

RecriaCINE
ORGULHOSAMENTE APRESENTA




CINEMATRECO

Recriando a escola através do cinema
(OU "DESMONTANDO O CINEMA PARA MONTAR DO NOSSO JEITO")

Caso você encontre
este manual perdido por aí,
favor devolver para:

NÃO PRECISA DEVOLVER NÃO,
FICA PROCÊ!





HÁ MUITO TEMPO ATRÁS,
UMA CRIATURA DESSAS MÁGICAS
E IMORTAIS
DECIDIU QUE O PASSADO SERIA COISA QUE
SEMPRE VOLTA.
E CIENTE DE QUE TODOS OS DIAS SÃO DIFERENTES
ABRIU PORTAIS PARA CONSEGUIR ENCAIXAR OS
PASSADOS NOS PRESENTES
SEM COLOCAR NAS HORAS MAIS TEMPO DO QUE ELAS
SUPORTAM.

AÍ A PERGUNTARAM: "MAS COMO FARIA?"
E ELA RESPONDEU: "UAI, RECRIA.
A COMIDA DE ONTEM HOJE VIRA ENERGIA,
O SONO DA NOITE VIRA O DESPERTAR DO DIA,
AS SURPRESAS BOAS VIRAM COISAS QUE
A GENTE GOSTA,
VELHAS PERGUNTAS GANHAM NOVAS RESPOSTAS,
E NO FUTURO A GENTE RECRIA TUDO OUTRA VEZ."

E ASSIM FEZ

Túlio Mattos

ÍNDICE DE TÍTULOS BONITOS E NÚMEROS NORMAIS

Recomendações de uso	2	“Botando a teoria em movimento: exercício de ver para crer” ..	20
Poema de abertura	3	O que o aqui tem a mostrar: enquadrando o olhar	
Índice de títulos bonitos e números normais	4	“Botando a teoria em movimento: exercício de ver para crer” ..	20
Texto de “oi”	5	O agora detalhado: cinema de retalhos	
TREM QUE TRILHA O TEMPO: O CINEMA COMO INVENTO		Disparando outro gatilho da imaginação:	21
As várias voltas de um parafuso:a fabricação da	7	a poesia própria do som	
fábrica de sonhos		Magia para os ouvidos: captando as camadas de som	21
Física aliada a magia pura: o mundo invertido	7	que habitam os vídeos	
da câmara escura		“Botando a teoria em movimento: exercício de ouvir para crer”	22
Dando vida a imagens inanimadas: o invento da	8	“Eles pareciam tão discretos!”: histórias contadas por objetos	
lanterna mágica		Antes da câmera e ação: a pré-produção	23
Olhos para ver o correr do tempo: a fórmula	8	A hora da verdade: finalmente a filmagem	23
mágica do movimento		... À fantástica fábrica da edição	24
“Botando a teoria em movimento: exercício de ver	9	Pode o cinema contar nossas histórias?: o jogo da memória . .	25
para crer” - Flipbook, o cinema de papel		VAI QUE COLA: ASSISTINDO FILMES NA ESCOLA	
Depois de um grande salto: a projeção do cinematógrafo	11	Não sou eu quem digo: tá escrito - A lei 13.006	27
“Botando a teoria em movimento: exercício de ver para crer” ..	12	Escolhendo um ponto de vista: a curadoria	27
Stop Trick : Truque de mágica dos mais simples		Quando a gente se assiste: a leitura do filme	28
Citação boa de ler	13	Citação boa de ler	29
AS VÁRIAS MANEIRAS DE CONTAR HISTÓRIAS: FAZENDO FILMES NA ESCOLA		Quase despedida e a pergunta que não silencia	30
Cinema brinquedo: uma tecnologia chamada enredo	15	Recria Indica	31
A presença viva do passado: possibilidades do cinema clássico	15	Mostra de Referências	37
... e se misturarmos tudo?	16	Textos para se aprofundar	38
Massa, cobertura e recheio: bolando roteiros	16	Aplicativos úteis e gratuitos	39
Receita de roteiro de filme simples e fofo	17	Sobem os créditos!	40
O olhar nosso de cada dia: desvendando os	18		
planos da fotografia			
A grandeza de todos os detalhes:	19		
o papel contextualizador da arte			



EITA!

Você já abriu o material, passou pelo poema e entendeu o índice? Então é a minha parte! Mas eu nem decorei o texto ainda! De improviso, o que uma galinha diria? O que uma galinha diria!? Como o nosso ciclo de sono acompanha o ciclo do sol, acho que, para começar, o melhor que eu posso falar é: “bom dia!”. Isso! Bom dia! Ainda que seja noite, bom dia! Como esse livro fala sobre um campo sensível da alquimia, acho que já começar imaginando que as luzes de todas as estrelas noturnas conseguem forjar uma manhã, se unidas, tem cara de ser um bom ponto de partida.

Então, começando pela última vez: bom dia! Eu sou a Galinha da Recria Cine, uma mostra de cinema que acontece nas escolas de Ervália - MG, e o papo que eu vou enchendo aqui, de grão em grão, é sobre tecnologia mediada pela imaginação.

Os seres humanos - dizem no galinheiro - são dos seres mais criativos (e disso até fazem questão) na hora de se expressar e criar pontes de comunicação. “No princípio era o verbo”, mas ainda antes do verbo, era gesto, toque ou grunhido, e, como cada cabeça humana é um universo extravagante e rico, nunca foi saciada a sede de vocês de querer fazer sentido. A vontade de segurar com a mão a própria imaginação, só para mostrar para o próximo as coisas que só seus olhos enxergam com exatidão, fez vocês percorrerem um caminho lindo, onde é possível até uma galinha falar, como está acontecendo aqui e ao vivo.

“De improviso, o que uma galinha diria?”. Se pode uma galinha falar, qualquer resposta em qualquer língua serviria. No mundo das imaginações possíveis, o inesperado é certo. Há uma oficina que existe desde a primeira edição da Recria Cine até hoje, que é a oficina de cinema. Nela, algumas salas de aula viraram sets de cinema, onde o improvável nunca decepcionou à audiência. Guiadas pelos oficinairos, crianças que a gente tinha acabado de conhecer fizeram filmes originais, diversos e inéditos, da atuação ao roteiro, e fizeram sem nem perceber.

No mundo das imaginações possíveis, tudo é brincadeira, e são em propostas desprezíveis que a gente descobre verdades de surpresa. Muito do avanço científico nasce de perguntas infantis: “por onde as árvores comem?”, “por que as pessoas morrem?”, “como é uma estrela vista de perto?”, “como tornar um momento eterno?”... As respostas que temos hoje são frutos de dúvidas antigas e da nossa capacidade de registrar e recontar o momento em que elas foram respondidas. No fim das contas, as coisas que a gente sabe hoje são ideias reproduzidas; ecos de pontos de vista.

Se esses registros já foram raríssimos outrora, agora eles estão cotidianos, mostram imagem, som, movimento e caminham ao nosso lado no curso da história oferecendo novas possibilidades de fazer comunicação e de alimentar as próximas memórias. Por isso, acreditamos que, nesse aqui e nesse agora, o cinema tem um potencial enorme para bagunçar as escolas.

A palavra francesa “cinéma” veio da grega “kinema”, que quer dizer “movimento”, palavra constante como o tempo, selvagem demais para capturar com as mãos. Mas “cinéma” é ainda uma abreviação de “cinématographe”, que quer dizer “registro do movimento”, e é o nome do invento patenteado pelos irmãos Lumière que ficou famoso por revolucionar a forma de contar histórias e registrar acontecimentos. Mas esse passado presente é cena para os próximos capítulos.

COMO TODAS AS COISAS DO MUNDO, VAMOS INDO? VAMOS INDO!





TREM QUE TRILHA O TEMPO

O cinema como invento

AS VÁRIAS VOLTAS DE UM PARAFUSO: A FABRICAÇÃO DA FÁBRICA DE SONHOS

Apesar do último parágrafo induzir a essa conclusão, não foi nem na França e nem na Grécia que o cinema começou. Geralmente, o primeiro impulso do que conhecemos não pertence a algum lugar, mas ao tempo. O cinema, assim como muito do que a humanidade inventa, é resultado de um acúmulo de referências que percorrem esse planeta esférico de borda a borda, usando a curiosidade e o encantamento das pessoas como rotas.

No comprido da história, diversos experimentos em diferentes lugares e momentos semearam os parafusos dessa fábrica de sonhos. Os exemplos que as próximas páginas povoam iluminaram o imaginário das pessoas do ocidente no século XVII e do oriente no século V antes de Cristo.



FÍSICA ALIADA A MAGIA PURA: O MUNDO INVERTIDO DA CÂMARA ESCURA

A câmara escura é uma tecnologia que usa a luz como matéria-prima. Inventada na China, ela consiste em uma caixa – ou um espaço fechado – toda escura, onde há apenas um pequeno buraco por onde poucos feixes luminosos conseguem entrar. Como os raios de luz refletidos pelos corpos e objetos vêm de diferentes direções, eles se cruzam naquele pouco espaço que foi deixado e projetam lá dentro a imagem do mundo externo.

Graças ao princípio da propagação retilínea da luz e do pouco espaço deixado, os raios que chegam da parte de baixo do objeto são projetados em cima, e os de cima são projetados embaixo, criando uma imagem invertida. Ainda sobre nomes de princípios físicos, o princípio da independência dos raios de luz faz com que eles se cruzem, mas não se misturem, por isso a imagem projetada no interior da câmara é nítida como o cenário exterior. O nosso olho funciona de forma semelhante. A luz que entra em nossas pupilas projeta a imagem vista toda invertida na retina, e o nosso cérebro é que reinterpreta a informação em um processo feito pela imaginação. Loucura, não?

