

A Universidade Federal Fluminense e a Secretaria de Direitos Humanos, em parceria com o Ministério da Cultura, apresentam



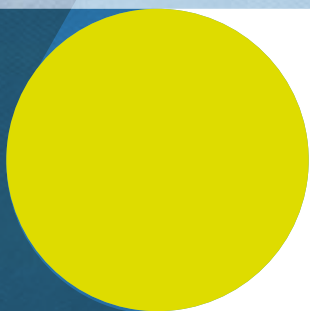
Inventar com a
diferença
cinema e direitos humanos



Inventar com
diferença
cinema e direitos humanos

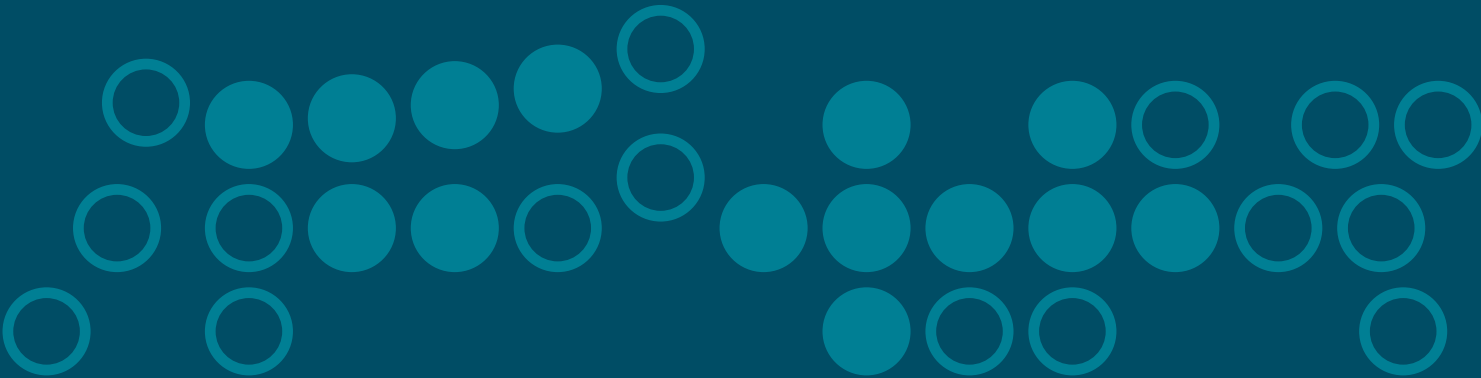
DVD

MINUTOS LUMIÈRE
EXPERIMENTAR O CINEMA
DISPOSITIVOS
LEITURA DE IMAGEM
FILMES-CARTAS



**MATERIAL
DE APOIO**

apresentação



INVENTAR COM A DIFERENÇA

Através do cinema podemos ter e compartilhar uma experiência com o mundo que é singular e intensa, 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 experiência com técnicas ou com a linguagem audiovisual.

Para elaborar o material que você tem em mãos e executar esse projeto, o **Departamento de Cinema da Universidade Federal Fluminense** e a **Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República** colocam em prática alguns anos de experiências e aprendizados na militância nos direitos humanos e na relação do cinema com a educação.

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 antes estiveram juntos - ensinando-nos que as práticas são sempre transformadoras e criativas.

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

Com as propostas que aqui apresentamos, 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 educa-

ção 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.

Tão importante quanto o processo são as imagens e narrativas geradas e montadas. São essas imagens 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.

Inventar com a diferença é um projeto que parte de um sonho de muitos que trabalham com cinema, com os direitos humanos e com a educação e esperamos que o trabalho aqui concentrado ajude a muitos a levar o cinema para escola, estimulando um olhar para outro que invente um mundo mais justo, diverso e democrático.

COMPOSIÇÃO DO MATERIAL DE APOIO E KIT AUDIOVISUAL



Para a realização do projeto **INVENTAR COM A DIFERENÇA**, elaboramos este **Material de Apoio** e indicamos uma configuração básica de um **Kit Audiovisual** para gravação e finalização dos exercícios desenvolvidos pelos estudantes.

O **Material de Apoio** possui conteúdo disponível em sua versão impressa, este fichário, e também para consultas online. Este volume é composto pelos seguintes recursos:

1. **FICHAS DE ATIVIDADES** com propostas de exercícios a serem realizadas ao longo das oficinas.
2. **DVD** com filmes, trechos de filmes e planos comentados para auxiliar educadores e mediadores a exemplificarem as propostas de exercícios e incorporarem a linguagem audiovisual em suas práticas, contendo o seguinte:
 - **Fotografias** produzidas por alunos do curso de cinema da UFF e estudantes de fotografia da Escola Livre de Cinema de Nova Iguaçu (ELC);
 - Coletânea de **Minutos Lumière** realizados pelos próprios irmãos Lumière;
 - **Minutos Lumière** realizados por alunos da ELC - Nova Iguaçu;
 - **Minutos Lumière** realizados por Mediadores no Encontro Preparatório do Projeto **Inventar com a Diferença**;

- **Planos comentados** do Projeto **Experimental o Cinema - material de apoio para educadores** (UFF - FAPERJ) .
- **Dispositivos** com trechos de filmes exibidos na 8ª Mostra de Cinema e Direitos Humanos na América do Sul. São recortes temáticos acerca da linguagem cinematográfica ou exemplos de exercícios presentes nas fichas.
- **Filmes-carta** como possibilidades criativas para estimular a realização de outros filmes-carta previstos nas atividades do projeto.

SITES

Com informações complementares, mapa de escolas, exemplos de exercícios, produções das oficinas e onde também se pode acessar:

- **Glossário de cinema** com conceitos fundamentais ligados à linguagem audiovisual para ampliar conhecimentos técnicos ou esclarecer eventuais dúvidas e curiosidades;
- **Glossário de direitos humanos** para difundir e ampliar discussões entre educadores e estudantes a respeito desta temática.



