



ESTÚDIO CASA DA ÁRVORE

~ exposição audiovisual ~



**O QUE QUEREMOS
PARA O MUNDO?**
~ educação & audiovisual ~



ESTÚDIO CASA DA ÁRVORE

~ exposição audiovisual ~



1. SOBRE

Por Igor Amin

O Estúdio Casa da Árvore é uma Instalação Multimídia Audiovisual que representa dois aspectos muito interessantes da cadeia audiovisual. De um lado a oportunidade de uma das cenografias do filme “O que queremos para o mundo?” estar exposta para visitação de crianças e jovens de escolas públicas. E de outro lado, um estúdio criativo de cinema feito com materiais sustentáveis para realização de processos de Ensino-Aprendizagem onde todos podem produzir seus roteiros e vídeos-manifestos do mundo que querem.

O propósito do estúdio é facilitar a interação entre mediadores da exposição, jovens estudantes do ensino médio e de pedagogia, professores e alunos das escolas visitantes em suas diversidades de ideias e possibilidades. São vivências que estimulam os cinco sentidos e colocam as tecnologias em contato com a natureza para estimular a criação de novos olhares para o mundo que queremos. Essa Exposição Audiovisual e Educativa busca compreender três questões elementares no fim de sua visitação, sendo elas: O que as crianças querem para o mundo? Como as novas tecnologias podem se tornar instrumentos funcionais para as primeiras gerações? A falta do contato com a natureza está tornando-as vulneráveis a busca em se conhecer e se relacionar com o outro?

A instalação multimídia audiovisual tem como objetivo estimular a sensibilidade infantojuvenil em busca de inspirações para um mundo melhor. Acreditamos na capacidade do Cinema e Educação em promover experiências estéticas das mais diversas naturezas, que expandem a criatividade e provocam o protagonismo dos que acabam de chegar a um mundo em crise, cheio de desafios e descobertas. Para isso são utilizadas tecnologias que permitem espaços de escuta lúdica para manifestação dos seus modos de ser e estar no mundo.

Uma Educação Básica do Olhar para um mundo tridimensional, que nos permite olhar para o mundo dentro de nós e também para o de fora de nós. Quando esse dois universos se encontram, descobrimos que a união entre eles traz à luz um terceiro mundo, e esse o que queremos.

Esses olhares são capazes de criar um mundo atento às subjetividades infantis, em comunhão com as poéticas da infância e a sua relação com as realidades. Uma conexão profunda com a imaginação, e seu potencial de invenção de paisagens próprias e compartilhadas.

Para alcançar essa universalidade, escolhemos símbolos que comunicam nossos valores. São eles: o Coração, a Flor, o Beija-flor e o Sol, tão singelos e fortes na realidade e linguagem do imaginário das crianças.



O **Coração** representa o interior de todos os seres e a comunhão por meio do afeto.



A **Flor** é a relação e o cuidado com a natureza e a sensibilidade.



O **Beija-flor** representa a liberdade de expressão, sua graça e autenticidade.



O **Sol**, por sua vez, é a primeira energia, a expansão da consciência, a curiosidade sempre em busca do novo.





O QUE QUEREMOS PARA O MUNDO?

~ educação & audiovisual ~

OQUEQUEREMOSPARAOMUNDO.COM.BR







2. CULTURA, EDUCAÇÃO E UM MUNDO MELHOR

Por Mônica Botelho

O projeto de Educação e Audiovisual “O que queremos para o mundo?” traz uma perspectiva nova para o cinema além das telas ao possibilitar um processo de construção de novas tecnologias para a educação. Isso nos motiva a acreditar que a produção audiovisual brasileira, com toda a sua riqueza e diversidade, pode e deve ser essencial para construção de um novo imaginário, de valores e da renovação da esperança em nosso país.

Ao nos aproximarmos de vocês, educadores e estudantes, multiplicadores dessa ideia, presentes nas escolas ao redor do país, sentimos que nos aproximamos de quem tem em mãos a chance de estimular essa perspectiva de transformação social.