Esse invento que, na prática, parece mágica, foi fundamental para conhecermos hoje a câmera fotográfica: a máquina de criar quadros que foi inventada vinte e quatro séculos depois, na França, apresentada como “daguerreótipo” em 1839 por Louis Jacques Mandé Daguerre, e se tornou uma das grandes ferramentas que o século XXI usa para fazer comunicação.

Perceba como é difícil cravar qual é o marco zero de uma invenção quando a história dela percorre tanto chão.



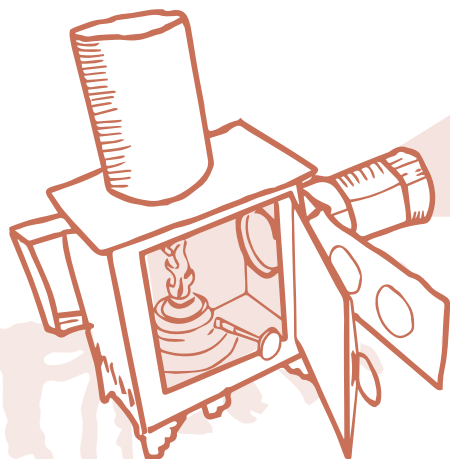
DANDO VIDA A IMAGENS INANIMADAS: O INVENTO DA LANTERNA MÁGICA!

Surpreendendo a Europa no século XVII, a lanterna mágica faz o movimento oposto ao da câmara escura: a luz emitida vai de dentro para fora.

Antes da eletricidade, era fogo fazer cinema. Em uma câmara escura, colocavam uma lâmpada alimentada por óleo que, focada por um jogo de lentes, iluminava vidros ilustrados posicionados na parte da frente. A fonte de luz tinha como missão projetar e ampliar em uma superfície externa as imagens desses vidros que, quando movimentados, criavam a sensação de movimento em desenhos estáticos.

O invento veio da região dos Países Baixos, e foi se aperfeiçoando no meio do processo. Vários vidros ao mesmo tempo passaram a ser usados, dando às histórias várias camadas, além de um narrador para criar contextos e acompanhamento musical ao vivo para deixar o público imerso.

Tudo muito bonito, e ainda deu para melhorar. Com a invenção da lâmpada elétrica em 1879, a lanterna mágica finalmente ganhou uma fonte de luz forte o suficiente para materializar o que a imaginação pode propôr. Apesar desse advento ao invento, podemos dizer que foi ainda o fogo dessas ideias o que inspirou o que hoje a gente conhece como retroprojetor.



Inventada a máquina fotográfica, espalhou-se pela Europa a notícia de que tornaram possível capturar um quadro da realidade e imprimir os eventos de um momento. Isso mexeu com os parafusos das pessoas criadoras de inventos, que submeteram a câmara fotográfica a diversos experimentos e aprimoramentos para que ela fosse popularizada. A primeira câmara demorava de 20 a 30 minutos para fazer uma foto, que era impressa em uma chapa de cobre. O filme fotográfico ainda demoraria mais um pouco.

De qualquer forma, foi assombrosa a constatação de que a vida pode ser vista em quadros e não em segundos. Muitos cliques em diferentes velocidades foram feitos na busca de registrar a quantidade de instantes que são necessários para o olho humano perceber um mínimo movimento de mundo.



Dez anos antes da invenção da câmara, em 1829, o físico belga Joseph-Antoine Plateau tinha feito esse cálculo. Estudioso de um fenômeno chamado “persistência retiniana” - fenômeno que já há muito tempo encucava a inteligência humana - percebeu que os quadros projetados na retina - que é o telão interno dos humanos e das galinhas - demoram um tempo para sumir; e, se um quadro diferente for exposto aos nossos olhos a cada décimo de segundo (1/10 seg), a imagem persistente se mistura à nova que vem chegando pupila adentro, criando a sensação de movimento.



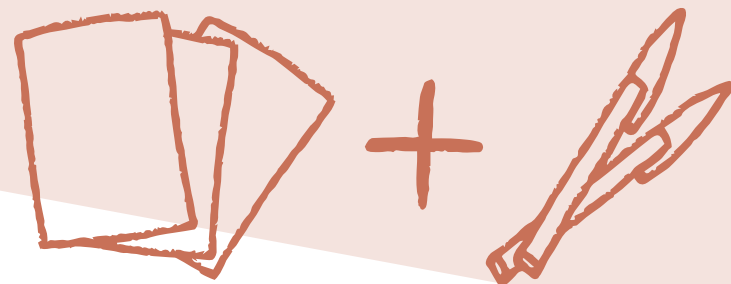
Essa teoria foi apresentada junto com um brinquedo óptico chamado fenacístoscópio, uma chapa lisa e circular, que tinha pelas bordas vários desenhos de um mesmo objeto em posições ligeiramente diferentes. Nele, quando o círculo é girado em frente a um espelho, as pequenas diferenças das ilustrações se misturam, transformando cada desenho em um fragmentinho de movimento.

Quase cem anos depois do cálculo de Plateau, em 1912 o psicólogo checo Max Wertheimer jogou ainda mais luz sobre o estudo da ilusão de movimento. Em seus estudos, concluiu que, como a própria visão, a percepção de que algo se move também é uma interpretação da imaginação. De fato os quadros se misturam na retina, mas a noção de que o que eles mostram é um mesmo objeto em locomoção, é coisa criada por quem imagina

Aqui já dá para ver o filme nascendo? Engraçado como pulando várias outras histórias de vários outros ótimos experimentos, até que chegamos rápido nesse momento. Já que aqui já estamos, sigamos.

BOTANDO A TEORIA EM MOVIMENTO: EXERCÍCIO DE VER PARA CRER

Pensando bonito, a gente percebe que a principal engrenagem dessa fábrica de sonhos é o movimento, que é a manifestação mais viva pela qual se expressa o tempo. Apesar de ser de valor inestimável, convenhamos que a matéria-prima do cinema é estranhamente acessível. Para mostrar isso, vamos precisar de só uma folha de papel e uma caneta para fazer esse exercício.



FLIPBOOK, O CINEMA DE PAPEL

Respeitável público, vamos direto ao ponto então: hoje o motivo da nossa diversão será ver esse monte de teoria explicada em um só movimento de mão.

O flipbook é um livrinho feito de imagens em sequência com pequenas diferenças entre elas. Quando o livro é folheado rapidamente, as imagens se misturam nas nossas retinas e criam a sensação de movimento.

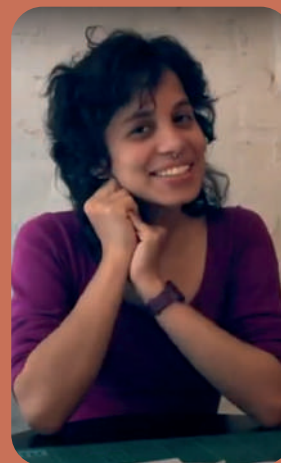
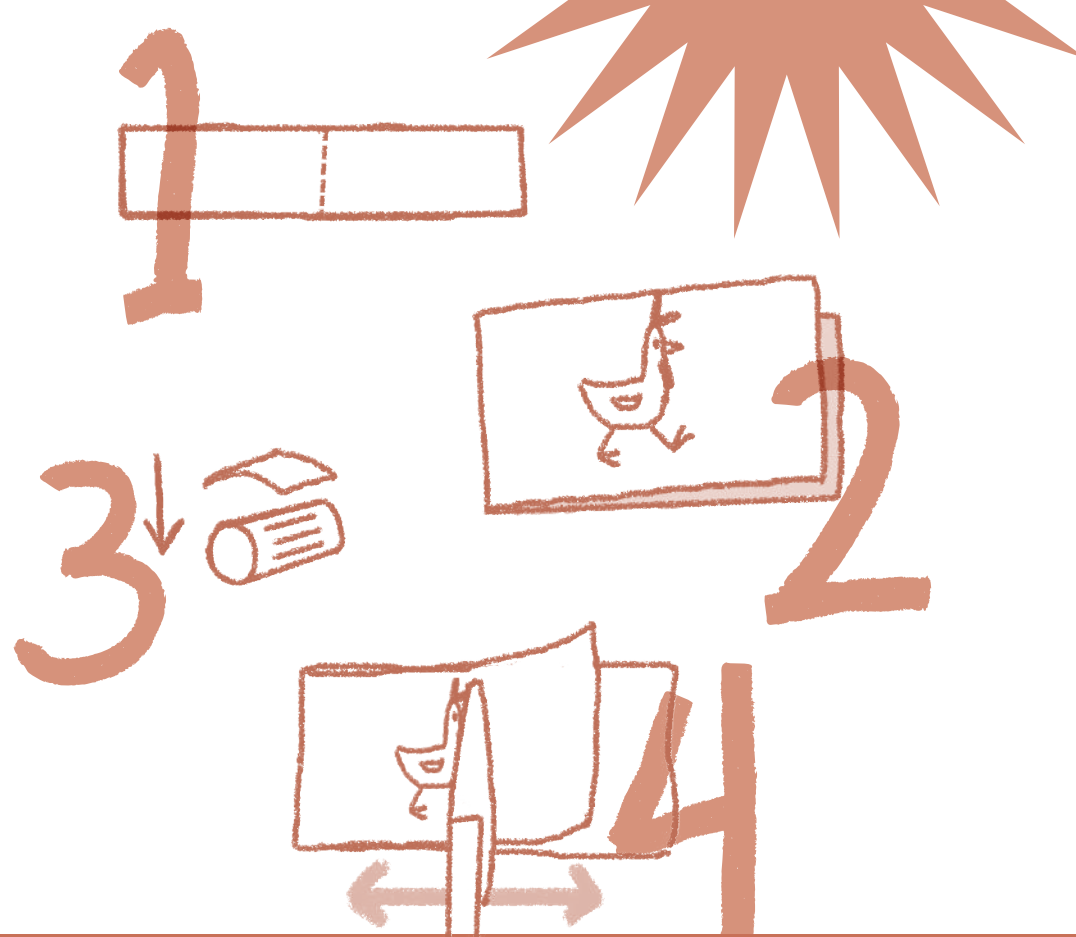
Só não existem flipbooks de todos os tamanhos porque existe um limite mínimo de duas páginas para a mágica poder funcionar, mas a partir disso não tem muita regra. Pode tudo. Por isso e muito mais, o flipbook é um brinquedo óptico facinho de fazer.