INVENTAR COM A DIFERENÇA - Cinema e Direitos Humanos



www.inventarcomadiferenca.org

EXPERIMENTAR O CINEMA - Material de Apoio a Educadores



www.kuma.net.br/experimentarocinema

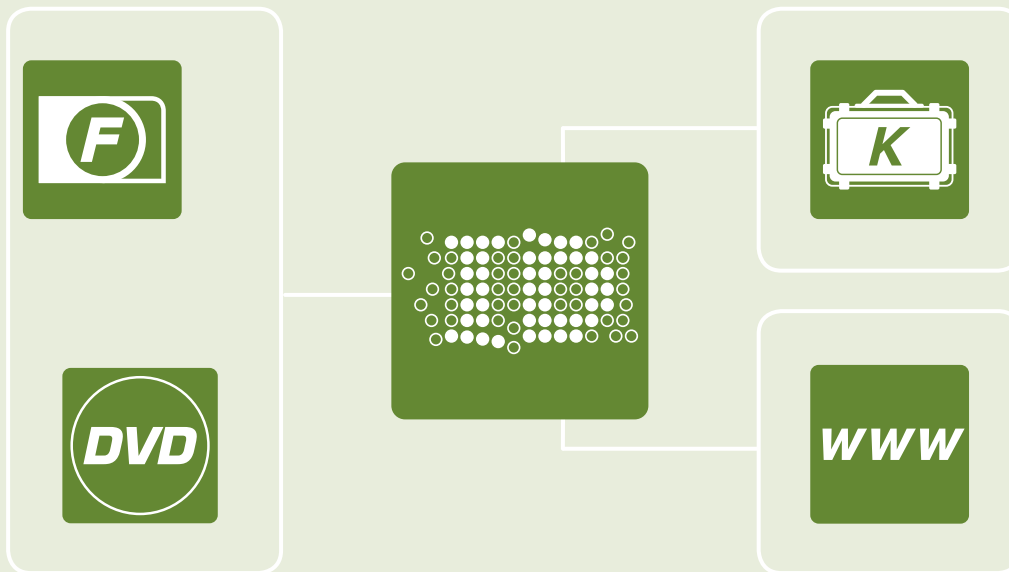
KIT AUDIOVISUAL constituído por:

- **Câmara;**
- **Tripé;**
- **Microfone;**
- **Computador para edição.**



Estes equipamentos circulam pelas escolas participantes do projeto quinzenalmente sob responsabilidade do **Mediador**.

MATERIAL DE APOIO E KIT AUDIOVISUAL



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

Paulo Freire

O material que aqui apresentamos oferece uma proposta para o encaminhamento das oficinas em sua escola. Mais do que uma cartilha, estas fichas de 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 a sua recombinação e reapropriação.

Partimos da ideia de que **cada ficha de exercício corresponde a um (1) dia de oficina com os estudantes**. Há quatro (4) tipos de fichas: **Primeiras Experiências**, **Dispositivos A**, **Dispositivos B** e **Filme-carta**.

I - PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS

Constituída por cinco propostas básicas:

1. **Leitura de imagens;**
2. **Produção de Fotografias;**
3. **Minuto Lumière;**
4. **Análise de planos;**



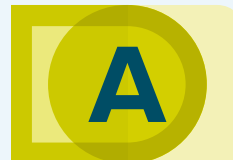
Nas primeiras experiências, os estudantes tomam contato com elementos básicos da linguagem cinematográfica e ao mesmo tempo intensificam a relação com o outro, com o território e com as diferenças que o compõe - questões essenciais quando tratamos de direitos humanos.

II - 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 quarteirão, contar suas histórias.

Dispositivo A - demanda o uso do kit audiovisual.

Atividades práticas em que a turma se reúne para fazer imagens e sons em torno de propostas específicas.



Dispositivo B - não demanda o uso do kit audiovisual.

É também o momento em que estudantes e educadores se encontram para assistirem aos materiais produzidos nos encontros anteriores, para pesquisarem lugares de filmagem, pessoas, histórias e narradores que serão posteriormente filmados, ou seja, para organizar e até mesmo ensaiar os próximos passos.



III - FILME-CARTA

Trata-se do projeto final da oficina nas escolas. O exercício terá remetentes e destinatários de uma escola para outra em algum lugar do País. Ao conectar histórias, sentidos, emoções, identidades e diversidades, o Filme-carta traz a possibilidade de se corresponder através do cinema, enfatiza a potência de fazer com que as imagens e os sons desses estudantes falem sobre eles e de alguns seus territórios, sobre o que conhecem e inventam com o cinema e com o outro. Sugerimos que o filme-carta seja elaborado com a soma de dispositivos.



Propomos a realização das oficinas em três (3) etapas:

I) PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS

1. **Leitura de imagens**
2. **Produção de fotografias**
3. **Minuto Lumière**
4. **Análise de planos**



II) DISPOSITIVOS

Tendo em mãos os **Dispositivos A** e **B**, com ou sem equipamentos, os estudantes podem decidir quais exercícios querem realizar levando em conta os interesses e organização do grupo, o grau de dificuldade, a facilidade de trabalhar com equipamentos ou sair para filmar e também a presença do **Kit audiovisual** na escola.



III) FILME-CARTA

Sendo o projeto final das oficinas, sugerimos que o **Filme-carta** seja realizado a partir da soma de **Dispositivos A**. De acordo com a organização da turma e o cronograma dos encontros, o projeto pode ser definido após os estudantes exercitarem alguns dispositivos ou pode começar a ser realizado já na segunda etapa, sabendo que os exercícios realizados com os dispositivos serão componentes do **Filme-carta**.



PLANEJAMENTO DOS ENCONTROS

Considerando doze (12) encontros ao longo do projeto, exemplificamos o planejamento da seguinte forma:

- 1º Leitura de imagens - **A imagem: olhar e inventar**
- 2º Leitura das fotografias produzidas pelos estudantes
Olhar e inventar: como se vê? o que se vê? o que não se vê?
- 3º **Minuto Lumière: preparação**
- 4º **Minuto Lumière: realização** ou
Análise de planos: **Experimentar o Cinema**
- 5º Análise de planos: **Experimentar o Cinema** ou
Minuto Lumière: realização
- 6º **Dispositivo A** ou
Dispositivo B (ou pesquisa para a próxima filmagem)
- 7º **Dispositivo A** ou
Dispositivo B (ou pesquisa para a próxima filmagem)
- 8º Preparação para a realização do **Filme-carta**
- 9º **Dispositivo A** para **Filme-carta** ou
Dispositivo B (ou pesquisa para a próxima filmagem)
- 10º **Dispositivo A** para **Filme-carta** ou
Dispositivo B (ou pesquisa para a próxima filmagem)
- 11º **Dispositivo A** para **Filme-carta** ou
Dispositivo B (ou finalização do filme)
- 12º Assisti-se aos **Filmes-carta** enviados pelas escolas



FICHAS DE ATIVIDADES

TIPOS DE FICHAS



PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS - primeiro contato com elementos básicos da linguagem cinematográfica e a relação com o outro e suas diferenças.



