



ep
au

16:9
WIDE SCREEN

PERSONAL
DISPLAY
ON/OFF

TESSLA
ON/OFF

TALKER
ON/OFF

FILTER IN

MONITOR

FLUOR

CH1 CH2

MONI MONI

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

CH1 CH2

Crias Cine: experiencias con el cine y el audiovisual en los entornos virtuales

Crias Cine: cinema and audiovisual experiences in virtual environments

Maria Gabriela Capper

Colégio Universitário Geraldo Reis – Universidade Federal Fluminense-Niterói-Rio de Janeiro-Brasil
Profesora del curso de Música

RESUMEN

Este artículo aborda las experiencias de un grupo de niños con audiovisuales realizadas en un taller de extensión, en un entorno virtual durante el período de distanciamiento social causado por la pandemia de Covid-19. Son relatos de experiencias que surgen en los procesos de fruición y creación con el audiovisual en la infancia, en diálogo con los pensamientos de Alain Bergala (2008), Gilles Deleuze (1985, 1998), Fernand Deligny (2016), Giorgio Agamben (2007) e Sergei Eisenstein (2002, 2014) sobre el arte y el cine. En general, el cine está presente en las escuelas de manera limitada. ¿Cómo ampliar la presencia del cine y del audiovisual como arte en las escuelas? ¿Cómo hacer posible que los niños operen, disfrutando y creando en un devenir cine-infancia? Es lo que se pretende descubrir en esa trayectoria de experiencias con imágenes, sonidos, edición y montaje cinematográfico, que deflagran operaciones audiovisuales inventivas, en las que los gestos cinematográficos de los niños se hacen propios y singulares.

Palabras clave: Cine, Audiovisual, Arte, Educación, Infancia.

ABSTRACT

The article addresses the audiovisual experiences from a group of children in an extension workshop entirely performed in a virtual environment during the social distancing period caused by COVID-19 Pandemic. They are reports which emerge from fruition and creation processes with the audiovisual during the childhood, in dialogue with thoughts of Alain Bergala (2008), Gilles Deleuze (1985, 1998), Fernand Deligny (2016), Giorgio Agamben (2007) e Sergei Eisenstein (2002, 2014) about art and cinema. In general, cinema is present in schools in a limited way. How to extend the presence of cinema and audiovisual as art in schools? How to make it possible for children to operate, enjoy and create in a fluid and non-stop movement related to children with the cinema? This is what we intend to discover in this trajectory of experiences with images, sounds, editing and film editing, which trigger inventive audiovisual operations, in which the cinematographic gestures of children become their own and singular gestures.

Keywords: Cinema, Audio-visual, Art, Education, Childhood.

INTRODUCCIÓN

Este artículo invita al lector a acompañar la trayectoria de experiencias con el cine y el audiovisual, a través de ventanas virtuales y en red, de un grupo de niños de escuelas públicas de Río de Janeiro. Tales experiencias surgieron de las inquietudes de los docentes sobre la relación entre el cine y la infancia, así como las posibles maneras de operar con el cine como arte, escribiendo sobre sí mismos, sobre la vida y el mundo con imágenes y sonidos. Generalmente, el cine está presente en las escuelas de forma limitada y, en ocasiones, instrumentalizada, sirviendo solo como una herramienta de apoyo a los procesos de enseñanza. El cineasta, crítico de cine y profesor Alain Bergala, responsable de la introducción del cine como arte en las escuelas francesas, hizo contribuciones valiosas sobre la relación entre arte, cine y educación dentro y fuera de la escuela. Bergala (2008) destaca que el arte es, en esencia, un campo de conocimiento subversivo dentro de la escuela y no se limita a la enseñanza en el formato tradicional. Para él, limitar el contacto de los estudiantes con el arte, aislarlo en una disciplina, en un tiempo determinado, tiende a reducir el “alcance simbólico del arte y su potencial de revelación”(2008, p. 30). Los procesos de creación siguen un tiempo subjetivo, ya que nos afecta una experiencia que quiere desdoblarse en una obra artística. El tiempo se expande según sea necesario para que el gesto artístico encuentre su fuerza y potencia.

¿Cómo encontrar este tiempo de creación con cine y audiovisual en las escuelas? Con el deseo de ampliar los encuentros de alumnos de escuelas públicas con el cine y el audiovisual, un colectivo multidisciplinario de docentes del Coluni UFF se unió para crear el Proyecto de Extensión *Crias Cine: cinema e educação – Coluni UFF*. El colectivo *Crias Cine*, Formado por cuatro pedagogos, profesores de Teatro, Matemáticas y Música y un becario licenciado en cine y audiovisual de la UFF, se interesa en desarrollar procesos de creación con cine y audiovisual centrados en la infancia, en acciones dentro y fuera de las escuelas, que favorezcan el encuentro del cine con el arte. Tales perspectivas encuentran resonancia en la provocación de Bergala (2008, p. 33): “Tal vez era necesario empezar a pensar - pero no es fácil desde un punto de vista pedagógico - la película no como objeto, sino como nota final de un proceso creativo, y el cine como arte”. En lugar de “enseñar” cine, Bergala (2008) cree en un “encuentro” con el arte del cine y en una pedagogía centrada en la creación.

