

Descrição do Projeto



O projeto proposto se trata de uma ferramenta valiosa de comunicação que será usada no presente e no futuro para nos remeter a valiosas lembranças do nosso lugar. Se por um lado a comunicação virtual aproxima, ela também nos afasta quando não temos acessibilidade e conhecimento da nossa história. O projeto visa resgatar a cidadania, a história e o interesse por conhecer virtualmente, e através de materiais audiovisuais a história de um lugar que chamou-se Berradeira, Parada e por fim Distrito de Engenheiro José Lopes, este localizado na cidade de Senador Pompeu CE, interior da Capital Fortaleza, e que é terra de gente humilde, honesta e cheia de culturas, mas que precisa urgentemente de um resgate histórico cultural para melhorar a autoestima, a mudança positiva da cidadania e a busca eficaz de sonhos e projetos para mudança de vida. Entre as várias vivências de culturas que uma comunidade pode possuir, destacamos uma terra produtora de memórias, algumas esquecidas e não registradas, ou não publicadas, outras vencedoras de editais da SECULT, tais como A Paixão de Cristo, Festa dos Caretas e etc...

No projeto de audiovisual, e/ou cultura digital, trataremos abordagem de temas de resgate histórico, sobretudo de responsabilidade social para manutenção de documentário pré-existente que faz jus a arte e a educação de um povo que cresceu aos pés dos "trilhos". Este trabalho nasceu da crença, em que a cultura e a educação são fatores de construção e expressão da cidadania. Utilizando o cinema como linguagem principal e transversal na questão virtual, visto complementar a educação através das redes sociais, e posteriormente estimular a crítica como um fator para o desenvolvimento de uma consciência capaz de ampliar horizontes de quem hoje, em tempos de PANDEMIA, e COVID-19, se encontra restrito e sem oportunidades culturais e locais.

O Projeto Cine Berradeira Virtual, visa contribuir, e fortalecer efetivamente uma sociedade mais justa baseada na cultura e na educação, a partir de um envolvimento comunitário inicial, tornando um ambiente virtual e posterior presencial, mais participativo e também democrático.

Ir ao cinema é atualmente uma forma, ou meio de entretenimento, mas para muitos brasileiros, ou cidadãos da nossa rede comunitária é algo muito improvável mesmo antes da COVID-19, e o projeto descrito tem possibilidades abertas de tornar acessível de uma forma virtual e prazerosa em que além de irmos ao cinema virtualmente, estaremos conhecendo partes da nossa própria cultura e história, tão pouco inserida nas artes de audiovisual e nas questões de artes digitais e sociais. Este projeto, visa incentivar o ser, inserido em sua comunidade, a prática do conhecimento através da educação cultural, em que o aprendizado em época de reclusão não deve se limitar, mas se tornar forte no

cotidiano das pessoas, pois todo conhecimento cultural a ser alcançado deve às vezes ou sempre, mediar esforços de uma rotina diária, esta que em tempo de reclusão nos remete a buscar alternativas em todos os setores, para transformar e educar mentes, sejam elas de crianças, jovens, adultos, ou mesmo os idosos tão importantes no espaço cultural e todos são instigados a formação do espaço discursivo na própria comunidade e relação de conhecimento formativo.

O audiovisual e o cinema, como apresentado no projeto, e usados posteriormente como ascensão da questão em ARTE E CULTURA digital, possuem espaços grandes e bonitos, lugares de democracia, onde podemos criar e expor um pouco da realidade comunitária cotidiana, e a partir disso a expandir para demais sociedades, tornando a capacidade de comunicação cada vez mais eficaz e cultural.

Os objetivos com a inscrição no edital CULTURA DENDICASA, CULTURA PARA MUNDO, estabelece um grande elo para promoção da cultura através da informação e o acesso por meio virtuais, criando assim um foco de concentração maior para aceitação e transformação dos indivíduos, tanto na criação de valores, no conhecimento da sua cultura histórica, na nova aprendizagem, e no seu novo conhecimento pessoal, estes que trarão respostas aos objetivos em garantia de absorção em conhecimento cultural digital tanto pessoal e individual, quanto pessoal e coletivo.

Um dos intuitos do projeto por sua vez é fomentar a inclusão, promoção e participação cultural, fortalecendo cada vez mais os elos de cultura e história comunitária através da integração de artes digitais x promoção e cultura, criando hábitos na comunidade, e na sociedade para aprendizagem através da informação por meio do audiovisual e do cinema, este de forma virtual, mas não menos importante, e com o intuito de envolver e entreter.

O projeto tem classificação livre, e aberto a todos, sendo totalmente de forma virtual, e direcionado a todos os públicos.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a final horizontal stroke, positioned above the printed name.

João Paulo Gonçalves de Brito 2020