DISPOSITIVOS A - atividades práticas em que a turma se reúne para fazer imagens e sons e **demandam o Kit audiovisual**.



DISPOSITIVOS B - atividades de análise, pesquisa e discussão entre educadores e educandos e **não demandam o Kit audiovisual**.



INVENTAR DISPOSITIVOS - exemplos de atividades que podem ser criadas durante as oficinas e **não demandam o Kit audiovisual**.



FILME-CARTA - realização final do **Inventar com a Diferença**. Educandos produzem e remetem um filme para outra escola em algum lugar do Brasil.



LEGENDAS



RECURSOS



ENCONTRO

Indica em quais condições a atividade será realizada (Interior/ Dia, Exterior/ Dia, Interior e Exterior/ Dia, Interior e ou Exterior/ Dia).



FICHAS



Primeiras Experiências



Dispositivos A



Dispositivos B



Inventar dispositivos



Filme-carta



DVD



Série de dispositivos a serem acessados no DVD de apoio



EQUIPAMENTOS



TV e aparelho de DVD



PC com caixas de som



Projetor multimídia



Câmera digital



Telefone celular



Conexão USB



Leitor de cartão ou Bluetooth



Acesso ao sites



Glossário



KIT AUDIOVISUAL

ÍNDICE DAS FICHAS



PE

- A Imagem: olhar e inventar
- Olhar e inventar: como se vê? o que se vê? o que não se vê?
- Minuto Lumière: preparação
- Minuto Lumière: realização
- Planos: Experimentar o Cinema



A

- Lá longe / Aqui perto
- Fotografias narradas
- Molduras e máscaras
- Espelhos de autorretrato
- Histórias de objetos
- Montagem na câmera
- Cores e texturas
- Câmera subjetiva



B

- Espaços vazios
- Volta no quarteirão
- Sons ao redor
- Música e memória



ID

- *Arpilleras*
- Câmera escura

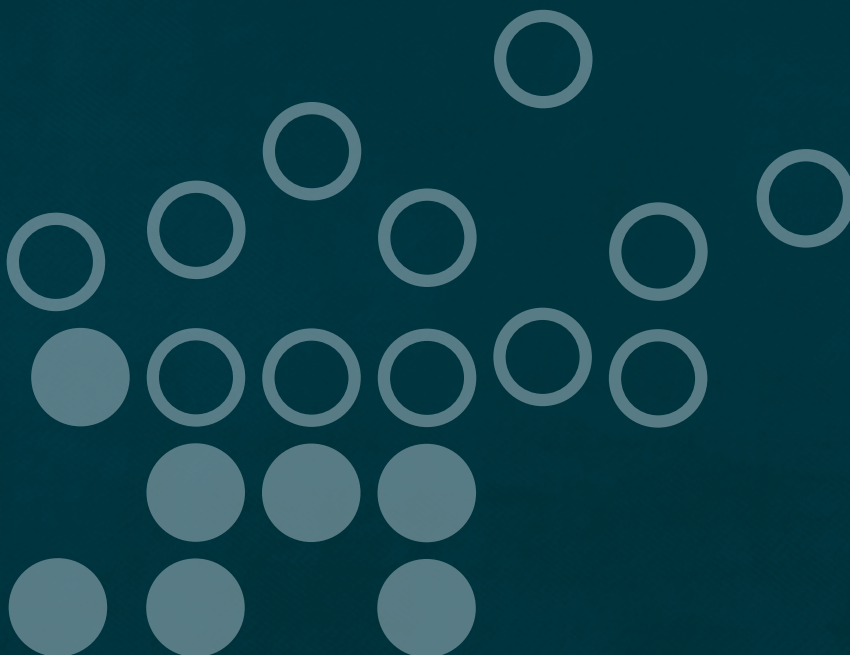


Fc

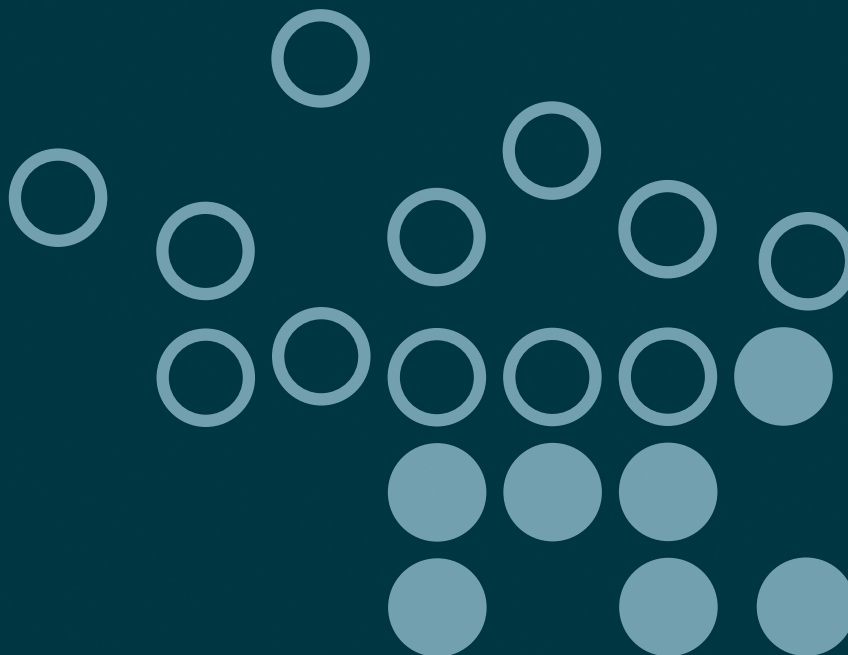
- Filme-carta



primeiras experiências



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.



