

Processos formativos em cinema e audiovisual

Cinema no Museu Antropológico: sessão de filme com debate¹

Rossana Klippel de Souza José²

Erica Pereira de Souza Nunes³

Adelino Adilson de Carvalho⁴

Museu Antropológico da UFG

Resumo: O projeto intitulado “*Cinema no Museu Antropológico: sessão de filme com debate*”, nasceu com a proposta de ser uma atividade educativa e cultural, cujas/os debatedoras/res têm sido especialistas e pesquisadoras/es que utilizam o cinema como interface de suas pesquisas. Seu objetivo é o de propiciar, ao público em geral, uma oportunidade a mais de lazer e entretenimento aliada ao conhecimento. As atividades acontecem durante o ano inteiro e a divulgação é feita por meio das redes sociais, sítio do Museu Antropológico e da UFG, bem como por meio do banco de e-mails cadastrados pelo projeto. Antes da exibição do filme apresenta-se um histórico da instituição e do projeto, apresentação do/a debatedor/a e exibição do filme. Após a exibição o/a debatedor/a propõe questões para discussão e problematização, seguido do debate com a participação do público.

Palavras-chave: Cinema no Museu. Conhecimento. Público. Debate. Sociedade.

Resumo expandido: O projeto intitulado “Cinema no Museu Antropológico: sessão de filme com debate”, mais carinhosamente chamado pela comunidade do Museu Antropológico da Universidade Federal de Goiás (UFG) de “*Cinema com debate*”, no mês de julho do ano de 2021, completou 12 anos e nasceu com uma proposta de ser uma atividade educativa e cultural, cujos debatedores têm sido especialistas e pesquisadores que utilizam o cinema como interface de suas pesquisas. Desde a sua concepção, o intento sempre foi abranger não só obras cinematográficas nacionais, mas as diversas leituras propiciadas pela produção cinematográfica internacional, sejam eles do circuito comercial ou não. Na sua diversidade, os filmes são debatidos por profissionais das temáticas trabalhadas, por amantes da sétima arte, por alunos e professores das variadas instituições de Goiânia e região, por estagiários e técnicos-administrativos do Museu Antropológico, por cineastas, dentre outros.

¹ Trabalho apresentado à 10ª SAU 2021 - Semana do Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.

² Museóloga no Museu Antropológico da UFG e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: rossanaklippel@ufg.br

³ Graduanda (Licenciatura) em História pelo Instituto Federal de Goiás, Campus Goiânia. E-mail: pereiraerica550@gmail.com.

⁴ Técnico em Assuntos Educacionais no Museu Antropológico da UFG e doutorando em Antropologia Social/PPGAS/UFG. E-mail: adelinomuseu@ufg.br

Processos formativos em cinema e audiovisual

Oportuno que se contextualize o espaço no qual ele está inserido, qual seja: um Museu. Segundo Bittencourt (2009),

os museus são uma espécie de pequenas-imensas janelas onde as pessoas no presente observam o universo, na forma de lugares, tempos e diferentes culturas. Que ele, o museu, aproxima as pessoas, mesmo que não vivam nos mesmos lugares, não falem a mesma língua e sequer estejam no mesmo tempo (BITTENCOURT, 2009, p. 21).

E é justamente isso que acontece quando assistimos um filme, ou seja, viajamos aos mais diferentes espaços sem sair do lugar, experimentamos novas culturas, rimos, choramos, dentre tantos outros sentimentos que nos é permitido ao assistir a uma película. O projeto nasce como uma ação de extensão com uma finalidade educativa e cultural a ser utilizada para levar até o Museu Antropológico pessoas que normalmente não o visitariam. Também, por esse canal (cinema), podemos abordar diversas temáticas desde temas antropológicos, sociológicos, questões sociais tão caras nos dias de hoje, como gênero, raça, sexualidade, decolonialidade, colonialidade, patriarcalismo, etnocídio, genocídio, dentre outras.

Em 2020, devido ao distanciamento social instaurado, a necessidade da oferta de alternativas de experiências em meio digital ao público do Museu Antropológico tornou-se impreterível. A referida circunstância acentuou a importância de criar condições para que os museus possam exercer devidamente sua função social também em ambiente virtual. Essa tendência no sentido das possibilidades trazidas pelo uso das tecnologias digitais em museus vem sendo praticada e estudada. Martins e Martins (2019) reforçam que isto objetiva tornar o patrimônio museal mais acessível e propiciando novas interações que vão para além da comunicação e difusão de acervos, mas que também produzem ferramentas e dinâmicas para o exercício da educação museal.

Em experiência realizada com o Projeto Cinema no Museu: Sessão de Filme com Debate, foi verificado que, apesar das ações virtuais não substituírem a experiência da sessão de cinema no miniauditório do Museu Antropológico, outras possibilidades foram criadas para novas necessidades de trocas e interações entre os coletivos urbanos de cineclubes parceiros e o público beneficiário, tais como ações que não são limitadas pela localização, estabelecendo redes e atividades em âmbito nacional e internacional.