Para nós é um imenso prazer saber que fizemos parte de uma ação inspiradora. Com este projeto expandimos nossos horizontes e fronteiras, assim como nossa própria empresa que trabalha a cada dia para estar presente em novos estados brasileiros, visando inclusive, contribuir cada vez mais para o desenvolvimento local, humano e sustentável, sobretudo, a partir de ações combinadas entre Cultura e Educação.

A Fundação Cultural Ormeo Junqueira Botelho, em 2017, comemora 30 anos de atuação como entidade de responsabilidade social e cultural do Grupo Energisa. Nossa experiência ao longo dos anos só nos confirma que o investimento em Cultura e Educação é investimento na vida para um mundo melhor!

Luiza [Interprograma no Canal Globo]. Ph.: Igor Amin





3. ESTÚDIO CASA DA ÁRVORE

“O que queremos para o mundo?” é o que crianças e jovens de 8 e 15 anos da Rede Municipal e Estadual de Cataguases, interior de Minas Gerais, foram convidados a refletir entre os dias 20 de Novembro e 6 de Dezembro de 2017, no PINA – Ponto de Integração das Artes, durante a exposição audiovisual “Estúdio Casa da Árvore”, promovida pela Cocriativa e patrocinada pela Energisa através da Lei Rouanet. O projeto conta com o apoio do Polo Audiovisual da Zona da Mata, da Fundação Ormeo Junqueira Botelho, do Instituto Fábrica do Futuro e da Prefeitura de Cataguases.

A exposição aconteceu no “Estúdio Casa da Árvore”, espaço cenográfico que reconstrói a casa da árvore presente na longa metragem “O que queremos para o mundo?” (Igor Amin, 2016, livre) e teve a mediação feita por alunos do curso de Pedagogia das Faculdades Integradas de Cataguases e do Colégio Cataguases que participaram de uma formação no mês de setembro.

A visita da exposição é feita em duas partes, sendo elas:

PARTE 1) CINECLUBE

Longa-metragem de ficção com 70 minutos de duração, onde as crianças assistem o filme ou fragmentos do mesmo para gerar o diálogo após exibição.

Uma das ferramentas sociopedagógicas desta exposição audiovisual é o filme “O que queremos para o mundo?”. A partir dele, propomos um cineclube, um espaço para a discussão tanto de sua temática, quanto de seus aspectos técnicos. No Brasil existe agora uma lei, a nº 13.006, que determina que “A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, duas horas mensais.” Esta inclui um parágrafo ao artigo 26 da lei 9.394, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Mais um motivo importante para o surgimento de propostas que vão além de uma simples exibição na escola, mais sessões que ampliam o olhar dos estudantes e colaboram para o processo de ensino-aprendizagem.

Assim como diversos filmes da cinematografia nacional, o longa-metragem “O que queremos para o mundo?” é a criação de um universo. Um universo a partir do ponto de vista de uma personagem. Nesse caso a menina Luzia. Daí nasce a essência do cineclubismo: provocar discussões e reflexões através de universos filmados que foram criados a partir de um ponto de vista. Quando se tem acesso à essa diversidade de olhares e é possível debater sobre elas, cria-se um caminho para o desenvolvimento de cidadãos críticos e com domínio cada vez maior da leitura de imagens. Em uma época de telas e imagens por todos os lados, essa é uma habilidade e um conhecimento essencial para qualquer formação humana.







Começamos então, o cineclube pelo nosso longa “O que queremos para o mundo?”. E que, a partir dele, você consiga usar outros filmes para tornar esse cineclube ainda mais diverso. A seguir, um texto sobre o filme e algumas sugestões de dinâmicas e pontos de reflexão.



Trata-se de uma história narrada por Luzia, uma menina engraçada, espirituosa, cheia de opiniões - que, a partir de agora, vamos chamar de Luz. Mas toda essa energia está presa, dentro da cabecinha dela. Para o mundo, ela se apresenta como uma garota completamente introspectiva.