A IMAGEM: OLHAR E INVENTAR



*O olho vê, a lembrança revê e a imaginação transvê o mundo.
É preciso transver o mundo.*

Manoel de Barros

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 deve ser enfatizado pela leitura das imagens.

A partir do banco de imagens selecionadas incluídas no Dvd, ou outras imagens quaisquer, busque percebê-las tendo em vista aspectos como:

- Luz e sombra
- Cor
- Texturas
- Perspectiva
- Profundidade
- Linhas e curvas
- Figura e fundo
- Escalas de planos
- Quadro e fora de quadro
- Ponto de vista

PROPOSTA PRÁTICA

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 (2) fotografias por estudante.

PROPOSTA PRÁTICA

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 (2) fotografias por estudante.

RECURSOS



OLHAR E INVENTAR: COMO SE VÊ? O QUE SE VÊ? O QUE NÃO SE VÊ?



As imagens nos mostram que sempre há a falta de uma imagem.

Fotografar nos obriga a pensar constantemente em como olhar para determinada cena: o que vemos nos limites do quadro e o que não se enquadra. Nosso olho, que também é uma câmera, ou como chamamos na fotografia, uma lente objetiva, 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 que 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 provocar a atenção aos sujeitos que compõem o imaginário dos estudantes e à ausência daqueles que, por algum motivo, não foram fotografados.

PROPOSTA PRÁTICA

1

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?*

RECURSOS



MINUTO LUMIÈRE: PREPARAÇÃO



PLANO: tudo o que acontece entre o ligar e o desligar a câmera.

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 motivo do exercício ser chamado de “Minuto Lumière” é uma referência a essas imagens: realizar um plano de um minuto retornando à maneira como eram feitos os primeiros filmes da história do cinema.

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 3' (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 5 segundos e fechando-os em seguida.

PROPOSTA PRÁTICA

1

- Assistir à seleção de Minutos Lumière (DVD).

RECURSOS



MINUTO LUMIÈRE: REALIZAÇÃO



Não importam os movimentos de câmera. Ela deve mover-se somente quando não puder ficar quieta. Você leva o alimento na mão. A câmera é um cão. Faça-a seguir com fome o alimento. A fome faz com que o animal se apague. Não há cão, não há fome, não há câmera. Há acontecimentos!

Alejandro Jodorowsky

“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

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 dispo-nho esse elementos diante da câmera para que sejam mais significativos?
- **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

1. Todos estudantes devem produzir um Minuto Lumière;
2. A câmera deve estar fixada no tripé;
3. Durante a filmagem: evite falar atrás da câmera, evite movimentá-la e não utilize o zoom.
4. Todos os Minutos Lumière realizados pelos estudantes devem ser assistidos em sala.

RECURSOS



PLANOS: EXPERIMENTAR O CINEMA



Se o encontro com o cinema como arte não ocorrer na escola, há muitas crianças para as quais ele corre o risco de não ocorrer em lugar nenhum.

Alain Bergala

A proposta deste encontro é trazer elementos que ajudem a pensar e compor planos com uma variedade de possibilidades criativas. Dessa forma, o maior interesse não é dominar e fixar códigos da linguagem cinematográfica, mas perceber que a maneira como se filma desnaturaliza e elabora novos sentidos da imagem e do cotidiano.

Para realizar esta atividade, podemos retomar a seguinte proposição: um plano é tudo o que acontece entre o ligar e o desligar a câmera. Mas como esse plano é composto? A câmera se movimenta? De que maneira? Como ela está posicionada?

Já a justaposição de dois planos inaugura questões como: quantos cortes há em uma cena? Em que momentos tais cortes acontecem?

Tecnicamente:

Como pode variar um plano?

Plano Geral, Plano Conjunto, Plano Americano, Plano Médio, Primeiro Plano, Close ou Plano Detalhe.

Como pode se movimentar a câmera?

Panorâmica, Tilt, Travelling, câmera na mão.

Como pode se posicionar a câmera?

Plongée / Contra plongée, 90° graus, câmera no chão.

PROPOSTA PRÁTICA

1

1. Assistir aos dispositivos **Escalas de Planos** e **Movimentos e Posições de câmera** (DVD);
2. Assistir aos planos comentados do **Experimentar o Cinema** (DVD);
3. Assistir a um dos curtas-metragens da lista de filmes indicados, selecionar um trecho do filme e perguntar aos estudantes onde começa e termina o plano naquela cena. Depois pausar a cena e refazer as perguntas acima (inventarcomadiferenca.org).

RECURSOS





dispositivos A

LÁ LONGE / AQUI PERTO



O que pode, essencialmente, um emancipado é ser emancipador: fornecer, não a chave do saber, mas a consciência daquilo que pode uma inteligência, quando ela se considera como igual a qualquer outra e considera qualquer outra como igual a sua.

Jacques Rancière

O QUÊ?

Filmar um desconhecido se aproximando.

POR QUÊ?

- 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.
- Quais são os desafios criados pela presença da câmera no contato com o outro?

e

EXTERIOR / DIA

COMO?

No entorno da escola, se aproximar de alguém com quem nunca se falou e pedir-lhe que simule um movimento de chegada diante da câmera.

1. Filmar em três planos fixos:

- Primeiro: **PLANO GERAL** - muito longe.
- Segundo: **PLANO AMERICANO** ou **MÉDIO** - mais próximo.
- Terceiro: **CLOSE** - muito perto

2. Por último, a câmera é entregue para a pessoa que estava sendo filmada, que faz um **Quarto PLANO** a sua escolha.

RECURSOS



FOTOGRAFIAS NARRADAS



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 QUÊ?

Filmar alguém narrando uma fotografia.

POR QUÊ?

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.

e

INTERIOR OU EXTERIOR / DIA

COMO?

1. Pedir que um adulto apresente uma fotografia e que fale sobre ela diante da câmera.
2. Filmar esse momento com a câmera na mão atentando para os gestos, o entorno e a própria fotografia.
3. A narração pode durar até 4 minutos.