Nesse contexto, o canal do *YouTube* do museu foi criado para virtualizar possíveis eventos e difundir vídeos como o documentário produzido pela instituição sobre as bonecas Ritxoko e o vídeo em comemoração aos 50 anos do museu e, posteriormente,

Processos formativos em cinema e audiovisual

se tornou o mecanismo de realização das ações do Projeto Cinema no Museu. As atividades transmitidas pelo *YouTube* têm vantagens como o salvamento da reunião para futuras visualizações além de notificar o público. São pontos que favorecem a plataforma em relação à outras plataformas.

A pandemia de covid-19 impôs interrupções das dinâmicas e planejamentos presenciais do Museu Antropológico e dos cineclubes da cidade de Goiânia. Como seguir as ações com e para os públicos de acordo com o distanciamento social, essencial para que o caos instaurado na saúde seja minimizado? Dentre as principais parcerias propositivas de formas de subverter as limitações atuais estão o Cineclube ImigrAÇÃO, a União de Cineclubes de Goiânia e o Conselho Nacional de Cineclubes Brasileiros, comprometidos nas seguintes ações durante o distanciamento social em 2020: Encontro Cineclubismo em Goiás Pós-covid; Oficina de Formação Cineclubista; 7º Encontro de Cinema e Educação; Tertúlia Poética em Quarentena; Cine-debate sobre o filme “Machuca” (2004) de Andrés Wood; Cine-debate sobre o filme “Corações Sujos” (2011) de Vicente Amorim; Cine-debate sobre o filme “A Hora da Estrela” (1985) de Suzana Amaral; Cine-debate “La mesa de Parinacota” (2020) e “Alira y el Ñandú” (2020) de Luis Morgado e; 1º Encontro cineclubista com cineclubes sul-americanos. Como as atividades acima mencionadas não proporcionavam o momento presencial de confraternização com café e pipoca no mini auditório do Museu Antropológico, outras potencialidades da realidade vigente foram exploradas como, principalmente, as trocas de saberes e experiências envolvendo cinema e educação para além de Goiânia.

Para além dos debates propulsionados pelas temáticas dos filmes, também houve exposições e lançamentos através do canal do Youtube de produções audiovisuais de Arica, a principal conexão de intercâmbio internacional em diversas práticas. No 7º Encontro de Cinema e Educação foram exibidos os filmes “La Caverna del Inca” de Luis Morgado e The Chilean Road Movie de Nicolás Pienovi e, posteriormente, os filmes “La mesa de Parinacota” e “Alira y el Ñandú”. Nessas oportunidades, foi possível interação do público diretamente com as/os realizadoras/os dos curtas-metragens.

A perspectiva para o futuro é de que as atividades presenciais do projeto sejam retomadas em breve, mantendo a frequência anterior ao contexto da pandemia, com as sociabilidades, debates relevantes e reflexões quanto a diversidade cultural a partir das produções audiovisuais, se consolidando cada vez mais por seu caráter educativo-

Processos formativos em cinema e audiovisual

cultural capaz de interagir com os diversos segmentos da sociedade. Na atualidade, o museu “

[...] relaciona-se diretamente com a noção de experiência de público, com dispositivos, interfaces e convergências tecnológicas, e cria narrativas e atua de maneira performática no trânsito das mensagens culturais patrimoniais ofertadas aos públicos. (LISBOA, 2019, p. 375).

Mesmo com a retomada das atividades presenciais e o funcionamento normal na Unidade, a adesão a oportunidades de experiências virtuais que beneficiem o público do Museu Antropológico é orientação da qual não é interessante retroceder. Nesse sentido, a projeção é de que eventuais atividades em ambiente virtual sigam efetivadas para o intercâmbio para além de fronteiras nessa produtiva colaboração entre cineclubismo e museus.

Referências Bibliográficas

BITTENCOURT, J. N. As coisas dentro da coisa: observações sobre museus, artefatos e coleções. In: AZEVEDO, F., L., M.; PIRES, J., R., F.; CATÃO, L., P. (Org.) **Cidadania, Memória e Patrimônio: As dimensões do museu no cenário atual**. 1ed. Belo Horizonte: Crisálida, 2009, v. 1, p. 1-212.

LISBOA, P., F. **Museu 4.0: um olhar museológico sobre as práticas museais tecnológicas contemporâneas**. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) – Goiânia: UFG, 2019.

MARTINS, L.; MARTINS, D., L. Novas práticas sociais no campo da educação museal: a cultura digital e a sociabilidade em rede. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 3, p. 199-216, 2019.

MUSEU ANTROPOLÓGICO - Coordenação de Intercâmbio Cultural/UFG. Relatório Anual. Goiânia, 2019.