

UM CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO PARA CATAGUASES-MG

RESUMO

O setor audiovisual no Brasil cresce de maneira significativa, incluindo aspectos das diversas vertentes que compõem esta área: cinema, televisão, videogames, internet e projetos institucionais. Nessa perspectiva, este trabalho fundamentado nos estudos de Abreu (2020), Duarte (2000, 2009) e Bergala (2008) apresenta o resultado da união de esforços entre a Universidade do Estado de Minas Gerais, o Instituto Fábrica do Futuro e a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, que contou com a forte identidade de propósitos, desejos e interação do corpo diretivo e docente da UEMG, cineastas e gestores culturais. Trata-se da criação e oferta do curso de Tecnologia em Cinema e Animação em Cataguases-MG, iniciativa inédita de formação abrangente onde o estudante apreende os processos do cinema, entre eles roteirização, pré-produção, captação de imagem, pós-produção e gestão. O discente é incentivado a refletir e produzir material sobre a história do cinema no Brasil e no mundo, da animação, sobre as teorias da imagem, a linguagem audiovisual, análise e críticas de filmes e demais produtos audiovisuais. Essa perspectiva leva ao entendimento que a difusão do conhecimento é a finalidade dos produtos audiovisuais. O desenvolvimento de materiais audiovisuais especificamente didáticos ou do campo do entretenimento faz confluir a ciência da educação e do cinema e está entre os objetivos do curso. Além de um antigo anseio local, contribui para a evolução dos esforços formativos já realizados, fazendo com que a região possa se posicionar como um centro de excelência em formação e produção de cinema e animação nos mercados nacional e internacional, além das unidades acadêmicas da UEMG no interior, se constituírem não apenas como alternativa aos modelos convencionais de instituição de ensino, mas também como política de desenvolvimento regional.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual; educação superior; processos de formação; UEMG; Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

REFERÊNCIAS

ABREU, A. V. A. **Cinema e Memória em Cataguases**: de Humberto Mauro ao Polo Audiovisual. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.

BERGALA, A. A **hipótese-cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink - CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.

DUARTE, R. M. “**Filmes**”, “**Amigos**” e “**Bares**”: a socialização de cineastas na cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2000, 216 p. Tese (Doutorado em Educação) – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

____ **Cinema&Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO. Produzido pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e pela Agência Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais (APOLO).

Carangola/Cataguases, 2021. Disponível em:

https://www.uemg.br/images/PDFs/PPCs/PPC_Cinema_e_Anima%C3%A7%C3%A3o_aprovado_CONUN.pdf Acesso em: 08 abr. 2023.

POLO AUDIOVISUAL ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS. Coordenação de César Piva. Desenvolvido pela Agência Polo Audiovisual da Zona da Mata Minas Gerais. Apresenta articulação, planejamento, realização, registro e difusão das produções que acontecem no âmbito do Polo Audiovisual. Disponível em:

<http://www.poloaudiovisual.org.br/>. Acesso em: 03 abr. 2023.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Gerida pela reitora Lavínia Rosa Rodrigues. Universidade *multicampi*, presente em 16 municípios de Minas Gerais. Disponível em: <https://uemg.br/>. Acesso em 09 abr. 2023.