Obs.: a atividade pode acontecer dentro ou fora da escola, desde que seja combinado previamente que o narrador leve a fotografia no horário da oficina.

RECURSOS



MOLDURAS E MÁSCARAS



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

Jean-Louis Comolli

O QUÊ?

Filmar através de molduras e máscaras - uma porta, uma janela.

POR QUÊ?

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 no extra-campo. Trata-se de exercitar enquadramentos, reelaborar o olhar para ver diferente, observar a partir do olhar do outro, porque nosso olhar e modo de ver é sempre parcial e localizado, um recorte do mundo. Entretanto, o que não vemos não deixa de existir e merecer nossa atenção.

e

EXTERIOR / DIA

COMO?

1. Visitar a casa de vizinhos e parentes.
2. Filmar até (02) dois minutos através de portas, janelas e máscaras 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 contra-plano (a imagem da pessoa falando o que vê), sempre observando e enquadrando a partir das molduras e/ou máscaras.

RECURSOS



ESPELHOS DE AUTORRETRATO



*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 Souza Santos

O QUÊ?

Filmar através de espelhos. Brincar com enquadramentos, reflexos, recortes e narrativas sobre si.

POR QUÊ?

O objetivo desse dispositivo é aproximar os estudantes da força inventiva de si e da comunidade existente nas narrativas. Trata-se de olhar para si e para o outro explicitando e ressignificando as diferenças.

e

INTERIOR / DIA

COMO?

1. Escrever um texto com duração de até um (1) minuto a partir da seguinte questão: “*o que nos faz diferentes?*”
2. Dividir a turma entre quem filma, quem escreve e quem lê os textos.
3. 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.

RECURSOS



HISTÓRIAS DE OBJETOS



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

Henri Bergson

O QUÊ?

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

POR QUÊ?

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 vão sendo transformados pela reconfiguração das cidades e do cotidiano. Estimular uma atenção às narrativas da comunidade.

e

EXTERIOR / DIA

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. Utilizar a câmera para gravar somente a narração (o áudio).
3. Separadamente, filmar este objeto ou produzir imagens que criem relação com esta narração.
4. Montar as imagem filmadas e a narração.
5. A narração deve durar entre um (1) e três (3) minutos.

RECURSOS



MONTAGEM NA CÂMERA



Tens umas mãos e elas uma memória por fazer.

Manuel Gusmão

O QUÊ?

Filmar-montar uma cena do cotidiano na própria câmera.
Experimentar a montagem no cinema quando se colocam dois planos juntos: um novo sentido se produz.

POR QUÊ?

Trabalhar a composição de dois ou mais planos e a relação criada em sua justaposição - o corte, a continuidade e a descontinuidade -, desenvolvendo a atenção aos sentidos que se produzem no entrelaçamento (a montagem em si) entre uma imagem e outra. Atentar para o ritmo das pessoas em seu cotidiano.

e

INTERIOR E/OU EXTERIOR/ DIA

COMO?

1. A turma deve estar dividida em grupos de até cinco (05) pessoas.
2. Cada grupo deve filmar uma cena de pessoas trabalhando, brincando, jogando, etc. em até cinco (05) 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 em que se liga e se desliga a câmera para que os cortes sejam bem realizados.

Obs.: O exercício se encerra quando os planos forem reunidos.

RECURSOS



CORES E TEXTURAS



O meu cabelo era a carapaça das minhas idéias, 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

O QUÊ?

Criar inventário de cores e texturas das pessoas da comunidade e do bairro, trabalhando os desafios da fotografia e da luz ao considerar seus efeitos para o enquadramento, sobre o material e a textura dos temas escolhidos.

POR QUÊ?

Intensificar a percepção da variedade de peles e marcas corporais das pessoas da comunidade, visando aproximar os estudantes da diversidade que os cercam. Fragmentos de corpos e suas singularidades mínimas - pintas, rugas, cicatrizes - compõem um mosaico da multiplicidade que reflete nossa miscigenação étnica.

e

EXTERIOR / DIA

COMO?

1. Cada aluno ou grupo filma quatro (4) planos concentrados em diferentes tons e texturas do corpo (pele, pés, cabelos, etc).
2. Dar preferência a planos fechados, *c/oses* e detalhes.
3. O exercício se concluí depois que todos os planos estiverem montados em sequência.

RECURSOS



CÂMERA SUBJETIVA



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

Oswald de Andrade

O QUÊ?

Ao fazermos imagens subjetivas não estamos apenas vendo pelo olho do outro, mas entrando no mundo do outro, o que é fundamental quando pensamos em direitos humanos.

Trabalhar com diferentes pontos de vistas.

POR QUÊ?

Oferecer a possibilidade de, com o cinema, ver a partir do olhar do outro, multiplicando as formas de perceber e estar no mundo. Trata-se também de desestabilizar e colocar o estudante em situações que ele nunca tinha experimentado antes, despertando o respeito e a valorização do trabalho de pessoas que fazem parte do seu cotidiano.

e

INTERIOR / DIA

COMO?

1. Filmar um (1) plano fixo de até (quarenta) 40 segundos de uma pessoa no trabalho (na cantina, na secretaria, no refeitório, 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 dois (2) planos de no mínimo dez (10) segundos cada.
3. Os planos são montados e discutidos entre os estudantes.

RECURSOS





dispositivos B

ESPAÇOS VAZIOS ?



*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 QUÊ?

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

POR QUÊ?

A casa de uma pessoa às vezes conta mais sobre ela do que seu próprio testemunho. 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 (5) pessoas que se disponham a receber esta atividade em suas casas.
2. Realizar uma (1) 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.

RECURSOS



VOLTA NO QUARTEIRÃO



*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 QUÊ?

Fotografar uma volta ao quarteirão da escola.

POR QUÊ?

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, notar o que está próximo e o que já não vemos mais.

COMO?

1. Cada estudante realiza quatro (4) 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.

Obs: este exercício pode ser complementado posteriormente com uso de equipamento de áudio e vídeo filmando-se o relato dos estudantes sobre as imagens da volta no quarteirão.

RECURSOS



SONS AO REDOR

B

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

O QUÊ?

Pesquisar diferentes sons na comunidade.

POR QUÊ?