Na sua escola, o professor sugere um trabalho: os estudantes devem criar uma apresentação musical sobre o tema “O que queremos para o mundo?”. A turma é dividida em grupos. Luz é colocada em um grupo com a amiga Sol e outras duas colegas com quem não se dá muito bem, Bela e Lua. Porém Luz é a única menina que sabe alguma coisa sobre música. Esse é o ponto de partida para a jornada de autoconhecimento de Luz e suas três amigas ao construírem o “Estúdio Casa da Árvore”, espaço de cocriação musical das personagens no filme. Surge então nossa exposição multimídia inspirada em um dos temas do filme, a Construção Sustentável, e assim o convite para conhecerem a Parte 2 da exposição: Uma visita interativa ao cenário do filme.



O QUE QUEREMOS PARA O MUNDO?

Direção Igor Amin

Ficção, 70min, 2016, MG

Luzia é uma menina tímida, mas dona de uma imaginação muito criativa e bem humorada. A partir de um trabalho escolar, se vê no desafio de se enturmar com suas colegas de sala para criar um trabalho de música. A partir daí Luz expande sua criatividade e tira suas ideias da mente para o mundo real. Com a ajuda das amigas Sol, Bela e Lua, o trabalho escolar se transforma em uma experiência única.

Elenco: Olívia Blanc, Milena Megrè, Sofia Sgarbi, Helena Trojahn Carrion, Silvia Füller, Sérgio Leoni e Cecília Valentim.

Produção executiva: Igor Amin e Vinícius Cabral

Roteiro: Vinícius Cabral

Fotografia: Malu Teodoro

Montagem: Emília Aidar

Som: Daniel Nunes

Direção de Arte: Luiza Bastos e Débora Tavares

Cenografia: Luiza Bastos e Débora Tavares

Figurino: Matheus Brisola

Animação: Lucassou

Trilha Sonora: Polifonia Amor - Banda da Cada da Árvore e Pequeno Cidadão

Música Original: Polifonia Amor - Banda da Cada da Árvore e Pequeno Cidadão

Produtora: Cocriativa Conteúdos Audiovisuais

PARTE 2) JOGO DOS MUNDOS

Ao chegarem no “Estúdio Casa da Árvore”, os visitantes são convidados a jogarem um jogo cooperativo, chamado Jogo dos Mundos, onde os jogadores recebem cartas com desafios para agirem diante cenários socioambientais e tecnológicos do mundo que vivemos. No jogo todos tem acesso a ferramentas materiais ou via aplicativo de celular como Cartas, Dados, Óculos Tapa-Olho e uma Claqueto-Câmera Imaginária, a única câmera no mundo capaz de tirar fotos da imaginação e filmar além do enquadramento.

O Jogo dos Mundos é um jogo cooperativo, uma brincadeira audiovisual, onde os jogadores são desafiados para agirem diante cenários socioambientais e tecnológicos do mundo que vivemos, os quais constituirão suas missões no jogo. Essas questões aparecem através de “Cartas Desafios” divididas em seis mundos, que estimulam o sentir, imaginar, pensar, dialogar e criar. “Cartas Inspiração” poderão auxiliar neste processo, sugerindo alternativas. E por fim, “Cartas Crie Você Mesmo” que trarão novas ideias para tornar o jogo mais divertido.

Para vencerem o jogo, os participantes precisam transformar os desafios em uma “Colmeia de Cartas” e apresentar um roteiro de uma história que ligue todas as ideias. Na sequência, os jogadores precisam fazer, da forma mais criativa possível, um ensaio para um filme improvisado, chamado “O mundo que queremos” onde os membros da “Equipe de Cinema” serão os protagonistas da história. Ao final da experiência, escreva numa folha um manifesto que represente a “moral da história”, capaz de inspirar uma ação que promova impacto positivo em sua escola ou sua comunidade.