El Proyecto de Extensión *Crias Cine: cinema e educação* tuvo inicio en marzo de 2020 y se creó para acercar a los estudiantes de Educación Básica y el arte del Cine y el Audiovisual en la vida cotidiana de las escuelas públicas. Una de las acciones del proyecto, el taller *Crias Cine: criação e produção audiovisual*, tiene como objetivo impulsar el intercambio de experiencias entre niños y jóvenes como espectadores y realizadores audiovisuales. Nosotros, docentes y movilizadores de las actividades de *Crias Cine*, tenemos como premisa la aceptación de los intereses de los niños, ya que sabemos cuánto las experiencias que surgen de las ideas del grupo se vuelven más atractivas para todos. Deci-

dimos, por tanto, registrar pasos, impresiones, afectos, efectos y creaciones que surgen de las experiencias con el cine y el audiovisual en un grupo formado por diez niños, de entre 7 y 14 años de edad, alumnos de escuelas públicas de Niterói, Itaboraí, São Gonçalo y Rio das Ostras, RJ, que tienen en común un interés por la edición de video y el cine. Como docentes, nos preguntamos permanentemente sobre la mejor forma de movilizar a los niños, cuando lo que se desea es el desvelamiento de subjetividades en la creación artística con el cine. Buscamos acoger, afectar, experimentar, acompañar, reflexionar, crear, con la perspectiva de desarrollar la investigación sobre la creación artística en el cine y el audiovisual en la infancia y la adolescencia, en los cruzamientos y subjetividades.

En el primer encuentro del taller, nos presentamos y nos conocemos poco a poco. Hablando en una rueda de conversación, Arthur nos dijo que produce videos y se identifica mucho con los *videogames*, le gusta apropiarse de imágenes y personajes de juegos para hacer sus películas. A Ana Luysa le gusta inventar y escribir historias. Nos dijo que escribió un libro en la escuela. Thiago le dijo al grupo que acompañó a su madre, haciendo una película *stop motion* y que tiene una colección de dibujos de monstruos, cada uno con su propia biografía, todos los cuales él inventó. Sophia nos dijo que tuvo una experiencia con el cine cuando participó como actriz en una producción junto a su hermana, quien es estudiante de Cine en la UFF y le gusta editar sus videos en su celular a través de diferentes aplicaciones. Rara dijo que edita videos, tiene un canal de *Youtube* en el que, entre otros asuntos, comenta películas. Los hermanos João Gabriel y José Luis son los más jóvenes del grupo y se identifican con el universo de los superhéroes, editando videos juntos. Maria Laura hace películas animadas con dibujos y narrativas autorales, tiene práctica con la edición de videos. Eloah y João Pedro están interesados en hacer videos y, por lo tanto, decidieron participar en el taller. La mayoría de los niños llegaron a *Crias* trayendo consigo experiencias previas con audiovisuales. Pronto notamos el interés real del grupo por el tema del cine. En el primer encuentro (el único presencial), invitamos a los niños a conocer y crear Taumatropos. Anterior al cine, el Taumatropos es un dispositivo óptico que, cuando se activa, produce una ilusión óptica en la que dos imágenes diferentes puestas en movimiento se combinan. Fue una actividad desafiante: jugamos con las imágenes y activamos experiencias lúdicas con nuestras miradas. Fue una gran entrada para nosotros pensar en el siguiente paso del taller.

La pandemia de COVID-19 nos sorprendió; nadie esperaba un año tan difícil y con tantos desafíos. Los encuentros del taller *Crias* fueron suspendidos, así como todas las actividades escolares y de la vida en general. Sin embargo, el grupo docente multidisciplinar que compone el proyecto continuó movilizándose para continuar los estudios que sustentan las acciones de Enseñanza e Investigación del Proyecto de Extensión, especialmente en lo que se refiere a la experimentación con audiovisuales y la creación de materiales movilizadores. Durante este período de formación entramos en contacto con los materiales de

Inventar com uma diferença: cine, educação y derechos humanos, proyecto vinculado al Programa de Posgrado en Cine de la Universidad Federal Fluminense, utilizando específicamente los dispositivos de experimentación y creación con el audiovisual disponible en *Cuaderno del Inventar: cine, educación y derechos humanos*, de Migliorin, C. et al. (2016). Los dispositivos nos interesaron y afectaron, volviéndose imprescindibles en la toma de decisiones sobre las acciones del taller *Criar*, como se verá más adelante.