Para criar o nosso próprio, nós só vamos precisar de:

- Um pedaço de folha de papel. Coisa pouca. Só uma tirinha mesmo
- Caneta ou lápis ou tijolo ou carvão ou tinta (mas aí tem que esperar secar)
- Um copo, um rolo ou um objeto cilíndrico qualquer
- Alguns desenhos
- E só

O passo a passo é o seguinte:

- Dobre a tira de papel no meio
- Faça um desenho na primeira face dele, a que parece ser a capa do livrinho
- Agora, na face de dentro, faça um desenho muito parecido, mas com pequenas alterações
- Enrole a “capa” no copo ou rolo, de modo que a página fique toda empenada
- Passe o lápis ou a caneta rapidamente em movimento repetitivo sobre o livro e veja para crer



Eu consegui explicar direito? Se não, no canal do **YouTube da Recria Cine**, a **Bia Penna** fez um vídeo ensinando a fazer brinquedos ópticos. O tutorial da dobradinha começa aos 6 minutos e 30, e com ela eu aprendi direitinho. Pode confiar, que é bom. Nunca ouvi falar de alguém que tenha pego uma galinha mentindo.

[ASSISTA AQUI](#)

DEPOIS DE UM GRANDE SALTO: A PROJEÇÃO DO CINEMATÓGRAFO

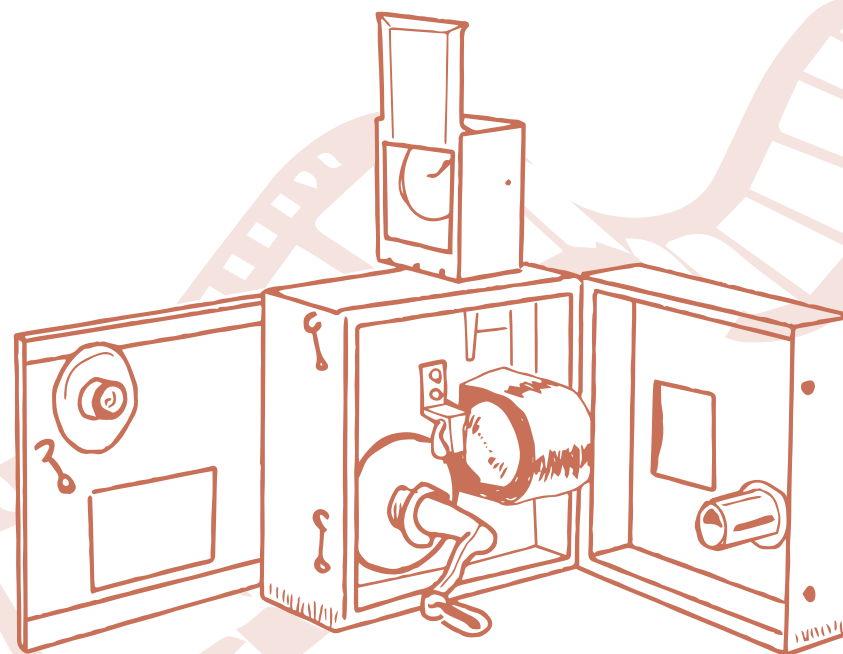
Em 1869, o estadunidense John Wesley Hyatt, inspirado na substância emborrachada chamada “parkesina”, do inventor inglês Alexander Parkes, criou o primeiro polímero sintético do mundo. Em outras palavras, misturando fibras de algodão com ácido nítrico concentrado, Hyatt inventou a celulóide, nome dado ao primeiro plástico. Como o produto era inflamável e derretia, a facilidade para moldá-lo transformou-o em uma das principais matérias-primas para os próximos inventos que viriam. Quando o invento chegou às mãos do estadunidense Thomas Edison - inventor da lâmpada elétrica, sujeito fascinado por luz - ele deixou a sua celulóide esticada em um formato de fita, iniciando então seus testes de fotografias em películas.

Uma coisa leva à outra e a outra toca a vida. O que a película fez pela fotografia é coisa que nem ela imaginaria. A máquina fotográfica virou um instrumento de clique muito mais rápido e de fardo muito menos pesado. Além do mais, a transparência da fita esticada possibilitava um novo momento para quem? Para ela! A lanterna mágica!

Pode entrar de novo, querida! Que nada nesse mundo deixa de existir! Usando uma fonte de luz focada no filme fotográfico em uma câmara escura, era possível projetar os quadros em outras superfícies. Se conseguisse fazer com que cada quadro da comprida fita de plástico entrasse e saísse da frente da luz em pelo menos de 1/10 de segundo, seria possível então projetar movimento. E esse é o nosso próximo invento!

O primeiro modelo foi feito pela Edison Laboratories em 1890. Batizado de cinetoscópio, o invento exibia filmes no interior da própria câmara escura, que tinha uma abertura a ser preenchida pelos olhos da pessoa que fosse assistir.

O cinema de caixinha fez muito sucesso nos Estados Unidos e sacudiu a Europa, especialmente Lyon, na França, onde os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentaram ao mundo uma variação do invento, e o fizeram logo para muita gente ao mesmo tempo. **Capaz de captar, revelar e projetar imagens em superfícies externas, o cinematógrafo criou a primeira sala de cinema, ainda bem diferente das que conhecemos.** No dia 22 de março de 1895, no meio do Grand Café Paris, foi exibido ao público o filme “A saída da fábrica Lumière em Lyon”, uma cena cotidiana de apenas 48 segundos que bagunçou para sempre a nossa forma de contar o mundo.



A parte boa de exibir alguma coisa para muita gente, é que muita gente vê. Depois de ser convidado para uma exibição cinematográfica dos Lumiére, toda aquela nova possibilidade de mundo inquietou a cabeça do mágico George Méliés, que comprou um aparelho igual e começou a brincar com a realidade, como fazem os mágicos de todas as idades.

Acontece que, mesmo para um mágico renomado, pouca coisa é tão mágica quanto o acaso. Experimentando com sua câmera, Méliés um dia estava filmando o trânsito de Paris, quando, por problemas técnicos, a câmera parou de registrar o que acontecia ali. Quando o filme voltou a rodar, a câmera continuou a filmar o trânsito, mas, como é sabido, não se pode entrar duas vezes no mesmo rio.

Imagina o quão impactado ficou o mágico quando viu que o ônibus, que passava no momento em que a câmera parou, se transformou, sem abracadabra nem estalo, em um carro funerário?

BOTANDO A TEORIA EM MOVIMENTO: EXERCÍCIO DE VER PARA CRER

Esse truque do acaso ficou conhecido como stop trick, e consiste em fazer objetos ou aparecerem, ou desaparecerem ou se moverem na cena sem terem feito nenhum movimento para isso. É considerado um dos primeiros efeitos especiais do cinema, e é ele que usaremos no nosso próximo exercício.

Não se assuste com o termo. Juro que, mesmo sendo especial, o efeito não é difícil. Por ser o pioneiro, é um efeito acessível e bem difundido no TikTok, Instagram, e demais plataformas de produção de vídeo.

Para esse truque de mágica, nós só vamos precisar de:

- Uma câmera que grave (pode ser de celular, de fita VHS, uma Tekpix...)
- E de uma ideia de roteiro que use o efeito

E agora, revelando o truque de Méliés (peço desculpas ao sindicato dos mágicos), **trago o passo a passo para vocês:**



- Como fez o mágico na rua, fixe a câmera em um lugar estático e comece a gravar o seu filme

- Como fez a câmera do mágico, pare a gravação
- Com a filmagem pausada, hora de brincar de estátua. Altere apenas o que você quiser mudar na cena
- Com o cenário ou personagens alterados, dê o REC e recomece a gravação



Um outro jeito de fazer é gravando dois vídeos e os unindo usando um programa de edição



Só parece mágica porque é mesmo. Se quiser alguns exemplos, na **Recria Cine em Casa, o Fernando Lima e o Guilherme Mattos** gravaram uma oficina de stop trick e ela está nesse vídeo:

[ASSISTA AQUI](#)



Existe uma outra técnica que usa recursos muito semelhantes aos desse efeito. Mas esse, quem vai explicar é a **Vanessa Maciel**, na **Oficina de Pixilation**.

"Quanto mais investigamos, mais descobrimos que a história do cinema é atravessada por muitos mistérios e experiências paralelas em todo o mundo e que talvez a escolha de um único marco para sua história esconda outros e outras inventoras importantes que contribuíram para o cinema ser o que é hoje."