Classificação indicativa Livre
CPB B16-006649-00000

**Você também pode assistir ou baixar o filme no link secreto:
www.vimeo.com/igoramin/oquequeremosparaomundo
(Senha: polifonia)*

Cartaz [Longa-metragem]. Ph.: Malu Teodoro





INTRODUÇÃO:

De 6 a 36 jogadores e 1 Mediador. Caso haja mais do que 6 jogadores, os participantes serão divididos em equipes por mundo. O mediador irá ler “o que é” o jogo e apresentar as quatro fases do jogo: a) Apresentação do Jogo e dos Jogadores; b) Colmeia de Cartas; c) Ensaio do Filme; d) Manifesto do Mundo que Queremos;

A) APRESENTAÇÃO DO JOGO E DOS JOGADORES:

1) Os jogadores ficarão em círculo em pé e cada um irá dizer seu nome e fazer um gesto do que gostam de fazer, todos irão repetir o nome e o gesto. O mediador irá apresentar os Seis Mundos, descrevendo-os e caracterizando-os da forma mais criativa e enfática possível como se fosse uma contação de histórias;

2) O baralho de “Cartas-Desafios” é disposto na mesa (ou no chão), separados por Mundos, com a contra-face voltada para cima, como elementos de uma Colmeia. Os baralhos de “Carta-Inspiração”, e de “Carta-Crie Você Mesmo” ficarão à parte;

3) O Mediador irá escolher qual critério prefere para dividir os jogadores em grupos de 6 e seus respectivos mundos. Se forem apenas 6 jogadores, os participantes poderão escolher cartas de apenas um dos seis mundos para jogar, ou eleger qual mundo gostaria de representar;

4) Poderão ser acrescentadas “Cartas-Crie Você Mesmo”, ideias novas que serão substituídas pelas cartas numeradas consideradas pouco atrativas em suas temáticas. O Mediador pode então exercer sua função como curador de cartas, inclusive podendo escolher anteriormente as cartas que quer colocar na roda para os jogadores.

5) Na primeira “rodada de cartas”, os participantes jogarão o dado para sortear uma carta numerada daquele mundo que representa. Se não for montada equipes por mundos, não vai ter problema se saírem cartas do mesmo mundo, esta coincidência indica que os jogadores devem se unir diante deste chamado;

6) Os jogadores nas suas equipes terão um tempo, estabelecido pelo mediador para refletir sobre o desafio da carta que tirou. Caso surja alguma dificuldade de compreensão quanto ao desafio da carta por parte do jogador ou da equipe, ele poderá solicitar ajuda ao Mediador;

B) COLMEIA DE CARTAS:

7) Após cada jogador expor seus desafios, irão colocar a carta na mesa com o texto voltado para cima formando uma nova Colmeia. A ideia aqui é transformar a colmeia em um roteiro de um filme improvisado, o filme do “O mundo que queremos”. Para contar uma história será necessário definir quais cartas conectam o início, meio e fim do filme, que irá trazer uma “moral da história” positiva pro mundo! Lembre-se que precisa haver um desafio para ser superado nesse filme.

8) Os jogadores, então, serão convidados pelo mediador a descobrirem as relações que existem entre as cartas da Colméia, o que será anotado nas folhas de papel em branco. Para isto será eleito um dos jogadores que será o Roteirista. Poderão ser retiradas “Cartas-Inspiração” para ajudar a conectar as ideias.



9) Ao final deste processo o grupo estará apto para formar a “Equipe de Cinema” definindo o papel de cada. São eles:

1) Roteirista; 2) Diretor de Cena; 3) Claqueto-Câmera (que filma com sua imaginação); 4) Produtor (que marca o tempo e colabora para que tudo ocorra de forma mais organizada); 5) Diretor de Som (que irá usar o Óculos Tapa-Olho para tampar a visão e ampliar a escuta do outro); 6) Atores ou Entrevistados (que irão expor as ideias do filme); 7) Plateia (que pode ser o mediador, convidados ou as outras equipes).

C) ENSAIO DO FILME:

10) Chegou o momento de criar o “Mini-Estúdio”, espaço onde as dinâmicas propostas irão acontecer da forma mais criativa possível, como o uso de fantasia ou objetos improvisados para ilustrar o roteiro escrito. O momento da gravação desse “filme da imaginação” é o mais curioso e divertido, pois todos podem exercer as diferentes funções, entre dirigir, filmar e ser filmado. As crianças descobrem e experienciam as variadas formas de produção audiovisual. funções, entre dirigir, filmar e ser filmado. As crianças descobrem e experienciam as variadas formas de produção audiovisual.