ENCUENTROS CON EL AUDIOVISUAL POR LAS VENTANAS DE TELÉFONOS CELULARES Y COMPUTADORAS

Las actividades de Coluni se reiniciaron de forma remota y, por decisión colectiva, el taller *Criar* retomó sus actividades, aún sin saber cómo sería la interacción entre el grupo a través de las pantallas del teléfono celular y de la computadora. Las muchas incertidumbres sobre la posibilidad de realizar el taller a distancia hicieron que los primeros caminos tomados en reuniones sincrónicas, por el *Google Meet*, fueran experimentales. Tuvimos que adaptarnos a la comunicación a través de las pantallas, el micrófono, la cámara, la conexión, el tiempo, en fin, tuvimos que superar las innumerables dificultades que nos presentaba el entorno de interacción virtual. Sin embargo, como este sería el único modo posible de continuar con las reuniones, nos enfocamos en las "ventanas" de los teléfonos celulares y computadoras. Ante tantas situaciones desconocidas, quizás por eso, entendimos que era un momento de atreverse, de superar retos con experimentos que operaban con el cine de otros modos.

El *TikTok*, una aplicación de red que cuenta con una serie de recursos de edición, filtros, transiciones, entre otros, ha sido muy utilizada por niños y jóvenes para hacer videos instantáneos con una duración máxima de 1 minuto. Como es una herramienta conocida por los niños, iniciamos las experiencias de filmar y editar videos cortos con la aplicación. Propusimos que crearan diálogos, en parejas, usando el recurso "duetos" de *TikTok*. Se trata de un recurso de edición en el que uno de los interlocutores filma y dobla parte de una conversación, dejando tiempo para que el otro interlocutor complete, filmando y doblando, la otra parte del diálogo. La interacción entre los pares para editar el video ocurría en red. La función "duetos" genera un video en una pantalla vertical, dividida, con una duración de 1 minuto. Para realizar esta actividad, los niños necesitaban filmar, doblar y tener en cuenta el tiempo en la edición, para que el otro pudiera complementar el dúo con su filmación y doblaje. Algunos niños hicieron dúos muy creativos, y los asuntos de los diálogos giraban en torno al sentimiento de estar en casa, de extrañar a sus

amigos, inventando qué hacer en este período de distanciamiento social. decir que notamos cierta timidez: aunque tenían la posibilidad de jugar con los filtros, a algunos les costaba usar la imágenes de sí mismos en el minivideo.

Debido a su surgimiento como aplicación para editar audios, TikTok ofrece varias funciones y efectos de sonido. Las actividades con los dúos despertaron en el grupo el interés por la voz, el doblaje y los sonidos en el cine. A partir de este interés, formulamos experiencias escénicas con la caracterización de voces y presentamos algunos actores de doblaje en acción, en películas conocidas por los niños. Fue una propuesta muy bien recibida, y vimos lo interesante que sería para el grupo doblar películas y cortometrajes, improvisar diálogos y alterar planes de sonido. Así, decidimos comenzar las actividades de doblaje. Hablamos sobre el potencial de la voz para inventar caracterizaciones de personajes, creamos diferentes planes de sonido a partir de escenas de películas y, aunque sea un poco tímidos, los niños exploraron las posibilidades de los sonidos de voz. ¡Cuán envolvente fue este encuentro! João Gabriel y José Luis eligieron la misma película de animación para doblar y sonar, realizando la propuesta durante la semana. Estaba claro que se sentían involucrados con la idea. Los chicos presentaron sus doblajes al grupo y, de inmediato, percibimos cómo una misma película, con planos de sonido completamente diferentes, podía tener su significado alterado. João Gabriel y José Luis exploraron, en sus vivencias con la película animada *Day n'ight*, tanto la sincronización "figurativa" como la "imaginativa" (Eisenstein, 2014), trasladando las imágenes a otras conexiones.

Sergei Eisenstein (2014) concebe o som e a imagem enquanto elementos de um contraponto audiovisual que podem servir a um objetivo representacional ou desviarem-se imaginativamente dele. O cineasta chama a atenção para o fato de que

lo más complicado, ya que lo más fundamental para los principios de la estética del cine audiovisual, fue (y siempre es) la separación de la sincronía natural ('como se produce en el orden de las cosas') y el establecimiento de una sincronización propia del autor, que expresa sus pensamientos, una sincronía entre el mundo de los sonidos y el mundo de las apariencias " (Eisenstein, 2014, p. 121).

El cineasta ruso hace una distinción importante en cuanto a la sincronización del sonido y la imagen. Según el autor, la sincronización figurativa, es decir, el acompañamiento del ruido de los objetos (el ruido de un tren, el ruido de la puerta, el sonido de pisadas, entre otros), posiblemente vino antes que la sincronización imaginada, la elección de música, adaptada a lo que deseas de la película.

Para profundizar un poco más en el tema de los sonidos y la música en el cine, se ejercitó la escucha, percepción e identificación de diferentes "paisajes

¹ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=RP7OMTA4gOE&t=2s>.

² Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=5_xcB0-y10E.

³ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Ugmu2TJ0scY&t=588s>.

sonoros", concepto creado por el músico, compositor y docente Schafer (1991, p.187), a quien designa el estudio y análisis de los sonidos que nos rodean. De la misma manera que las experiencias con imágenes requieren investigaciones con la mirada, el manejo de los sonidos depende esencialmente de la movilización de la escucha y la percepción, teniendo el cuerpo como el convocado a las percepciones sensoriomotoras, frente a las imágenes y los sonidos, preparándose para desencadenar fuerzas creativas en el cine.

EL AUDIOVISUAL EXPANDIÉNDOSE A LOS CAMPOS DEL ARTE Y LA SUBJETIVIDAD

Con el objetivo de colaborar para que los niños puedan ampliar sus experiencias de disfrute audiovisual, creamos un cineclub virtual en el *blog Crias Cine*. La selección de películas del cine club se ha realizado a medida que aparecen los temas en las reuniones del taller. Tenemos a disposición películas producidas en diferentes épocas y culturas, lo que asegura que la experiencia de niños y adolescentes con el cine no se limite a películas que llegan al circuito comercial del cine y la televisión. Sabemos que muchos niños nunca han ido al cine, tampoco han tenido la experiencia de ver una película en una pantalla grande, derecho que se les niega a una gran cantidad de niños de las clases populares. Uno de los niños de *Crias* nos dijo que solo había estado una vez en el cine y, sobre esta experiencia, reveló, refiriéndose a los subtítulos: "¡Era una película francesa, no entendí nada! Después de todo, ¿la película es para ver o leer?" ¡Buena pregunta!

Como movilización de la mirada hacia lo poético, vimos una secuencia de la película *Só dez por cento é mentira*, un documental sobre el poeta Manoel de Barros, realizado en 2009 por el cineasta Pedro Cezar. Es la secuencia de una pared con marcas de desgaste por el tiempo, una invitación a mirar y buscar imágenes potenciales. Encontramos muchas imágenes posibles en la aparición de mohos en las paredes, muchas figuras de animales y personas fueron imaginadas. En la secuencia de la película, algunas formas dibujadas se superponen a las manchas de las paredes, revelando una de las muchas posibilidades que pueden ver los espectadores. Cuando se retiran de los planos los dibujos de figuras superpuestas sobre las manchas, la mirada queda con los efectos de estas formas ausentes, como una figura fantasmal producida por la persistencia de la visión en la retina. "El ojo ve, la memoria revisa y la imaginación atraviesa. Es necesario cruzar el mundo" - extracto del poema "As lições de R.Q.", de Manoel de Barros (1996, p.75). La experiencia desafió a todos a cruzar el mundo. Pero ... ¿cómo sería cruzar el mundo?

Animamos a los niños a buscar y filmar imágenes abstractas en sus casas e imaginar qué poder tendrían esas imágenes cuando las "cruze" su imagina-

ción. Fue una búsqueda muy curiosa. Se tomó el metraje y se lo presentamos al grupo. Cada uno habló un poco sobre los planes que hicieron, y el grupo, una vez más, fue llamado a activar la vista y la imaginación, explorando las imágenes tomadas por ellos individualmente.

Cuando hablamos de los géneros documental y de ficción, recomendamos y ponemos a disposición en el cineclub la película "*L'Arrivée d'un train*"¹, realizada por los hermanos Lumière en 1895, y la película "*Le Voyage dans la lune*"², realizada en 1902, por la mente inventiva de Georges Méliès. Mostramos las películas en uno de los encuentros sincrónicos en *Google Meet* y hablamos del inicio del cine, del espíritu pionero de tales cineastas y de los elementos presentes en las películas que las diferenciarían entre documental y ficción. Entendemos que desestructurar la dicotomía histórica entre estos dos géneros y trascender tales fronteras de categorización, en nombre de un cine expandido a los campos del arte y la subjetividad humana, en el ámbito narrativo, figurativo, sonoro y visual atravesado por el cine experimental, a través del cine de poesía, a través del cine-ensayo, posibles desviaciones de los supuestos del cine tradicional, para trascender el cine de resultados y ventilar el lenguaje del cine en sus modos de realización. Este sería un camino a seguir en nuestro trabajo. No fue difícil para los niños llegar al tema sustentador de tal dicotomía: "los documentales se hacen con historias reales y la ficción con historias inventadas". Nos preguntamos sobre eso.