FERNANDA OMELCZUK
IMAGEAR (CADERNO PARA BRINCAR E FAZER CINEMA)



AS VÁRIAS MANEIRAS DE CONTAR HISTÓRIAS

Fazendo filmes na escola

CINEMA BRINQUEDO: UMA TECNOLOGIA CHAMADA ENREDO

Aplicando uma dose de imaginação, o invento que tinha o registro como ofício se tornou uma poderosa ferramenta de criação, e esse é o único requisito que realmente vale para que um objeto possa atuar como um viabilizador de arte - que é um parafuso que se solta, por inspiração ou necessidade, abalando algumas estruturas e remodelando algumas bases.

Compartilhar o que só em nós habita é das coisas mais ricas que alguém pode oferecer. As cenas que correm em nossas cabeças são histórias muito especiais, são filmes exclusivos exibidos para uma só imaginação. Os saltos narrados até aqui só aconteceram porque as vozes do passado pautaram coisas que antes não estavam em discussão.

Se a primeira exibição do cinematógrafo foi feita em 1895, não demorou muito para a contação de histórias se apropriar do artifício. Em 1896, Alice Guy Blaché, uma das primeiras pessoas a serem chamadas de cineastas, usando equipamentos emprestados da companhia Gaumont, onde trabalhava como secretária, filmou o primeiro filme de ficção, ou filme de história inventada. Com duração de apenas 1 minuto e 6 segundos, "A Fada do Repolho" traz às vistas cenas que até então não poderiam ser registradas por nenhum olho; só existiam na imaginação da artista.

Depois desse momento, já passamos por mais de um século de salas de cinema. Só a Guy-Blaché produziu mais de mil filmes, e várias gerações de humanos já se maravilharam com o fantástico mundo do "e se existisse" e com as outras realidades que existem e a gente não consegue visitar - que são os mundos subjetivos que existem em cada olhar.

Hoje é um tempo raro, como é comum dos tempos serem. Nunca antes na história, tanta história foi contada ao mesmo tempo. Nunca antes na história, houve stories, essa produção em massa de perspectivas narradas.

Para adaptarmos-nos agora ao nosso próprio tempo, usaremos novamente as referências do passado. No começo do cinema, no chamado período clássico, pessoas como a Guy-Blaché e o Méliès criavam permeando três estilos de filmes que se consolidaram: o ficcional, o experimental, e o documentário.



ACREDITE OU NÃO: FICÇÃO

Ficção é o que nasce da imaginação. Todo o infinito que cabe nisso é terreno fértil para os filmes desse estilo. As obras ficcionais podem ser baseadas em histórias reais, mas a história que é contada tem liberdade para se desprender dos fatos e reinventá-los. Caso contrário, ela passa a pertencer ao gênero aqui debaixo.



DOCUMENTÁRIO: O EXTRAORDINÁRIO DO ORDINÁRIO

O documentário é um recorte da realidade produzido por um ponto de vista específico. É um gênero que mistura o cotidiano com o ineditismo ao destacar fatos acontecidos a partir de ângulos nunca antes vistos; é um registro que carrega uma das várias possíveis narrativas que compõem os fatos da vida.



EXPERIMENTAL: A RECRIAÇÃO DO REAL

Os filmes experimentais são criações que brincam com os elementos da ferramenta. É uma possibilidade de cinema que afrouxa as tais "amarras da narrativa", e dá ao real ares de ficção, mostrando que o nosso mundo é muito mais detalhado e absurdo do que um olhar raso consegue ver.

LEGAL, NÉ? LEGAL.
MAS...

... E
SE
MIST
URAR
MOS
TUDO?




Aí abrimos a possibilidade de ver um pouco da história do cinema sendo contada por uma galinha que cisma em prostrar fazendo rima.

Uma coisa que têm em comum os três estilos, é que em todos cabe um cadinho bom de infinito. Fazer arte é experimentar possibilidades; é um campo em que há pouca regra - o que há mais é referência - e por mais parecidas que sejam, duas coisas nunca serão a mesma coisa. A graça está justamente nas diferenças. Tudo aqui está sujeito a ser adaptado e até anseia por isso. A força da arte não é a perfeição; é o rebuliço.

MASSA, COBERTURA E RECHEIO: BOLANDO ROTEIROS

Pertencente ao reino das palavras, o roteiro é onde descreveremos as cenas do nosso filme. Ele é um texto estruturado em sequências que contêm a descrição dos personagens, a apresentação dos cenários, as ações que levarão a história a progredir, os sons que serão ouvidos, as falas (se houver), e o que mais for pertinente para a narrativa do filme. O roteiro é literalmente o lugar de colocar as ideias no papel.

Podemos dizer que o roteiro está para o filme assim como uma receita está para o bolo. Ele é um documento que servirá para guiar a produção do filme, informando os ingredientes que compõem aquela narrativa e a ordem em que eles se misturam. Como acontece com as receitas, pode ser que as coisas mudem durante o preparo e que seja necessário improvisar no meio do caminho, mas isso não pode ser um obstáculo intransponível em um processo criativo. O que queremos mesmo, desde o início, é comer o bolo, e não a receita. É muito melhor comer pão com qualquer coisa do que não comer pão por não ter manteiga.



RECEITA DE ROTEIRO DE FILME SIMPLES E FOFINHO

Para essa receita, nós vamos precisar de:

- Uma sala de aula
- De 1 a 1000000 unidades de personagens
- No mínimo 1 colher de sopa de cenário
- 1 unidade de motivo
- Algumas xícaras de conflito
- Ação a gosto
- Toda a criatividade disponível na despensa

COMO FAZER

Com a ajuda das crianças, escolha os sabores dos ingredientes. Quem são os personagens? Onde eles estão? A história deles acontece por qual motivo? O que os atrapalha? Como isso será resolvido?

Misture tudo com todas as mãos disponíveis para dar liga. Mexa até todos os elementos listados estarem unidos em um único fio narrativo que descreva todos os detalhes que vocês querem que sejam vistos.

Deixe as ideias cozinharem. Quanto mais tempo preparando, mais corados ficam os seus detalhes. Só cuidado para não queimar

Sirva o roteiro ainda quente para a equipe de filmagem iniciar os preparos



O OLHAR NOSSO DE CADA DIA: DESVENDANDO OS PLANOS DA FOTOGRAFIA

O roteiro é, então, pertencente ao mundo das palavras, mas sem perder o mundo das imagens de vista. A arte de imaginar cenas vivas é o que é a dramaturgia, coisa a que nem sempre a literatura se propõe.

Quando imaginamos uma cena, criamos nas nossas cabeças um quadro, e é a esse enquadramento o que chamamos, no cinema, de fotografia: a perspectiva por onde olha o olho de quem registra. Nos exemplos dessa lista, vemos alguns enquadramentos muito usados no cinema e muito comuns no nosso dia a dia.



PLANO GERAL

Um ponto de vista aberto, onde o personagem é menor do que o horizonte. É o grande momento do “onde”.



PLANO DETALHE

Exatamente isso. O plano detalhe é um plano tão fechado, que nele o mundo é menor que um sorriso.



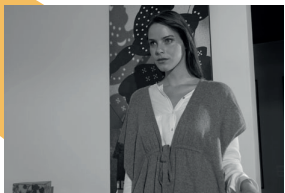
PLANO CONJUNTO

Um plano que destaca mais de um personagem. O plano desse plano é mostrar como eles interagem.



PLANO PLONGÉE

Plongée quer dizer “mergulho” em francês. É um plano que deixa o personagem meio fragilizado ao filmá-lo de cima para baixo



PLANO MÉDIO

Um plano que o personagem protagoniza. Nele, uma pessoa é mostrada da cintura para cima.



PLANO CONTRA PLONGÉE

E contra-plongée é justamente o contrário. Visto de baixo para cima, a grandeza do personagem parece maior ainda.



PLANO PRÓXIMO

Um plano ainda mais fechado do que o outro. Nele, toda a carga da cena fica impressa no rosto.



Sabendo que a luz é a matéria-prima das imagens, uma das coisas a se pensar é qual é a luz que ilumina a cena e o que é que está sendo iluminado. A luz é um elemento importante na atmosfera do filme, podendo transmitir fortes emoções. Não é à toa que brilham em cores vibrantes os heróis, enquanto são cheias de sombras as silhuetas dos vilões. No set da escola, podemos aproveitar da principal fonte de luz existente na Terra: a luz solar. Aproveite janelas para gravar com luz natural, ou um abajur ou qualquer outra fonte de luz alternativa para uma iluminação mais assertiva.

A GRANDEZA DE TODOS OS DETALHES: O PAPEL CONTEXTUALIZADOR DA ARTE

Se a equipe de fotografia determina qual o ângulo de quem registra, a equipe de arte define o que lá está; ela lida com tudo o que vê o ponto de vista. Essas equipes andam de mãos dadas para criar os quadros que compõem a obra e materializarão o sonho de quem roteiriza.

A equipe de arte é responsável por nos apresentar camadas da história sem usar uma única palavra. As escolhas estéticas do filme dizem tanto quanto vários diálogos. Da maquiagem aos penteados, dos objetos de cena aos cenários, da paleta de cores das coisas ao vestuário; tudo o que os olhos do público poderão enxergar no filme está intimamente ligado ao trabalho dessas equipes.

Em outras palavras, o que faz a equipe de arte é modelar o roteiro com cores, texturas e formas. Como é o seu personagem? Quais cores predominam? Quais roupas ele usa? Em que lugar ele está? O que ele segura? Há pessoas ao seu redor? Faz sol, teto ou chuva?

Da nossa terra dura até o chão de outras realidades é o limite quando pensamos na arte do nosso filme.

BOTANDO A TEORIA EM MOVIMENTO: EXERCÍCIOS DE VER PARA CRER

Explicar arte é bem mais difícil do que fazer arte. Nem toda mágica é truque. Tem muita coisa que a gente só entende fazendo. Por isso, depois de tanto tempo (você reparou?) botaremos de novo a teoria em movimento.

