas através de imagens, de inventar um espectador.

O filme-carta, a um só tempo, é um gesto de criação de mundo, que exige a necessidade de um destinatário, e uma forma de percepção de si mesmo. Se toda carta inaugura um sujeito ao ser escrita, todo filme-carta cria um sujeito que viaja nessa correspondência.

O filme-carta é um exercício complexo que permite liberdade de criação ao conectar-se a muitos desafios propriamente cinematográficos: narração, montagem, ritmo, atuação, composição, observação. Possibilita o estudante estabelecer uma relação reflexiva consigo e com a comunidade em que vive, através de um envolvimento afetivo, inventivo e crítico com seu mundo.

Os fazedores de filmes de hoje preferem não se aventurar nessas vias perigosas — o cinema com o outro —, e só os xamãs (mestres), loucos e as crianças se atrevem a apertar botões proibidos.

Jean Rouch



preparação e realização do filme-carta

1. Escolher um destinatário - pessoa, cidade, animal, objeto, lugar, etc;
2. Assistir com a turma o material (dispositivos) produzido em outros encontros;
3. Dividir a turma em grupos;
4. Selecionar, organizar e criar com os materiais disponíveis e / ou capturar e gravar novas imagens, vozes, sons, que se relacionam com o filme-carta.
5. Finalizar o filme e enviá-lo ao destinatário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARCELOS, Patrícia. *Imagem-aprendizagem: experiências da narrativa imagética na educação*. 203 p. Tese (Doutorado) - UNB.
- BERGALA, Alain. *A hipótese-cinema. Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*. Rio de Janeiro: Booklinks; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida – cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- DE ÁVILA, Letícia Brambilla. *O Projeto Inventar com a Diferença à Luz da Política Pública do Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH)*. 102 p. Dissertação (Mestrado) - UFP.
- DUARTE, Rosália. *Cinema e educação: refletindo sobre cinema e educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FRESQUET, Adriana. *Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- MIGLIORIN, Cezar. *Cinema e escola, sob o risco da democracia*. Revista Contemporânea de Educação, v. 5, 2010.
- _____, Cezar. *Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá*. Rio de Janeiro, RJ: Azougue, 2015.
- PIPANO, Isaac. *12 etapas e uma lição para se fazer um filme-carta (em tempos de whatsapp)*. In: Mostra Filmes-carta, por uma estética do encontro (catálogo), MEDEIROS, Rúbia M. Oliveira (org.), Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2013. pp. 28-29.
- RANCIÈRE, Jacques. *O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

Inventar com a Diferença - cinema, educação e direitos humanos

equipe

idealização
Cezar Migliorin
Isaac Pipano
Luiz Garcia

coordenação institucional
India Mara Martins

coordenação de produção
Alexandre Guerreiro

coordenação pedagógica
Cezar Migliorin
Isaac Pipano

coordenação gráfica e designer
Luiz Garcia

consultoria cinema-educação
Adriana Fresquet | UFRJ
Eliany Salvatierra | UFF
João Luiz Leocádio | UFF

consultoria de avaliação
Sara Rizzo

secretário
Eduardo Brandão

cadernos do inventar

Cezar Migliorin
Isaac Pipano
Luiz Garcia
India Mara Martins
Alexandre Guerreiro
Clarissa Nanchery
Frederico Benevides

ilustrações
Fabiana Egrejas

capa e ilustrações adicionais
Luiz Garcia (pp. 57-58, 65, 67 e 69)

revisão
Cristina Parga

parcerias

FLACSO BRASIL - Faculdade Latino-Americana de Ciências Sociais

direção
Salette Sirlei Valesan Camba
Patricia Barcelos

Ministério da Justiça e Cidadania
Secretaria Especial de Direitos Humanos

Coordenação-Geral de Acompanhamento de
Programas de Cooperação Internacional
Flávia Santos Porto Marins
Pedro Henrique Angoti de Moraes

Inventar com a diferença

cinema, educação e direitos humanos

Universidade Federal Fluminense - UFF

Instituto de Arte e Comunicação Social - IACS

Departamento de Cinema e Vídeo

KUMã - Laboratório de pesquisa e experimentação em imagem e som

R. Prof. Lara Vilela, 126, São Domingos – 24210-590 –, Niterói, RJ, Brasil.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

C122

Cadernos do Inventar: cinema, educação e direitos humanos/ Cezar Migliorin... [et al.] ; ilustrações Fabiana Egrejas. - Niterói (RJ); EDG, 2016.
80 p. : il. ; 24 x 18 cm

ISBN 978-85-87959-23-2

1. Cinema. 2. Educação. 3. Direitos humanos. I. Migliorin, Cezar. II. Pipano, Isaac. III. Garcia, Luiz. IV. Nanchery, Clarissa. V. Guerreiro, Alexandre. VI. Martins, India Mara. VII. Benevides, Frederico. VIII. Egrejas, Fabiana. IX. Título.

CDD-371.3



ISBN 978-8-5879592-3-2



9 788587 959232

Produção



DEPARTAMENTO DE cinema e vídeo

Apoio



Realização



SECRETARIA ESPECIAL DE DIREITOS HUMANOS MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E CIDADANIA