Presentamos un pasaje de la película *Recife frio*³, realizada en 2009, por Kleber Mendonça Filho. El título de la película nos sitúa de antemano en una sospecha entre lo verdadero y lo falso. Un reportaje sobre la playa de los pingüinos en Recife. ¿Notarían los niños en la película lo que, de alguna manera, queríamos? ¿Sería posible hablar con los niños sobre "el poder de la falsificación", haciendo indefinible la película? "En todas partes son las metamorfosis de lo falso las que reemplazan a lo verdadero", dice Deleuze (1985, p. 165). ¿Sospecharían? La película opera con "un nuevo estatus de narración: la narración deja de ser verdadera, es decir, para aspirar a la verdad, para convertirse en esencialmente 'falseadora'", todavía citando Deleuze (1985, p. 161).

Como imaginamos, faltó información previa sobre la ciudad, sobre el clima, sobre los pingüinos para que las sospechas sobre la película surgieran por parte de los niños. No siempre las elecciones pedagógicas fueron satisfactorias, pero seguimos las investigaciones, caminando juntos. Poco a poco, se relativizaron las nociones de verdadero y falso. La película *Recife frio* nos pone frente a un juego con "una potencia de lo falso que reemplaza y destrona lo verdadero, ya que afirma la posibilidad de presentes incomprometidos, o la coexistencia de pasados que no son necesariamente verdaderos", escribe Deleuze (1985, p. 161).

En 2007, el filósofo Giorgio Agamben escribió "Los seis minutos más bellos de la historia del cine", un texto que se mueve entre lo real y lo virtual, desestabiliza los cimientos y nos apunta poéticamente hacia la idea de presentes irreconciliables y pasados falsos.

En el texto, el personaje Sancho Panza busca a Don Quijote cuando entra a un cine de una ciudad del interior y lo ve sentado con la mirada fija en la pantalla. Sancho Panza se sienta al lado de una mujer. ¿Quién sería esta mujer? Era una película de época que se proyectaba en la pantalla, imágenes de caballeros armados corriendo y peleando hasta que, en un momento determinado, una mujer aparece en peligro. ¿Quién sería esta mujer? "El Quijote se pone de pie, saca su espada, se precipita contra la pantalla y sus golpes empiezan a cortar la tela", en Agamben (2007, p. 72). La imaginación de Quijote frente a la escena lo llevó a creer en las imágenes proyectadas en la pantalla, incluso luchando contra ellas, como en sus luchas contra caballeros imaginarios en molinos de viento.

¿Qué debemos hacer con nuestra imaginación? Amarlas, creer en ellas hasta el punto de destruirlas, falsearlas (este es, quizás, el sentido del cine de Orson Welles). Pero cuando al final se revelan vacías, insatisfechas, cuando muestran la nada de la que están hechas, solo entonces (importa) descontar el precio de su verdad, entender que Dulcinea - a quien salvamos- no puede amarnos (Agamben, 2007, p. 72).

Un texto con muchos relieves, una "conversación" entre literatura y cine, como diría Barthes (2003), una "conversación" entre obras concebidas en tiempos y espacios significativamente distantes que se desarrolla en el tiempo actual, en otro espacio determinado, haciendo con que la obra *Don Quijote de la Mancha*, de Cervantes, M. (1605), atravesara siglos, saliendo de su tiempo y desplazándose de cualquier otro tiempo, extemporáneo, pudiendo revelarse, entonces, en cualquier tiempo y espacio, distintos de aquellos en los que fue concebido. Es destacado por Barthes (2003) que la contemporaneidad ocurre no solo a través del encuentro de personas y cosas en el tiempo y el espacio, sino también a través de los potenciales encuentros virtuales, entre arte y pensamiento.

"Si consideramos la historia del pensamiento, vemos que el tiempo siempre ha puesto en crisis la noción de verdad, [...] la fuerza pura del tiempo que pone la verdad en crisis", escribe Deleuze (1985, p. 159).

EL PROCESO DE CREACIÓN DE UNA PELÍCULA A DISTANCIA

En un momento del taller, consideramos que vivir el proceso de hacer una película sería una experiencia importante para acercar a los niños al cine. Necesitábamos extender nuestras experiencias e imaginamos que el proceso de creación nos traería cuestiones desafiantes y generadoras de intercambio sobre el cine y sobre la vida. Decidimos que la película sería colectiva, construida por muchas manos, ojos, oídos y cuerpos, a través de ventanas virtuales.

Un proceso de creación en un devenir infantil-cinematográfico, en el que las miradas, las escuchas, las curiosidades, las exploraciones, las imaginaciones de los niños en la vida y en el mundo fueron nuestros trazados en la experiencia de hacer una película.

"Es necesario que los niños no crean que lo que ven en las películas es una muestra aproximada de la realidad. Necesitan saber que es un "lenguaje". No pueden conocerlo sino experimentando este "lenguaje" ellos mismos, además de darse cuenta de ello sin estar hechizados" (Deligny, 2016, p. 8).