As propostas que aqui estão foram inspiradas nos **“Cadernos do Inventar - Cinema, Educação e Direitos Humanos”**, um guia irmão que pede um minuto a mais de atenção para o nosso cotidiano e dá uma aula quando o assunto é cinema em sala de aula.

Com um celular na mão e uma ideia na cabeça, a gente faz cenas que deixariam a Europa antiga em choque. Esses exercícios seriam super difíceis de serem feitos no século XIX, mas hoje, de tão simples, eles parecem até banais, como acaba acontecendo quando a gente acostuma com várias coisas especiais.



O QUE O AQUI TEM A MOSTRAR: ENQUADRANDO O OLHAR

Para este exercício, nós vamos precisar de:

- Uma câmera de celular
- Estar em algum lugar

O exercício é o seguinte:

Primeiro, escolha um cenário. Você pode só girar no seu próprio eixo ou dar uma volta por aí

Depois de escolhido, fotografe este cenário usando diferentes enquadramentos (vale dar zoom, chegar mais perto, chegar mais longe...)

Após a sessão de fotos, analise as diferenças de cada fotografia e comente em grupo o que cada uma mostra ou deixa de mostrar, e qual sensação cada plano desperta



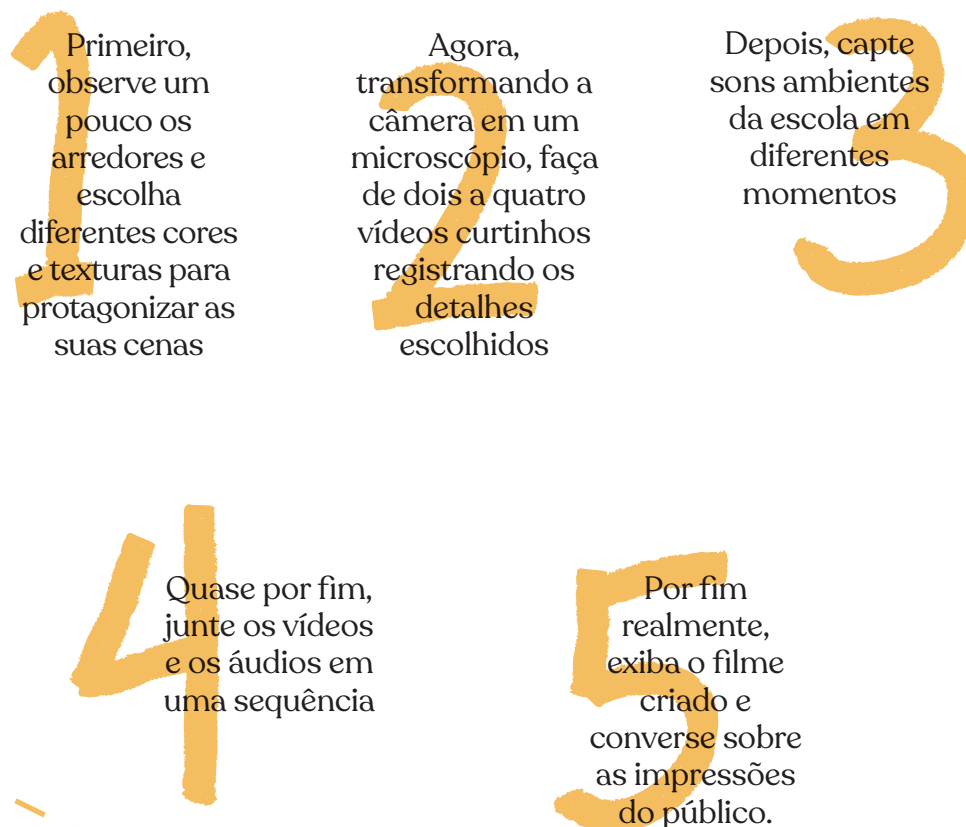
O AGORA DETALHADO: CINEMA DE RETALHOS

Para este, nós vamos precisar de:

- Uma câmera de celular
- Curiosidade no olhar



Temos tudo que precisamos? O nosso plano aqui é fazer um relicário da escola. Com ele, a gente acaba se surpreendendo com um lugar onde passamos várias horas. Então vamos:



DISPARANDO OUTRO GATILHO DA IMAGINAÇÃO: A POESIA PRÓPRIA DO SOM

Esse título é bom porque não rima, mas combina, e isso só a palavra ouvida é capaz de fazer. Ao longo deste manual, nós falamos dos inventos que revolucionaram o registro e reprodução das imagens, mas a discussão sobre o som também desafiou a nossa criatividade. Doze anos antes da invenção do cinematógrafo, as pessoas já iam ao teatro para ouvir músicas reproduzidas por um aparelho chamado gramófono, datado de 1877.

Lembra que nos espetáculos de exibição da lanterna mágica havia o acompanhamento musical ao vivo? Mesmo depois do cinematógrafo, os humanos cineastas ainda usaram desse artifício. Sincronizar o som com as imagens era muito difícil porque, enquanto o som era projetado por um aparelho elétrico, as imagens exibidas pelo cinematógrafo corriam em frente à fonte de luz por meio de um processo manual. Não existia um motor que fazia correr o rolo de fita com velocidade definida. O ritmo do filme dependia do girar de uma manivela, e a sincronização com o áudio só seria possível se, ao invés de um humano, fosse um metrônomo o responsável por ela.

Como o som traz ao filme uma segunda camada de informação, uma dessincronização do áudio e do vídeo pode arruinar a experiência. Esse dilema durou até 1927, quando o filme “O Cantor de Jazz” foi exibido em Nova York. Na projeção dele, foi usado um aparelho chamado “vitaphone”, que foi o primeiro invento criado para que os filmes pudessem ter diálogos sincronizados.

Mesmo com isso resolvido, nos anos 30 o cinema mudo ainda se manteve vivo por estilo. Muitos cineastas foram relutantes sobre a nova forma de fazer cinema, mas, com o passar do tempo, as emoções desencadeadas pelo som acabaram tornando o recurso imprescindível. Por isso, a próxima página fala sobre músicas, diálogos e ruídos.

MAGIA PARA OS OUVIDOS: CAPTANDO AS CAMADAS DE SOM QUE HABITAM O VÍDEO

Quem presta atenção, percebe que não existe silêncio. De olhos fechados, os sons provam que segue correndo a força imparável do tempo. Na hora de gravar um filme, há alguns sons para os quais nossos ouvidos devem estar atentos.

A NITIDEZ CONFUSA DAS PALAVRAS: O QUE IMPORTA EM CADA FALA

Desde que foi superada a barreira do som, os diálogos (exceto em alguns casos) são gravados junto à captação das imagens. É um avanço que nos abre várias possibilidades, mas nem todas elas nós queremos. Tem um poder enorme para interromper a gravação, uma moto sem escapamento, por exemplo.

TRUQUES SONOROS BANHADOS EM MAGIA: A SONOPLASTIA

Sonoplastia, por definição morfológica, é um som modelado. Ele recebe esse nome porque normalmente não é gravado junto com a cena, mas criado depois e incluído artificialmente. De algum modo, ele é o efeito especial que ilude ouvidos. Portas batendo, sons de passos, grunhidos de dinossauros e tilintar de vidros são alguns exemplos disso.

FALANDO DE SOM PENSEI NELA NA HORA: A TRILHA SONORA

A trilha sonora é aquela música que ficou eternizada naquele filme, sabe? O recurso musical sempre foi usado no cinema (coisa bonita assim é ruim de abrir mão). Uma coisa curiosa é que a música pode tanto ser tocada dentro da cena, quanto ser um som que só o espectador escuta. Esse é um recurso usado para destacar as emoções que a direção do filme busca.

PENSANDO SOBRE UM SOM QUE NEM PENSA: A AMBIÊNCIA

A ambiência é a camada do som que a gente explorou no último exercício. É a captação dos arredores. Nesse campo, as motos sem escapamento podem ser protagonistas. O som ambiente é o som que nos contextualiza.

BOTANDO A TEORIA EM MOVIMENTO: EXERCÍCIO DE OUVIR PARA CRER

Esse é um exercício engraçado que joga muita luz sobre as aplicações dos sons no cinema. Na verdade, é uma atividade sobre possibilidades. Nela, teremos que sair de nós mesmos para dar voz a coisas silenciosas. Senta, que lá vem história.

“ELES PARECIAM TÃO DISCRETOS!”: HISTÓRIAS CONTADAS
POR OBJETOS

Para este exercício, nós vamos precisar de:

- Um celular
- Um objeto com cara de quem tem história boa para contar

O QUE FAZER COM ISSO:

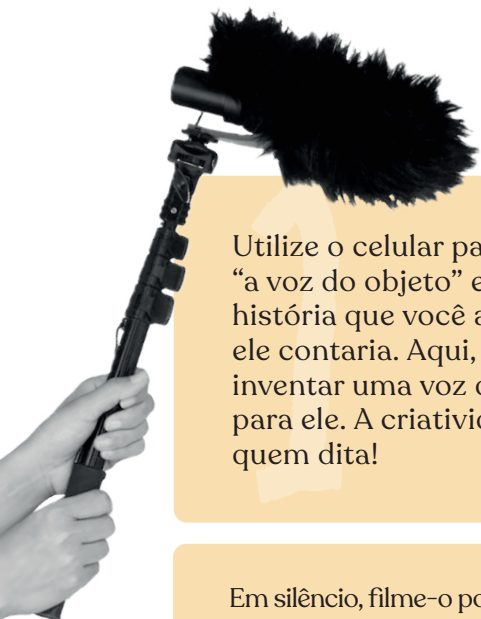
1 Utilize o celular para gravar “a voz do objeto” e conte a história que você acha que ele contaria. Aqui, você pode inventar uma voz diferente para ele. A criatividade é quem dita!