Assim como as imagens que nos rodeiam, os sons também constituem paisagens, algumas mais agressivas, outras mais delicadas. Representar o bairro a partir dos sons que ele produz, seja ruídos na rua, da natureza, sons de animais, músicas, etc. O exercício visa intensificar a escuta e as formas dos sons serem constituintes do mundo em que vivemos. Além disso, permite também um trabalho sobre a construção sonora no cinema, muito distinta do ouvido.

COMO?

1. Apenas o som importa.
2. Com o gravador do celular ou câmera fotográfica, cada estudante grava até dois (2) 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.
4. Escolher três (3) sons mais representativos e gravá-los novamente quando o kit audiovisual estiver na escola.

Atenção: é importante que o instrumento de captação sonora esteja próximo à fonte sonora.

Obs.: sugerimos aos professores assistirem ao filme *O som ao redor*, de Kleber Mendonça (2012), no qual as sonoridades foram trabalhadas como elementos decisivos em sua própria concepção.

RECURSOS



MÚSICA E MEMÓRIA

**B**

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 cançõzinha. Esta é como o esboço de um centro estável e calmo, estabilizador e calmante, no seio do caos.

Gilles Deleuze e Félix Guattari

O QUÊ?

Pesquisar as músicas ouvidas por diferentes gerações da comunidade.

POR QUÊ?

Apresentar a cultura e a identidade musical do entorno e pensar na relação música, memória e território. O exercício visa estimular o contato do estudante com a memória da comunidade, com outras referências artísticas e da constituição da identidade.




inventar dispositivos

A decorative graphic in the top right corner consisting of several circles of varying sizes and colors (white, light blue, and dark blue) arranged in a scattered pattern.

Entramos numa nova categoria de **Dispositos B**.

Aqui damos início a alguns exemplos de atividades que podem ser realizadas entre educadores e estudantes ou podem servir de inspiração para que novos dispositivos sejam inseridos neste fichário a partir de outras experiências com cinema, educação e direitos humanos.

A decorative graphic in the bottom right corner consisting of several circles of varying sizes and colors (white, light blue, and dark blue) arranged in a scattered pattern.

ARPILLERA



Todas as pessoas nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotadas de razão e consciência e devem agir em relação umas às outras com espírito de fraternidade.

(Art. 27 - Declaração Universal dos Direitos Humanos, 1948)

O QUÊ?

Construir **arpilleras**.

POR QUÊ?

Arpillera é uma técnica têxtil chilena que possui raízes numa antiga tradição popular iniciada por um grupo de bordadeiras de Isla Negra, localizada no litoral central chileno. Muitas arpilleras fazem referência aos valores consolidados da comunidade e aos problemas políticos e sociais que enfrentam. Tornaram-se uma forma de comunicar ao mundo exterior, no país e fora dele, o que estava acontecendo; e ao mesmo tempo, uma forma de atividade cooperativa e fonte de renda. Graças às arpilleras muitas mulheres chilenas puderam denunciar e enfrentar a ditadura desde fins de 1973. As arpilleras mostravam o que realmente estava acontecendo nas suas vidas, constituindo expressões de tenacidade e da força com que elas levavam adiante a luta pela verdade e pela justiça.

(texto extraído do catálogo da exposição "Arpilleras da Resistência Política Chilena".
Memorial da Resistência de São Paulo)

COMO?

1. Assistir aos curtas-metragens da lista de filmes indicados no site.
2. Cada aluno confecciona sua própria *arpillera* considerando imagens dos filmes assistidos.
3. A técnica consiste na costura ou colagem de tecidos sobre outro tecido mais firme (juta, por exemplo) cortado retangularmente simulando um quadro.
4. Atrás da *arpillera* é colado ou costurado um bolso onde deve ser depositado um bilhete sobre o trabalho realizado, algo que as bordadeiras faziam para se comunicarem e denunciarem os problemas políticos.

Obs.: sugerimos uma pesquisa de imagens junto aos alunos com exemplos de *arpilleras*.

RECURSOS

- Pesquisar imagens de *arpilleras*;
- Juta, retalhos de tecido, tesoura, cola quente ou agulhas e linhas;

CÂMERA ESCURA



Sei muito bem que é apenas uma imagem, mesmo assim quero a coisa...

Jean-Louis Comolli

O QUÊ?

Construir uma câmera escura.

POR QUÊ?

Sendo um dos mais antigos experimentos ópticos, a câmera escura fundamentou a invenção da fotografia e do cinematógrafo no século XIX. O dispositivo consiste em uma caixa preta com um pequeno orifício por onde entra a luz que vem de fora, recriando imagens no seu interior.

COMO?

1. Divida o papel cartão em duas metades.
2. Faça uma caixa com cada uma dessas metades: a primeira deve ser um pouco mais larga que a segunda, para que uma entre na outra (a primeira tendo cerca de 30 cm de comprimento e 12 de largura, e a segunda, 10cm de largura).
3. Com outro pedaço de papel cartão, faça um quadrado que cubra a base da caixa mais larga.
4. Nesse quadrado, corte um orifício (do tamanho de um olho) e cole a lente neste espaço aberto (com a parte convexa para dentro).
5. Este quadrado com a lente deve ser colado na base da caixa mais larga.
6. A base da caixa mais estreita deve ser coberta com um pedaço de papel vegetal.
7. Colocando e deslocando a caixa mais estreita dentro da mais larga, veja o que se cria.

Obs.: maiores instruções e imagens de como fazer no site.
(inventarcomadiferenca.org)

RECURSOS

- Tesoura e estilete;
- Cola e fita adesiva;
- Lente de 50mm (pequena lupa vendida em papelarias);
- Papel-cartão preto (ou cartolina mais resistente);
- Papel vegetal.



filme-carta



Um filme não me transmite uma experiência, ele deve ser a própria experiência.



FILME-CARTA



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

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, 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 onde 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 obriga 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, relação com muitos desafios propriamente cinematográficos - narração, montagem, ritmo, atuação, composição, observação - e relação reflexiva do estudante consigo e com a comunidade em que vive, possibilitando uma relação afetiva, inventiva e crítica com seu mundo.