Muchos asumen que las subjetividades y el potencial de los niños están intactos y que su imaginación está libre de los cruces masivos de la industria cultural. Al contrario, nos damos cuenta de cuánto los niños son rehenes de normas y regulaciones externas que insisten en descartar sus singularidades. Sería necesario encontrar el poder imaginativo de los niños fuera de los territorios ya conocidos, para provocar una "desterritorialización" hacia el "no-saber como fuente viva de historias reales" (Deligny, 2016, p. 7). Como son las huellas de sus propios caminos y sus vivencias con el audiovisual y con el mundo, otras cartografías, en un devenir cine-infancia, "lo que importa es atreverse, abandonando en este caso toda intención de información, formación, presión prematura o aburrida. Lo que el adulto quiere exigir y demostrarle al niño es sospechoso", provoca Deligny (2016, p. 7). Con la oportunidad de escapar de las demarcaciones y paradigmas del cine, quedamos un rato dibujando ideas, con el propósito de contribuir para que los gestos cinematográficos propios de los niños emergieran. "Se piensa demasiado en términos de historia, personal o universal. Los devenires son geografías, son orientaciones, direcciones, entradas y salidas", señalan Deleuze y Parnet (1998, p. 2).

Encontramos un dispositivo para ingresar el proceso de realización de películas en el *Caderno do Inventar com a diferença*, de Migliorin, C. et al. (2016), material creado por el Proyecto *Inventar com a diferença*⁴, que tiene como objetivo ofrecer capacitación y seguimiento a educadores de escuelas públicas de todo el país para trabajar con video sobre temas relacionados con los derechos humanos. La mezcla de artes presentes en los dispositivos nos interesó como detonante de otras ideas que pudieran surgir de los niños. ¿Qué podría surgir cuando atravesamos las brechas entre el cine y la literatura? ¿Una película de haiku? ¿Una carta de película? ¿Un diario de películas?

El libro *Um dia, um rio*, de Léo Cunha y André Neves (2016), fue presentado en una lectura de video realizada por Flavia Lobão. Vemos videopoemas, entre ellos *Exercícios de ser criança*, *Palavras* y *Memórias inventadas: as infâncias de Manoel de Barros*, textos del poeta Manoel de Barros (1999, 2006), en costuras narrativas de Flavia Lobão. Manoel de Barros y sus invenciones con palabras nos movilizaron para la escritura. Decidimos inventar hipótesis a partir del "Y si ...", como un comienzo generativo que provocara algo imaginativo. "¿Y si viajase

⁴Disponible en <http://www.inventarcomadiferenca.com.br/>.

un grupo de amigos y el avión se desviara de su ruta y terminase en un lugar helado"? Sugiere Sophia. Rara imaginó: "¿Y si un avión que iba a Bariloche se estrellara en Paraguay?". Arthur provocó: "¿Y si un hombre quisiera volar en otro lugar que no sea en avión?". Thiago propuso: "¿Y si un grupo se fuera a un desierto y para encontrar agua tuvieran que enfrentarse a monstruos?" No nos parecía casualidad que, en un período en el que estamos aislados en casa, la idea de viajar apareciera en todas las hipótesis creadas por los niños. Viajar parece ser una buena forma de despertar la imaginación, más aún en este momento en el que la vida parece estar parada. ¿Dónde sería el viaje? ¿A Argentina o Paraguay? Buscamos en el mapa la ubicación de los países y, dirigiéndonos a Brasil, prevaleció lo real. Lo que sería un viaje de aventura se ha convertido en una misión ambiental: el Pantanal ha sido devastado por incendios – un tema muy real y actual que resultó urgente para ser tratado por el cine.

Empezamos a escribir una estructura textual abierta en construcción: un viaje al Pantanal contado en forma de diario. Un diario cinematográfico (de viajeros). Decidimos no escribir un guión, sino que redactamos colectivamente un guión para dibujar algunas líneas. Con la estructura de la película iniciada y aún en construcción como obra abierta, van surgiendo muchas ideas entre los niños, rastros de un devenir de infantil-cinematográfico que se expanden en el grupo. "Devenir nunca es imitar, ni hacer, ni ajustarse a un modelo, sea la justicia o la verdad", hablan Deleuze y Parnet (1998, p. 3). Las experiencias de *Crias* continúan con la filmación. Hablamos de la posibilidad de una secuencia de planos y/o planes-secuenciales en los que los alumnos van haciendo se preparando y contando lo que llevarían en una maleta para un viaje al Pantanal. Además de esta propuesta, pedimos que cada uno filme y fotografíe libremente lo que consideren interesante para componer la película. La filmación hecha con teléfonos celulares está en proceso mientras el taller está en pausa para el receso de fin de año. Tenemos la intención de reiniciar en enero, continuando con el proceso de realización de la película.