2 Prepare o objeto. Ele é a estrela do nosso filme. Ele pode vestir roupas, pode ter olhos, uma tatuagem no parafuso...

3 Em silêncio, filme-o por um tempo. Esse tempo pode ter cortes e mudanças de enquadramento, mas o importante mesmo é que no final ele seja maior do que o da história que o objeto vai contar. Respeite os seus silêncios e o seu ímpeto de falar

4 Por fim, crie uma sequência com os vídeos gravados e una-os à voz. Depois é só assistir ao que um objeto tem a contar para nós

ELES PARECIAM TÃO DISCRETOS!





ANTES DA CÂMERA E AÇÃO: A PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção é a hora em que a imaginação coloca os pés no chão para trilhar seu caminho rumo ao real.

É o momento de planejamento, onde, através do roteiro, identificamos as necessidades do filme. Quem interpretará os personagens? Quem será o responsável por gravá-los? Haverá ensaios? Onde acontecerão as cenas? Nesse filme, o que vestimos? O que precisa ter no cenário? O que fazer para que o mínimo possível dê errado?

Toda essa correria é uma etapa inevitável que se torna divertida à medida em que a gente vai percebendo que o filme está ganhando vida. É um trabalho para múltiplos talentos, então a turma inteira pode estar envolvida.

A HORA DA VERDADE: FINALMENTE A FILMAGEM

Luz! Câmera!

Digressão!

Vinte e cinco mil anos se passaram desde o começo dessa viagem, e olha que a gente nem falou do cinema no tempo das cavernas.

Todo esse tempo, toda essa centena de décadas, nos trouxe a esse momento em que a nossa imaginação, até então represada, se prepara para constar nos registros da Terra. Incrível, não é? Não dá um nervosismo? Mas é isso: depois de tudo o que fizemos até agora, ainda é preciso fazer o nosso melhor ao vivo.

Ao vivo para a câmera, ainda bem. Se tivermos tempo, o direito ao erro a gente ainda tem. Se alguém errar a fala, a gente grava de novo; se errar bonito, a gente pode gostar do improviso; se cair o céu, na montagem a gente finge que não aconteceu.

É! Na montagem! Como vimos no último exercício, o nosso processo não acaba aqui não. Depois de gravado, o filme é levado...



...A FANTÁSTICA FÁBRICA DA EDIÇÃO

Achou que eu tinha me perdido ali atrás? Pois não! Filmamos! Fim de nervosismo! Agora é hora de lapidar essa nossa obra bruta, apesar de sensível.

É na etapa de edição que escolheremos as melhores gravações que darão sequência ao nosso filme. É hora de selecionar os cortes que deram certo e não colocar aqueles em que passou a moto ou caiu o teto. Ainda mais, agora a gente domina um ou dois efeitos especiais, então podemos incluir truques de mágica no nosso projeto.

A edição é um momento gostoso onde tudo o que foi filmado é visto de novo e definimos de vez o que o nosso filme é ou não é. No princípio do cinema, a edição acontecia em um processo bem artesanal. “Tesourar” um filme tinha um sentido literal. A sequência dos filmes era uma colagem em que o produtor recortava e juntava as cenas de acordo com a sua vontade.

Na época em que só era possível o preto e branco, um outro recurso que existia na edição era o de pintar cada imagem à mão. Mas, olha, eu não vou rebobinar a história agora não. Só queria contar dessas empreitadas porque acho bonita essa motivação movida por paixão, e porque o processo manual evoca uma imagem mais nítida para alimentar a compreensão quem imagina. Mesmo usando um programa de computador ou um aplicativo de celular, é ainda esse tipo de coisa bonita que faz quem edita.

MAGIA PARA OS OUVIDOS: CAPTANDO AS CAMADAS DE SOM QUE HABITAM O VÍDEO

Bom, agora que a gente acabou de fazer um filme, vamos fazer mais um? Ah, esse mundo é tão largo, tem tanta história pra contar, e a ideia desse de agora é tão difícil de rejeitar...

Olha, a gente já experimentou o cinema experimental e já inventou ficcionices. Daqueles lá listados só falta o documentário. Aceito, claro, um “não” como resposta, mas não sem antes contar qual é a proposta.

“PODE O CINEMA CONTAR NOSSAS HISTÓRIAS?”: O JOGO DA MEMÓRIA

O nosso filme terá a nossa própria casa como cenário, ou a casa da pessoa protagonista. Nele, podemos usar todos os planos da fotografia. Como quisermos que sejam os nossos quadros, eles serão. O roteiro precisa de alguma iniciativa, mas é bonito e simples. Seguinte:

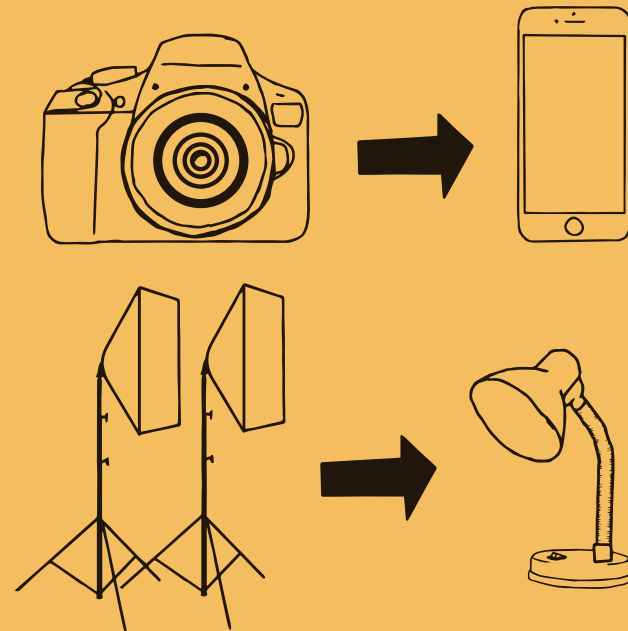
- 1 Peça para alguma pessoa contar a história de alguma foto ou objeto que ela goste
- 2 Primeiro, use o celular para gravar o depoimento da pessoa. No nosso filme, gravaremos o áudio separado
- 3 Filme o objeto escolhido. Aqui é para abusar mesmo dos planos e dos cortes. A ideia é criar imagens que ilustrem a narração. O objeto pode ser visto de cima, de baixo, de lado, pode mudar de cenário, ir para a mão de quem faz a contação...
- 4 Usando um programa de edição, junte a história da foto às melhores imagens dela
- 5 E pronto. Nasce aqui um documentário inédito sobre as histórias vividas por uma pessoa única no planeta e seu objeto que ela escolheu manter por perto! Olha que chique!
Agora a gente assiste!

A PRINCÍPIO, PODE SER INTIMIDADOR PENSAR EM FAZER FILMES, MAS NÃO SE DEIXE LEVAR POR ISSO NÃO!

O que a gente quer falar desde o começo é que, tendo gente e tendo assunto, com pouco nós fazemos muito! Em uma atividade com crianças e adolescentes, o principal da experiência é a criação de intimidade com o processo de criação no audiovisual, que é uma forma de linguagem consolidada no agora atual.

Uma das muitas coisas que a história das invenções tem a nos ensinar, é que quando entendemos os modos de produção, nós somos capazes de refletir e de recriar!

VOCÊ PODE SUBSTITUIR:





VAI QUE COLA

Assistindo filmes na escola



Uma percepção que a gente só aceita depois de adulto, é que nas escolas corre o futuro. Papo clichê, mas papo de verdade. As crianças de hoje protagonizarão sociedades com outras perspectivas - que serão inevitavelmente outras, mesmo se forem parecidas. Incluir o cinema na rotina da escola é oferecer a possibilidade do interesse das crianças se aproximar de uma linguagem com a qual elas já convivem, e apresentar possibilidades de ser que da janela da casa da gente não dá para ver.

Mesmo em tempos obscuros, o cinema é uma fábrica de sonhos que podemos usar para disputar outros futuros.



LEI 13.006

NÃO SOU EU QUEM DIGO: TÁ ESCRITO!

Esse debate é bem maior do que um parágrafo, e já até surtiu resultado. Em junho de 2014, cento e dezenove anos depois da invenção do cinematógrafo, foi sancionada no Brasil a Lei 13.006, que determina que as escolas de educação básica exibam, no mínimo, duas horas de cinema nacional todo mês, como componente curricular complementar e de forma integrada à proposta pedagógica.

A gente sabe que a realidade não é como nos filmes. Quase nunca há tempo, constantemente não há estrutura, o pouco acesso não ajuda, tem quem diga que é loucura, mas para jogar luz em salas escuras é que nasceu, por exemplo, esse manual.

ESCOLHENDO UM PONTO DE VISTA: A CURADORIA

Como sabe qualquer um que usa algum serviço de streaming ou frequentou locadoras, a parte mais difícil na hora de assistir um filme é a hora da escolha. Se escolher só para si já é complicado, ao exibir em uma sala de aula, assim como o número de cadeiras, a dificuldade se expande. Como disse, em verso, Carlos Drummond de Andrade (e, com a boca, pessoas de várias idades), “o mundo é grande”.