PRÁTICA

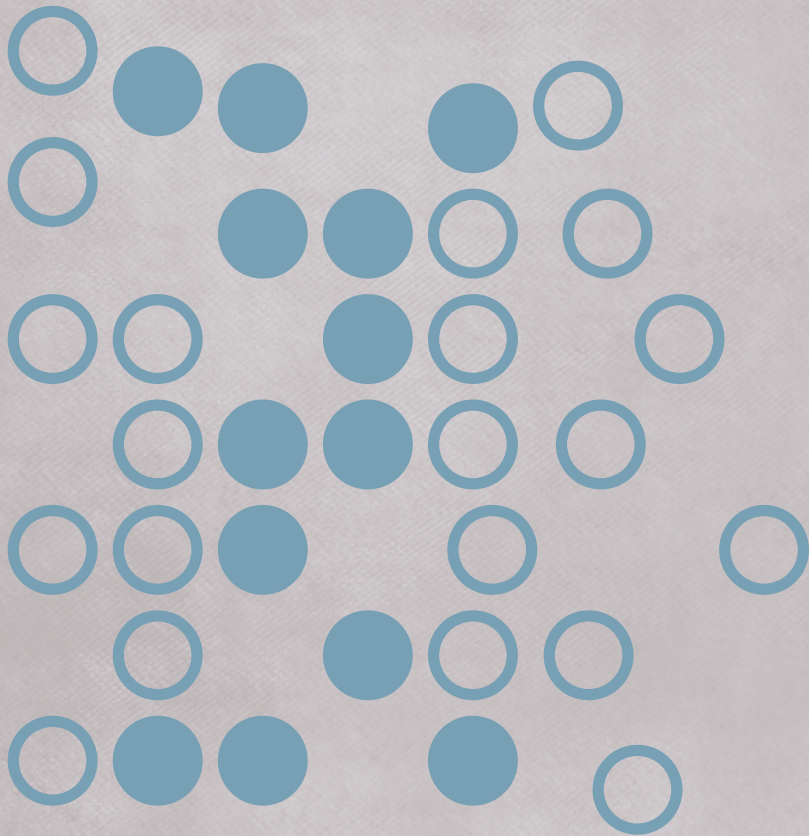
Preparação e realização do FILME-CARTA

1. Assistir aos **Filmes-carta** (DVD);
2. Escolher uma escola participante do Projeto **INVENTAR COM A DIFERENÇA** para a qual se quer direcionar o filme-carta (consultar o mapa dos municípios participantes no site);
3. Divididos em grupo, a turma escolhe três (3) dos dispositivos propostos (assim como o próprio **Minuto Lumière**) para constituir o **Filme-carta**.
4. A seleção, organização e pesquisa devem ser feitas entre os educadores e os estudantes para serem posteriormente filmadas junto com o mediador.
5. Nos encontros seguintes, os estudantes produzem os dispositivos selecionados.

RECURSOS



WWW



INVENTAR COM A DIFERENÇA

CINEMA E DIREITOS HUMANOS

68

INVENTAR COM A DIFERENÇA - CINEMA E DIREITOS HUMANOS

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA

Presidenta da República Federativa do Brasil
Dilma Rousseff

SECRETARIA DE DIREITOS HUMANOS DA PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA

**Ministra de Estado Chefe da Secretaria de
Direitos Humanos da Presidência da República**
Maria do Rosário Nunes

**Secretária Executiva da Secretaria de
Direitos Humanos da Presidência da República**
Patrícia Barcelos

**Secretário de Gestão da Política de
Direitos Humanos**
Gleisson Cardoso Rubin

**Secretária Nacional de Promoção e Defesa
dos Direitos Humanos**
Gabriel dos Santos Rocha

**Secretária Nacional de Promoção dos
Direitos da Criança e do Adolescente**
Angélica Moura Goulart

**Secretário Nacional de Promoção dos
Direitos da Pessoa com Deficiência**
Antônio José Ferreira

Chefe de Gabinete da Ministra
Bruno Gomes Monteiro

Supervisão do Inventar com a Diferença
Tassiana Cunha Carvalho
Caroline Dias dos Reis

MINISTÉRIO DA CULTURA

Ministra de Estado da Cultura
Marta Suplicy

Secretário do Audiovisual Substituto
João Batista Silva

**Coordenador-Geral de Desenvolvimento
Sustentável do Audiovisual**
Rodrigo Fagundes Bouillet

**Coordenador de Pesquisa, Desenvolvimento,
Inovação e Criatividade**
Leonardo Barbosa Rossato

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Reitor da Universidade Federal Fluminense

Professor Roberto Salles

Diretor do Instituto de Artes e Comunicação

Professor Leonardo Guelman

Chefe do Departamento de Cinema e Vídeo

Professor Cezar Migliorin

Gestora administrativa e financeira

Fundação Euclides da Cunha

KUMã - Laboratório de Experimentação e Pesquisa em Imagem e Som

EQUIPE INVENTAR COM A DIFERENÇA

Idealização

Cezar Migliorin

Isaac Pipano

Luiz Garcia

Coordenação Geral

Cezar Migliorin

Coordenação de Produção

Alexandre Guerreiro

Coordenação Executiva Nacional

Juliana Lopes

Coordenação Pedagógica

Clarissa Nanchery

Coordenação de Comunicação

Isaac Pipano

Coordenação Gráfica e Designer

Luiz Garcia

Coordenação Técnica

Fred Benevides

Consultoria cinema-educação

Adriana Fresquet (UFRJ)

Eliany Salvatierra (UFF)

João Luiz Leocádio (UFF)

Secretária de Produção

Teresa Cancela

Produção (discentes UFF)

Alice Bomtempo
Amanda Kadobayashi
Daniel Nolasco
Felipe Fernandes
Fernanda Viana
Guilherme Farkas
Juliana Shimada
Leonardo Khuriyeh
Luana Farias

Assessoria de Imprensa

Ethel de Paula

Mídias sociais

Caio de Freitas Paes

Site

Paulo Régis
Ana Cecília Peron (assistente)
Hugo Da Silva Ribas (assistente)

Serviços gráficos

EDG - www.graficaedg.com.br

COORDENADORES E MEDIADORES - 2014**REGIONAL NORTE****Coordenador**

Antônio Sérgio de C. e Souza (Rio Branco - AC)