LOS MODOS DE EXISTENCIA DE LAS IMÁGENES Y LA EDICIÓN

En el arte, la imagen está abierta a múltiples lecturas y se actualiza permanentemente por una diferencia. Sobre la diferencia entre la percepción de la imagen vista a simple vista y la mediada por el aparato fotográfico, Walter Benjamin (1986, p. 94) escribe: "La naturaleza que habla a la cámara no es la misma que habla a la mirada, porque reemplaza un espacio trabajado conscientemente por el hombre, un espacio por el que corre inconscientemente". La percepción de una acción, a través de la mirada, son las grandes líneas, los amplios movimientos, resaltados fácilmente. Sin embargo, la actitud en el exacto segundo en que se produce el movimiento se nos escapa. Benjamin apunta a la fotografía a través de sus recursos auxiliares: cámara lenta, magnificación,

entre otros, como un medio capaz de captar las fracciones de segundo que impregnan una acción, afirmando que "solo la fotografía revela este inconsciente óptico", enfatiza el autor.(1986).

Desde los inicios del cine, la edición ha servido como lo que es su principal elemento creador. Eisenstein (2002) demarca una distinción importante entre los términos "representación" e "imagen" al trabajar con edición. Desde su perspectiva, la representación se convierte en imagen desde el momento en que ocurre otra cosa, es decir, cuando deja de ser una mera representación. Utilizándose a sí misma, la imagen comienza a ganar autonomía sobre lo supuestamente producido, mientras que la representación quisiera ser un sustituto del objeto representado, es decir, mientras que en el arte la imagen es una de las fuerzas preponderantes, no importando obligatoriamente la existencia o no existencia del supuesto objeto anterior, en la representación, el lenguaje utilizado, buscando decir el objeto mismo, quiere adaptarse a él. Si la imagen siempre se ocupa del potencial o la idea del objeto, la representación se limita a lo fáctico o consolidado del objeto.

Para Eisenstein (2002), no hay cine sin cinematografía, lo que significa decir que, para él, no hay cine sin edición. En el libro *O sentido do filme*, Eisenstein (2002) presupone el montaje como propiedad orgánica de todas las artes. Percibe que el uso del método y la estructura de la edición se manifiesta, en mayor o menor grado, de acuerdo con el momento social. En períodos de estabilización social, cuando las artes se preocupan por reflejar la realidad, se utiliza menos el procedimiento de edición. Por el contrario, en momentos de deconstrucción y reestructuración social, la edición se hace más presente entre los métodos de construcción activa del arte. Para Eisenstein (2002), el objetivo y la función esencial de la edición están vinculados al papel al que se impone toda obra de arte: "la necesidad de una exposición coherente y orgánica del tema, el material, la trama, la acción dramática en su conjunto, [...] por no hablar del aspecto emocional de la historia, ni siquiera de su lógica y continuidad". Al montar una película, lo que atrajo a Eisenstein fue la unión de dos fragmentos, sin importar que no se relacionaran coherentemente entre sí. Según el cineasta, la fuerza a veces puede surgir de esta sorpresa de la diferencia compuesta, cuando las imágenes yuxtapuestas según el autor producirán una tercera cosa. Al contrario de las películas construidas a partir de un final predefinido, en las que los fragmentos y sus yuxtaposiciones están diseñados para cumplir un objetivo general, lo que le interesaba a Eisenstein era que el resultado final era imprevisto, emergiendo inesperadamente.

Refinando nuestras percepciones y reflexiones, Deleuze (1985) clasifica dos modos de existencia de las imágenes. Las imágenes cuando "en una descripción orgánica, lo supuesto real es reconocido por su continuidad, [...] por las leyes que determinan las sucesiones, simultaneidades, permanencias: es un régimen de relaciones localizables, hilos actuales, conexiones legales, causales y lógicas", e imágenes en [...] "un segundo polo de la existencia, que se definirá como pura aparición a la conciencia y ya no por conexiones jurídicas",

"imágenes de este tipo se actualizarán en la conciencia, en función de las necesidades del actual presente, o de las crisis de la realidad" (Deleuze, 1985). En este sistema de imágenes, "lo virtual rezuma sus actualizaciones, comienza a contar por sí solo" (Deleuze, 1985). Los dos modos, orgánico y cristalino, "confluyen en un circuito en el que lo real y lo imaginario, lo actual y lo virtual, corren uno tras otro, cambian de papeles y se vuelven indiscernibles" (Deleuze, 1985).

Tales pensamientos y consideraciones sobre imágenes y sonidos ciertamente se experimentarán en las experiencias de filmación y edición de nuestra película. Son pensamientos que nos rodean y que, sin duda, dejan sus efectos en la obra cinematográfica del grupo. Veremos más adelante, cuando comencemos el proceso de edición de la película, qué ideas nos afectan ahora.