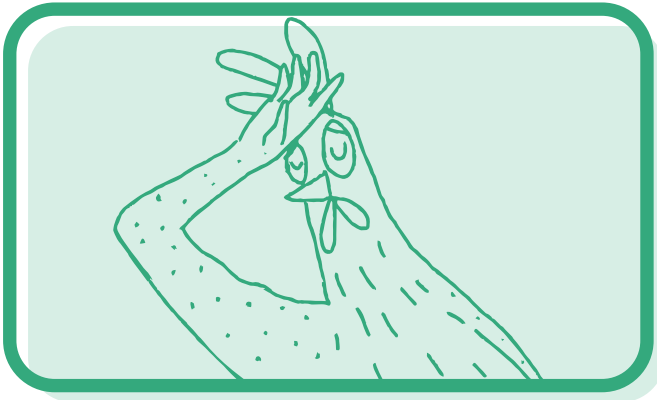
Mas mesmo existindo tanto tudo, professores e professoras fazem parte de um grupo de pessoas que diariamente fazem curadoria de conteúdos. Apesar dessa premissa, nada pode me impedir de te ofertar umas dicas. Na curadoria, como no roteiro e na vida, os motivos são nossos guias. Na hora de levar cinema para a escola, a gente pode ou precisa:

- Pensar que o filme é uma forma de expressão vinda de um determinado ponto de vista, então é bom destacar seus contextos, situá-lo no tempo e comentar sobre elementos da história e escolhas estéticas
- Variar no repertório, considerando o maior leque de gêneros, estilos e tons para levar à discussão
- Convidar as crianças para a escolha dos filmes e atividades (duas horas por mês é pouco para matar a vontade)
- Comentar as considerações do público, fazendo uma análise crítica a partir de um outro ponto de vista
- Fazer uma interpretação criativa, garantindo que a criança possa exprimir as impressões que o filme deixou para além da retina



QUANDO A GENTE SE ASSISTE: A LEITURA DO FILME

Depois de assistir a um filme em grupo, provavelmente a gente tá cheio de assunto. Aqui, trazemos alguns caminhos possíveis para iniciar uma conversa sobre o filme.



O CAMINHO DO SENTIMENTO

Aqui falaremos sobre como o filme nos afeta:

Qual foi o sentimento mais forte ao assistir?

O que você achou divertido?

Quando você ficou triste?

Qual parte você achou bonita ou feia?

Qual foi seu personagem favorito?



O CAMINHO DO ENTENDIMENTO

Entenderemos juntos qual é o assunto!

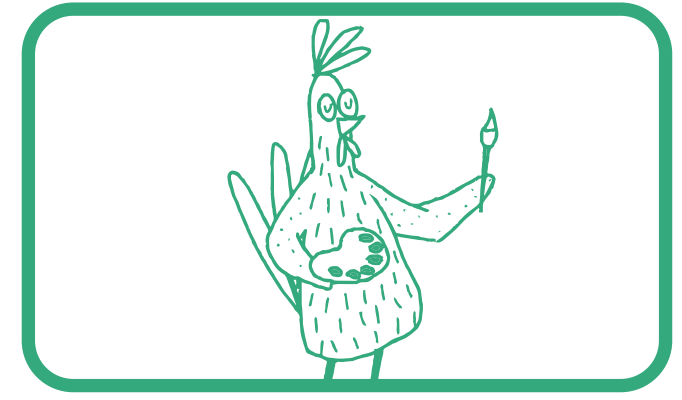
Como o filme se relaciona com o seu dia-a-dia?

Ele faz referência a algum fato histórico específico?

Ele fala sobre esperança, coragem, amizade, diversidade, responsabilidade, amizade ou injustiça?

O que deu certo e o que deu errado para o personagem?

Qual lição você tira?



O CAMINHO DO ARTISTA

E perceberemos sutilezas exibidas.

O que foi o motivador da história?

Em quais momentos a trilha sonora se destaca?

De qual ângulo a gente vê o personagem?

Esse ângulo varia?

O que te chamou a atenção no cenário?

Quais roupas as pessoas vestiam?

"Ver cinema, em alguma medida, nos coloca na disposição de criar. Ver e fazer são frente e verso de uma mesma práxis."

ADRIANA FRESQUET

&

CEZAR MIGLIORIN

(CINEMA E EDUCAÇÃO: A LEI 13.006)

QUASE DESPEDIDA E A PERGUNTA QUE NÃO SILENCIA

O universo do cinema é amplo a perder de vista. Das sombras nas cavernas até à luz que ilustra a tela, vocês humanos entraram de cabeça nessa ideia de se expressar de forma criativa.

A aplicação da arte na escola cria experiências muito gostosas. Depois de contar essa história, eu vou até espalhar para o galinheiro que se comunicar pode ser divertido, e, como vocês me ensinaram, eu vou fazer isso rachando os bicos (ou só rindo).

Mais rápido do que qualquer mecanismo de pesquisa, logo na próxima página vem a Recria Indica, que é um catálogo de histórias brasileiras que foram exibidas nas telonas da Recria. Ele deve te ajudar na hora da curadoria, já que repertório é uma caixa que nunca se enche, tampouco fica vazia.

Depois da Recria Indica, vem a nossa Mostra de Referências, um lugar bonito e cheio de links que a gente usou para aprender o que viemos contar. Lá, estarão em exposição outros acervos de obras audiovisuais, portais produtores de conteúdo sobre o meio audiovisual, alguns outros manuais e cartilhas, além de ferramentas úteis para a criação. Ainda mais, vou deixar aqui em destaque a oficina “Filmes na escola para aprender a se divertir”, realizada pela Ana Lúcia Faria e Azevedo durante a Recria em Casa, e o “Cinema na Escola: ver, refletir e fazer”, da Camila Santana.

Eu vou ficando por aqui, mas seguirei atenta. Percebi lá nas primeiras páginas que a jornada do cinema é uma viagem que começou faz tempo, mas não tem lá muita cara de que acaba. Em um piscar de olhos mais comprido, a próxima cena já substituiu a anterior. Agora, a pergunta que fica é a que sempre tem que ser feita:

VOCE GOSTOU?





RECRIA INDICA

Confira a seleção de curtas já exibidos em edições anteriores da Recria Cine em nossa filmoteca.



A MENINA ESPANTALHO

Direção: Cássio Pereira dos Santos
12 min | DF | Ficção

Luzia mora no campo com seus pais e o irmão, Pedro. Quando Pedro começa a ir à escola, Luzia quer acompanhá-lo, mas é impedida pelo pai. Enquanto vigia um arrozal, ela busca outros caminhos para aprender a ler.



ÒPÁRÁ DE ÒSÙN: QUANDO TUDO NASCE

Direção: Pâmela Peregrino
4 min | BA | Animação

Òsùn, a Orixá das águas doces, a deusa da fertilidade, tudo faz crescer na força do Axé. O cenário é o Rio São Francisco, conhecido pelos povos Indígenas como Opará – rio que corre para o mar ou grande fio d´água, e que em yorubá significa, espaço de criação, onde tudo nasce.



COMO FAZER AÇAÍ

Direção: Rita de Cácia Oenning da Silva
6 min | AM | Documentário

Em São Gabriel da Cachoeira, Amazonas, o simpático menino Andrey, e sua irmã, Adriene, mostram o processo para se colher e preparar o Açaí. Você tem ideia de como é?



RECRIA INDICA

Confira a seleção de curtas já exibidos em edições anteriores da Recria Cine em nossa filmoteca.



COISA-MALU

**Direção: Paula Cintra Ferreira
e Tobias Rezende**
24 min | SP | Ficção

Malu é uma criança tímida que passa seus dias fantasiando. Certo dia, conduzida por uma melodia, atravessa um portal que a transporta para uma terra mágica. Nela, Malu encontrará seres fantásticos e diversos desafios enquanto procura a música que a levou até lá.



DISQUE QUILOMBOLA

Direção: David Reeks
13 min | ES | Documentário

Um telefone sem-fio liga crianças do Quilombo São Cristóvão com crianças do Morro São Benedito, no ES. Através dessa brincadeira, mesmo distantes, elas conversam e descobrem as semelhanças e diferenças das vidas umas das outras.



LÁ DO ALTO

Direção: Luciano Vidigal
8 min | RJ | Ficção

Um menino sonhador tenta convencer seu pai a conhecer o alto de uma montanha, na favela do Vidigal, que ele acredita ficar perto do céu, para poder se comunicar com sua avó que ele sente saudades...



RECRIA INDICA

Confira a seleção de curtas já exibidos em edições anteriores da Recria Cine em nossa filmoteca.



LÉ COM CRÉ

Direção: Cassandra Reis
5 min | SP | Animação

Dinheiro, medo e coisas de menino & menina contados por algumas crianças de um jeito fofo e esquisito.



O FILME DE CARLINHOS

Direção: Henrique Filho
20 min | BA | Ficção

Carlinhos, garoto sonhador e apaixonado por cinema, quer fazer um filme de terror na pequena cidade onde mora, Ipiaú, no interior da Bahia. Com ajuda dos seus amigos da escola e estímulo do dono de uma videolocadora, Carlinhos se dedica para realizar seu sonho.



A FORMIDÁVEL FABRIQUETA DE SONHOS MENINA BETINA

Direção: Tiago Ribeiro
7 min | RS | Animação

Quando nasce uma criança, inaugura-se uma fábrica de sonhos que tende a fracassar com o tempo. Betina está sempre disposta a ressignificar seus combustíveis para manter seu alto nível de produção.



RECRIA INDICA

Confira a seleção de curtas já exibidos em edições anteriores da Recria Cine em nossa filmoteca.



A VISITA

Direção: Leandro Corinto
8 min | RJ | Ficção

Matheus tem nove anos e foi criado por Theo, seu tio. Hoje, vai finalmente reencontrar o seu pai biológico, que vem do exterior visitá-lo. Matheus sente falta da figura materna.