Mediadores

Alan Gomes Freitas (Manaus - AM)
Clemilson de Almeida Farias (Rio Branco - AC)
Cláudio Chaves Lavôr (Boa Vista - RR)
Maiara Roberta de Melo Bezerra (Porto Velho - RO)
Paulo André R. L. Magalhães (Porto Velho - RO)
Uliclelson Luís do N. Pereira (Macapá - AP)

REGIONAL NORDESTE I**Coordenadora**

Rúbia Mércia de Oliveira Medeiros (Fortaleza - CE)

Mediadores

Antônio Fabrício E. Barbosa (Imperatriz - MA)
Danilo Carvalho (Parnaíba - PI)
Gelirton Almeida Siqueira (Fortaleza - CE)
Gilberto Bezerra Mendonça (Belém - PA)
Pedro Augusto Soares Fiuza (Natal - RN)

REGIONAL NORDESTE II

Coordenadora

Mariana Porto de Queiroz (Recife - PE)

Mediadores

Ana Bárbara Ramos da Silva (Conde - PB)

Caio Mário José Sales Lima (Recife - PE)

Gabriela Caldas G. de Melo (Aracaju - SE)

Gláucia de Moraes R. Soares (Rio das Contas - BA)

Marcos Paulo de O. Sobral (Delmiro Gouveia - AL)

REGIONAL CENTRO-OESTE

Coordenadora

Joelma Maria P. da Siva Sobrinho (Goiânia - GO)

Mediadores

Anderson Melo (Pirenópolis - GO)

Antônio Balbino (Brazlândia - DF)

Ariel Elias do Nascimento (Porto Nacional - TO)

Danielle Bertolini da Silva (Cuiabá - MT)

Givago de Oliveira Silva (Campo Grande - MS)

REGIONAL SUL-SUDESTE

Coordenadora

Silvia Boschi (Rio de Janeiro - RJ)

Mediadores

Adriana Gonçalves Ferreira (Bagé - RS)

Bruno Paes (Belo Horizonte - MG)

Eduardo Brandão (Niterói - RJ)

Jose Augusto Ribeiro Vinagre (Bauru - SP)

Karine Joulie Martins (Florianópolis - SC)

Larissa Maria Figueiredo Mendes (Curitiba - PR)

Maíra Norton Silva (Paraty - RJ)

Marcos Valério Guimarães (Vila Velha - ES)

Marília Souza Andrade Dias (Belo Horizonte - MG)

Rafel Urban (Curitiba - PR)

DVD

I - MINUTOS LUMIÈRE

Irmãos Lumière

Chegada de um trem à estação (1895)

Saída da fábrica (1895)

Refeição de bebê (1895)

Demolição de um muro (1895)

O jardineiro regado (1895)

Jogo de cartas (1895)

Partindo de Jerusalém pela estrada de ferro (1895)

Engate de um caminhão (1896)

Escola Livre de Cinema de Nova Iguaçu

1. Mirielle Jugnácio, Rafaela Miguel, Silas Sena e Ursula Ferreira.
2. Alexandre Terto, Cláudio Costa, João Vitor da Silva.
3. Carolina Nascimento, Fabrício Feydit, Lethícia Cabral e Letícia França.
4. Luiz Antônio de Lima, Mário Luiz Gomes, Paulo Roberto Thomé e Victor Hugo de Medeiros.

Minutos Lumière Mediadores

Adriana Gonçalves Ferreira

Anderson Melo

Ariel Elias do Nascimento

Eduardo Brandão Pinto

Gláucia de Moraes Rego Soares

José Augusto Ribeiro Vinagre

II - EXPERIMENTAR O CINEMA

A máquina, de João Falcão (2005), narração de Bianca Byington e Chico Díaz.

Ensaio de Cinema, de Allan Ribeiro (2010), narração de Livia Guerra e Michel Melamed.

Corumbiara, de Vincent Carelli (2009), narração de Livia Guerra e Michel Melamed.

Peixe Pequeno, de Altair Paixão e Vincent Carelli (2010), narração de Bianca Byington e Chico Díaz.

III - DISPOSITIVOS (trechos dos filmes)

Acalanto, de Arturo Saboia (2013).

A cidade é uma só?, de Adirley Queirós (2011).

A onda traz, o vento leva, de Gabriel Mascaro (2010).

As Iracemas, de Alexandre Pires Cavalcante (2012).

As hiper-mulheres, de Takumã Kuikuro, Carlos Fausto e Leonardo Sette (2011).

Bicicletas de Nhanderú, de Patricia Ferreira e Ariel Ortega (2011).

Caixa D'água: Qui-lombo é esse?, de Everlane Moraes (2012).

Em busca de um lugar comum, de Felipe Mussel (2012).

Kátia, de Karla Holanda (2012).

Malunguinho, de Felipe Peres Calheiros (2012).

Repare bem, de Maria Augusta de Medeiros (2012).

Silêncio, de Alberto Bellezia e Cid Cesar Araujo (2012).

IV - LEITURA DE IMAGENS

Fotografias cedidas pelos estudantes:

Alice Bontempo - UFF

Lucas Badini - UFF

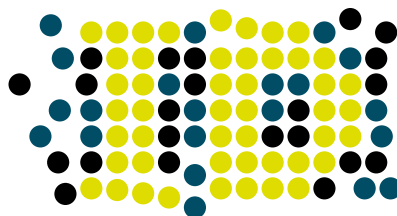
Thais Alvarenga - ELC

V - FILMES-CARTA

Pra Chica, de Juliana Shimada, narração de Thomaz Cardoso (2013).

Pedro, de Wilsan Esmeraldo de Oliveira (2013).

Meu amor fez um projeto, de Lucas Milello (2013).



Inventar com a
diferença
cinema 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

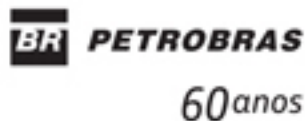
R. Prof. Lara Vilela - São Domingos
24210-590
Niterói - RJ, BRASIL

Brasil, 2014.



www.inventarcomadiferenca.org

PATROCÍNIO



APOIO



REALIZAÇÃO