CONSIDERACIONES FINALES

En los caminos que hemos tomado con la infancia y el cine, en diálogo con los campos del arte y la subjetividad, hemos visto que la complejidad que involucra la comunicación a distancia y los numerosos desafíos técnicos nos desafían a crear diferentes estrategias pedagógicas, así como las convocatorias que los niños puedan lidiar con otros medios de aprendizaje. Hay que aclarar que la creación del taller *Crias Cine* se viene realizando de forma remota por la imposibilidad de estar juntos en encuentros presenciales. Entendemos que las experiencias llevadas a cabo de forma virtual no sustituyen en modo alguno al estar juntos cuerpo a cuerpo. Sin embargo, algunas experiencias se muestran posibles cuando volvemos a los encuentros presenciales. Surge en el *En Crias Cine* (virtual) la posibilidad de pensar en una pedagogía híbrida, entre lo presencial y lo virtual, para la realización de experiencias con cine y audiovisual. El acceso a dispositivos tecnológicos, como los teléfonos celulares, da lugar a nuevos modos de creación audiovisual, como videos instantáneos, verticales y en red, hechos con la herramienta TikTok. Exploramos imágenes y sonidos en experiencias perceptivas e imaginativas, en las que se solicitaba escuchar y mirar, principalmente. Investigamos la sincronía y la asincronía en las conexiones entre imágenes y sonidos en la edición y en el montaje audiovisual. Investigamos la sincronía y la asincronía en las conexiones entre imágenes y sonidos en la edición y edición audiovisual. Vimos que los elementos documentales pueden estar presentes en películas categorizadas como ficción, y viceversa. En un diálogo con Nietzsche, Deleuze y Agamben, señalamos que las potencias de lo falso desestabilizan las nociones de verdad y operan en su más alto nivel en el arte. Buscamos direcciones que nos lleven a otras formas de crear con el audiovisual, en los que se deshilachan los límites disciplinares y en los intersticios hay contagios, mezclas y conexiones intermedias. Por encima de todo, queremos que los niños y adolescentes escriban con el cine y el audiovisual sobre sí mismos y sobre el mundo y que, como realizadores, manifiesten con sensibilidad sus singularidades y subjetividades con las artes del audiovisual y el cine.

REFERENCIAS

Agamben, G. (2007). Os seis minutos mais belos da história do cinema. In: *Profanações* (pp. 72-73). São Paulo: Boitempo.

Barros, M. (1996). As lições de R.Q. *Livro Sobre Nada* (p.75). Rio de Janeiro: Record.

Barros, M. (1999). *Exercícios de Ser Criança*. São Paulo: Salamandra.

Barros, M. (2008). *Palavras e Memórias Inventadas: as Infâncias de Manoel de Barros*. Brasil: Planeta.

Barthes, R. (2003). *Como Viver Junto; Simulações Romanescas de Alguns Espaços Cotidianos* (cursos e seminários no Collège de France, 1976-1977). Texto estabelecido, anotado e apresentado por Claude Coste. Tradução Leyla Perro-ne-Moisés (pp. 11-12). São Paulo: Martins Fontes.

Benjamin, W. (1986). A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura*. (pp. 165-170) São Paulo: Editora Brasiliense.

Bergala, A. (2008). *A hipótese-cinema. Pequeno Tratado de Transmissão do Cinema Dentro e Fora da Escola*. Rio de Janeiro: Booklink. CINEAD – LISE – FE/UFRJ.

Cesar, P. (Diretor). (2009). *Só Dez por Cento é Mentira: a Desbiografia Oficial de Manoel de Barros*. Filme. Brasil.

Cunha, L. & Neves, A. (2016). *Um Dia, um Rio*. Rio de Janeiro: Pulo do Gato.

Deleuze, G. (1985). As potências do falso. *Cinema 2 - A imagem-tempo* (pp. 161-165). São Paulo: Brasiliense.

Deleuze, G. & Parnet, Claire (1998). *Diálogos*. São Paulo: Ed. Escuta.

Deligny, F. (2016). *Colóquio Internacional Fernand Deligny*. Coletânea de textos. Seleção e tradução Sandra Alvarez de Toledo e Marlon Miguel. RJ.

Eisenstein, S. (2002). *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar.

Eisenstein, S. (2014). *Notas para uma história geral do cinema*. Rio de Janeiro: Azougue.

Lumière, I. (1895). *L'arrivée d'un train*. Filme. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RP7OMTA4gOE&t=2s>

Méliès, G. (1902). *Le voyage dans la lune*. Filme. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=5_xcBo-y10E

Mendonça, K. (Diretor) & Lesclaux E. (Produtor). (2009). *Recife frio*. Filme: Brasil. Cinemascópio Produções Cinematográficas.

Migliorin, C., Pipano, I., Garcia, L., Martins, I. M., Guerreiro, A., Nanchery, C. & Benevides, F. (2016). *Cadernos do Inventar: Cinema, Educação e Direitos Humanos*. Niterói: EDG.

Schafer, M. (1991). *O ouvido Pensante*. Fundação Editora UNESP.

Fecha de envío: 02/02/2021

Fecha de aprobación: 09/04/2021