Essa visita lhe trará alguns questionamentos sobre sua família e uma grande surpresa.



IEMANJÁ YEMOJA: A CRIAÇÃO DAS ONDAS

Direção: Célia Harumi Seki
9 min | SP | Animação

Uma menina que vive suas fantasias num universo criado em sua mente. A realidade é o seu momento presente, sua fantasia. Homenagem a Lotte Reininger. Stop Motion com silhuetas em recortes de papel



CRIANÇAS DE MARÉ

**Direção: Natália Corrêa, Ellan Barreto,
Yane Mendes e Cidicley Ferreira**
1 min | PE | Documentário

O Rio Capibaribe pode parecer muitas coisas... mas também é lugar de brincar! As crianças que moram na beira do rio mostram como.



RECRIA INDICA

Confira a seleção de curtas já exibidos em edições anteriores da Recria Cine em nossa filmoteca.



CAMINHO DOS GIGANTES

Direção: Alois Di Leo
12 min | SP | Animação

“Caminho dos Gigantes” é uma busca poética pela razão e propósito da vida, que conta a história de Oquirá, uma menina indígena de seis anos que vai desafiar o seu destino e entender o ciclo da vida. O filme explora as forças da natureza e a nossa conexão com a terra e os seus elementos.



BÁ

Direção: Leandro Tadashi
14 min | SP | Ficção

O menino Bruno é obrigado a lidar com as mudanças que ocorrem em sua vida quando sua “Bá” (de Batchan, avó em japonês) é trazida para morar em sua casa.



PAI AOS 15

Direção: Danilo Custódio
16 min | PR | Documentário

Gerson, um adolescente de 15 anos, vive a responsabilidade de cuidar de seu irmão mais novo, Léo.



DANDO ASAS A IMAGINAÇÃO

**Direção: Arthur Felipe Fiel e
João Marcos Nascimento**
13 min | RJ | Ficção

O que acontece quando três pequenos amigos embarcam num mundo cheio de magia, aventuras e imaginação? Carlinhos, Carol e Quindin serão nossos guias no mundo da contação e com eles todos nós daremos asas à imaginação!



HUNI KUÏ, POVO VERDADEIRO

Direção: Mari Corrêa
5 min | AC | Documentário

As crianças do povo Huni Kuï que vivem na Terra Indígena Kaxinawá do Rio Humaitá, no Acre, mostram como é a vida na aldeia.



O MELHOR SOM DO MUNDO

Direção: Pedro Paulo de Andrade
13 min | SP | Ficção

Vinicius não coleciona figurinhas, nem carrinhos, nem gibis. Ele coleciona algo que não pode ser visto nem tocado. Vinicius coleciona os sons do mundo. Mas essa não é uma tarefa fácil, especialmente quando se decide encontrar o melhor de todos: o melhor som do mundo. Em sua busca, Vinicius irá descobrir que o melhor som do mundo está muito mais perto do que o esperado.



O FILHO DO VIZINHO

Direção: Alex Vidigal
7 min | DF | Ficção

Pela janela do seu quarto, Ronaldinho olha maravilhado as aventuras e peripécias de um garoto que é chamado de várias formas pela vizinhança que fica enlouquecida com ele. Dos muitos nomes, Ronaldinho o chama de O Filho do Vizinho. Sabe por que? Assista e descubra isso e muito mais desta história.





MOSTRA DE REFÊRENCIAS

CANAIS LEGAIS PARA CONTINUAR APRENDENDO SOBRE CINEMA E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL!



PORTA CURTAS é um portal de catalogação e exibição de curtas-metragens brasileiros.



O **FUTURA** opera a partir de um modelo de produção audiovisual educativa, participativa e inclusiva.



FILMES QUE VOAM é um portal com uma das maiores coleções de filmes nacionais com acessibilidade, incluindo documentários, longas, curta-metragens e filmes infantis.



VIDEOCAMP é uma plataforma online de filmes criada em 2015 com o objetivo de democratizar o acesso à cultura.



REDE KINO é uma rede Latino-americana de Educação, Cinema e Audiovisual. Filmes, textos, curadoria, dicas, acervo, eventos e muito mais!



ESCOLA SEMENTE DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL é uma plataforma que busca auxiliar educadores das infâncias a transformar as suas aulas com o audiovisual.



COMKIDS é uma iniciativa para a promoção e produção de conteúdos digitais, interativos e audiovisuais de qualidade para crianças e adolescentes.



PORTAL LUNETAS oferece conteúdos para explorar os múltiplos olhares sobre as múltiplas infâncias do Brasil, com muita informação, reflexão e inspiração.



CIRANDA DE FILMES é a primeira mostra de cinema do Brasil que olha para a infância, a juventude e a educação, na perspectiva da produção audiovisual nacional e estrangeira de todos os formatos, gêneros e épocas.



SESC TV é um canal brasileiro de programação cultural, com foco em documentários, apresentações musicais e de debates nas áreas de teatro, dança, literatura, cinema, artes visuais, cultura regional e arquitetura.



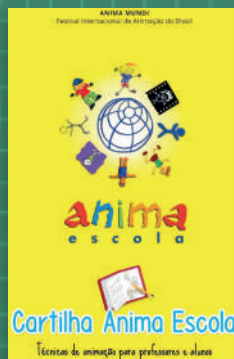
ITAÚ CULTURAL PLAY é uma plataforma gratuita de streaming que oferece um catálogo diverso e com curadoria especializada de filmes, séries, programas de TV, festivais, mostras temáticas e/ou competitivas.

TEXTOS PARA SE APROFUNDAR



CADERNOS DO INVENTAR COM DIFERENÇA

Livro base da metodologia do Inventar com a Diferença. Os cadernos são usados por professores e estudantes para trabalhos com cinema e direitos humanos em escolas de nível fundamental e médio.



CARTILHA ANIMA ESCOLA

Criada pelo festival Anima Mundi, a Cartilha Anima Escola utiliza-se de desenhos animados como forma lúdica de ensino, abrindo novas perspectivas de atividades educativas nos colégios.



CINEMA E EDUCAÇÃO: A LEI 13.006 REFLEXÕES, PERSPECTIVAS E PROPOSTAS

Organização: Adriana Fresquet Colaboração, edição e distribuição: Universo Produção

MIGLIORIN, Cezar. INEVITAVELMENTE CINEMA: EDUCAÇÃO, POLÍTICA E MAFUÁ. São Paulo.

OMELCZUK, F.; SCARELI, G. (Orgs.). IMAGEAR – Caderno para brincar e fazer cinema.

Escola Semente de Educação Audiovisual. Dispositivos de criação audiovisual: propostas para a sala de aula.

Escola Semente de Educação Audiovisual. Cineclubes na escola: aspectos pedagógicos e processos de implementação.

Escola Semente de Educação Audiovisual. Percurso criativo-pedagógico com a linguagem audiovisual: o que é e como desenvolver com a sua turma.

CHIARA, T. Um Olhar Mágico (2015)

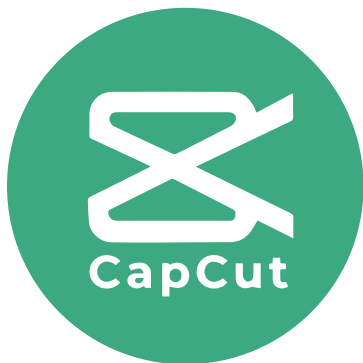
As Origens do Cinema: Jogos Ópticos.

FANTIN, M. Mídia-educação, cinema e produção de audiovisual na escola.

GABRIEL, Carmen. Currículo e cinema na educação básica: reflexões sobre uma articulação discursiva possível. In: FRESQUET, Adriana. Currículo de cinema para escolas de educação básica. Rio de Janeiro: 2013.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação: Lei nº 9.394/96 – 24 dez. 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1998

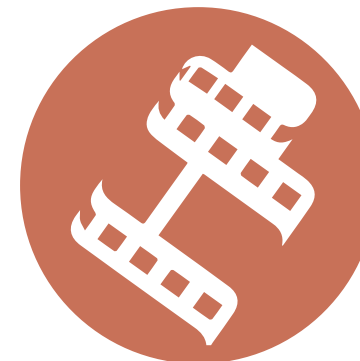
APLICATIVOS ÚTEIS E GRATUITOS



CAPCUT
Ferramenta para
edição de vídeo



INSHOT
Ferramenta para edição
de vídeo e animação
stop motion



KIT SCENARIST
Ferramenta para
escrita de roteiros



STOP MOTION STUDIO
Ferramenta para
animação stop motion



WRITERDUET
Ferramenta para
escrita de roteiros

SOBEM OS CRÉDITOS!

O Cinematroço é uma invenção da Recria Cine.
Por mim, ficava por aí. Mas, depois de desparafusar tantos inventos de tanta gente, não revelar quais membros da Recria participaram dessa cartilha seria um pouco incoerente.

IDEALIZAÇÃO Camila Santana, Cristiano Durães,
Larissa Brandão, Tobias Rezende e Túlio Mattos

**CONCEPÇÃO
PEDAGÓGICA** Camila Santana e Tobias Rezende

TEXTOS Túlio Mattos

**IDENTIDADE VISUAL
& DIAGRAMAÇÃO** Larissa Brandão

EDITORACÃO Camila Santana, Larissa Brandão,
Tobias Rezende e Túlio Mattos

Apoio



Realização



Patrocínio

Projeto realizado com recursos do
FUNDO ESTADUAL DE CULTURA
Protocolo N°: 2022.2201.0080



**MINAS
GERAIS**

GOVERNO
DIFERENTE.
ESTADO
EFICIENTE.