D) MANIFESTO DO MUNDO QUE QUEREMOS:

11) Após o ensaio, volta-se em uma roda na “Colméia de Cartas”, e o jogador roteirista puxa como será o “Manifesto do Mundo que Queremos”, escrevendo ou desenhando qual a “moral da história” ensaiada no filme. Essa improvisação de um filme imaginário pode se tornar realidade se quiserem filmar com uma câmera o manifesto.

12) Fim do Jogo, a vitória será de todos àqueles capazes de conectar em uma proposta única que transforme uma “Manifestação” comum em uma “Ação” que gere impacto positivo na escola ou em sua comunidade.

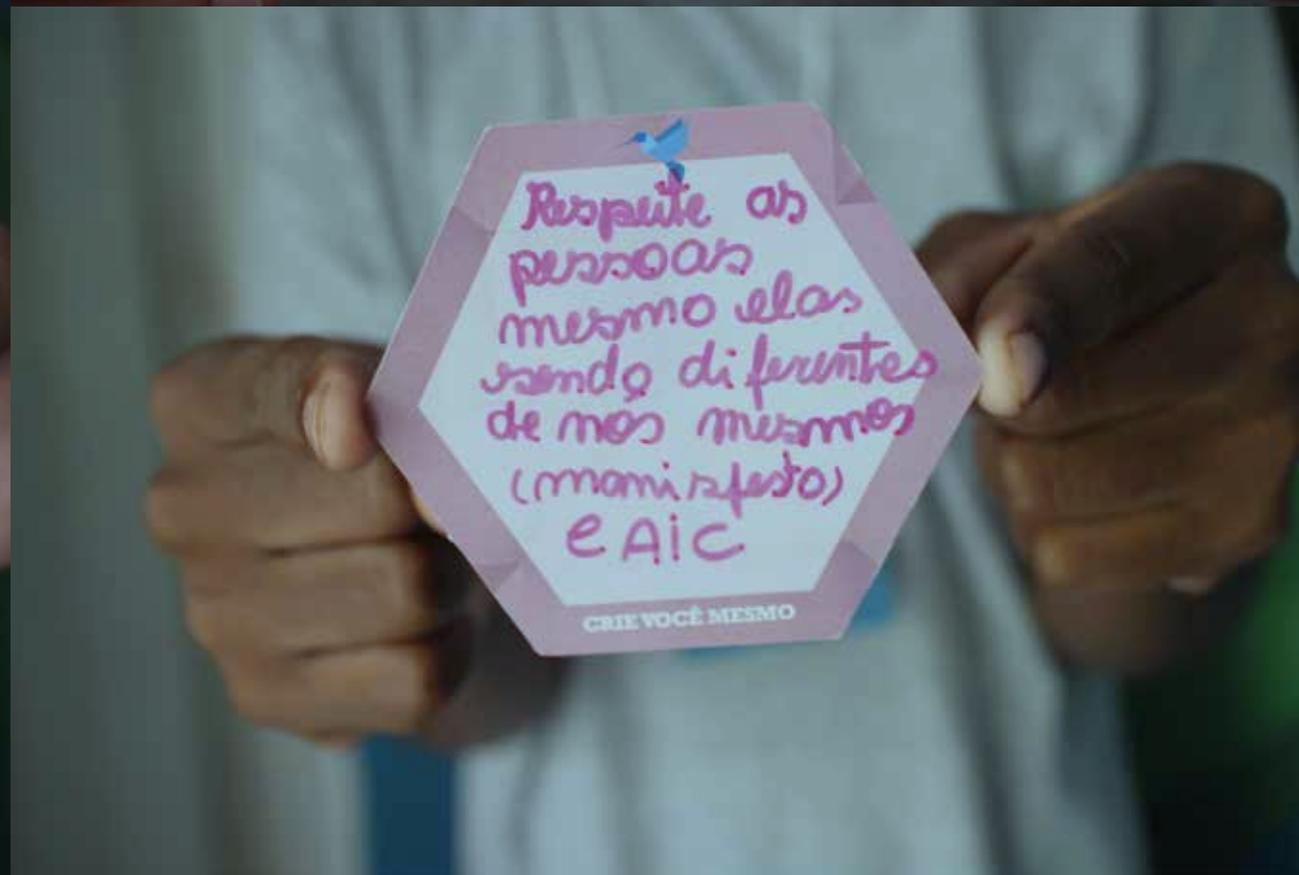
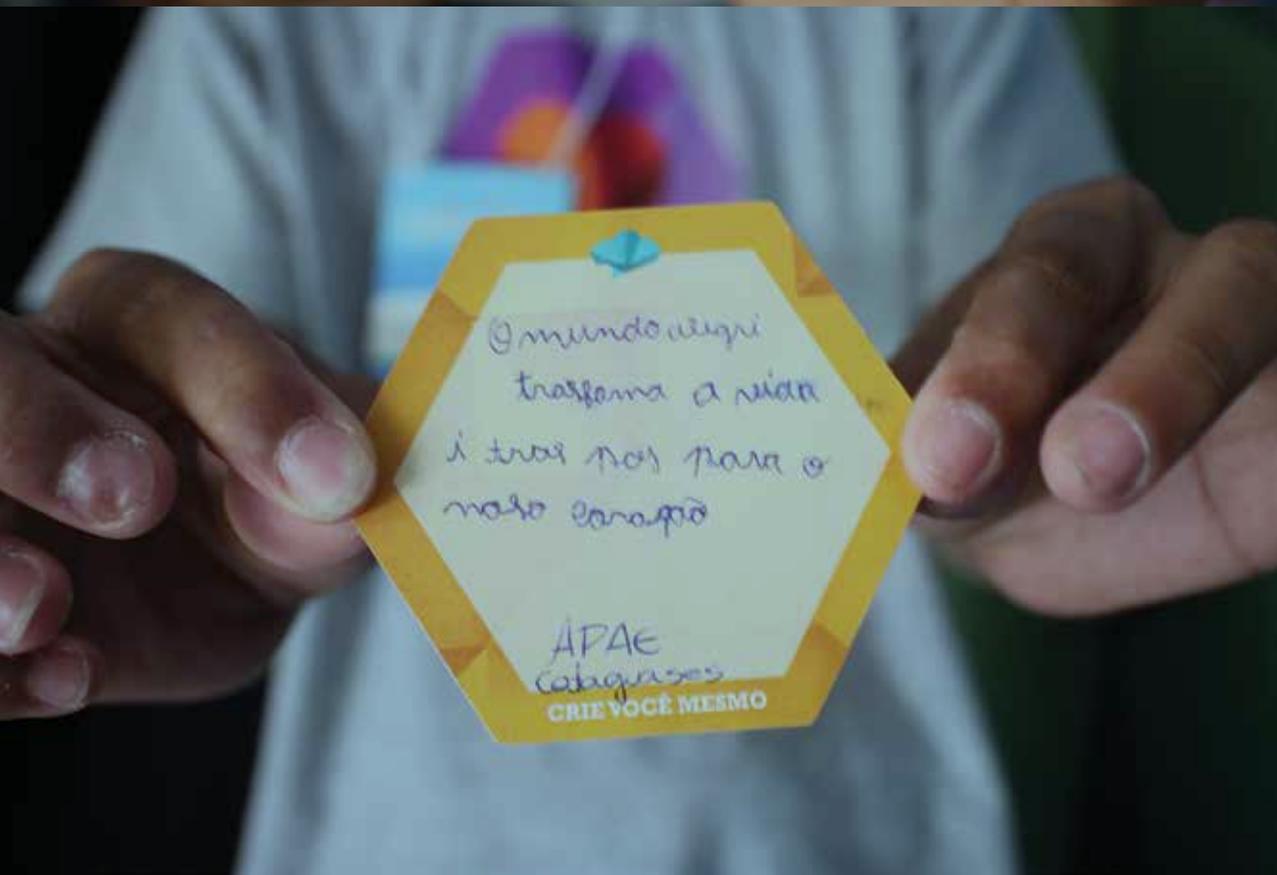
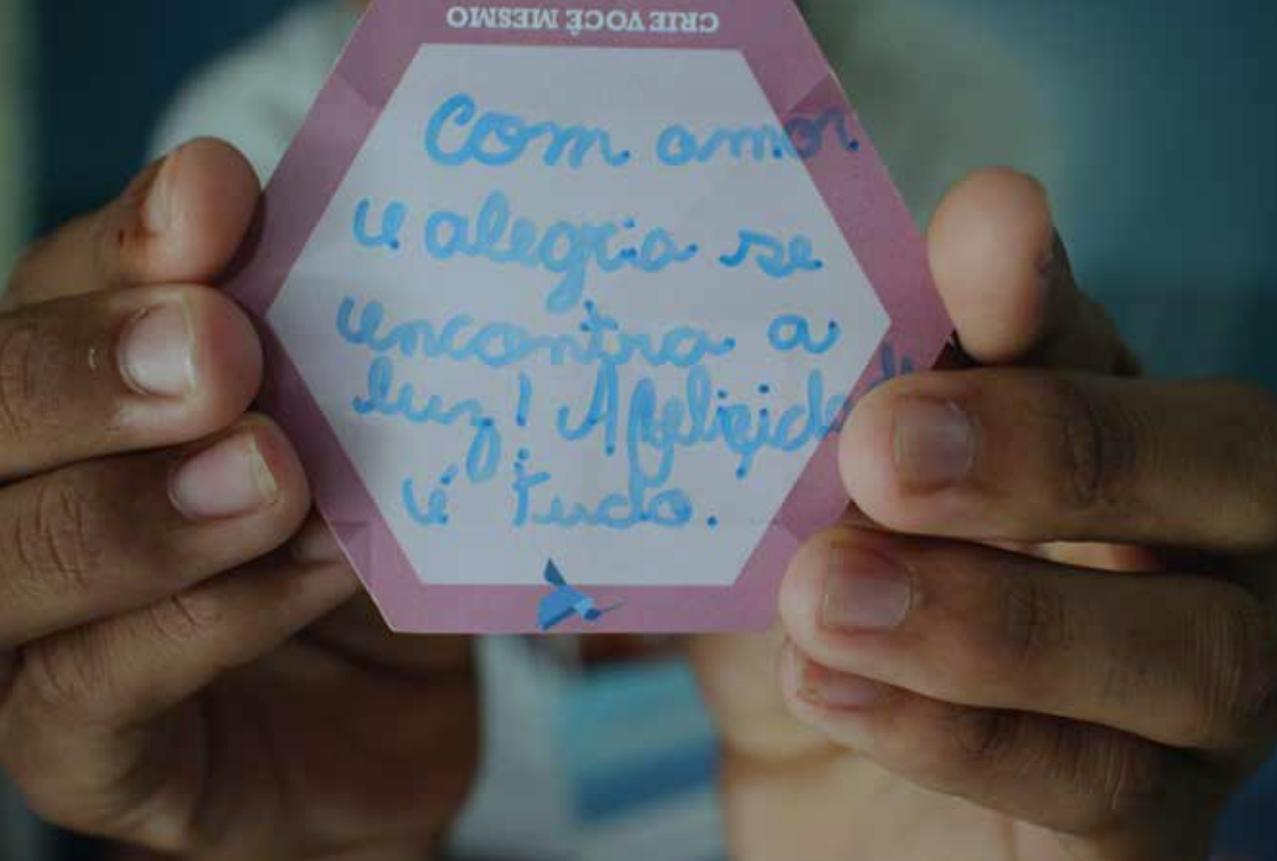


4. SOBRE O PROJETO “O QUE QUEREMOS PARA O MUNDO?”

O projeto O que queremos para o Mundo? vem sendo realizado em diferentes estados do Brasil e também já incursionou por países do continente africano e europeu. Trata-se de oficinas de formação continuada com o objetivo de formar multiplicadores para transmitir às crianças o conteúdo recebido através do Kit de Cocriação, que contém o filme, jogo de cartas cooperativo com ferramentas materiais ou que poderão ser usadas via aplicativo de celular do OQPM?, além do caderno do multiplicador com sugestões de mini-oficinas e dinâmicas para serem feitas em sala de aula. Tais tecnologias audiovisuais para o ensino-aprendizagem têm o propósito de facilitar processos de interação entre alunos e professores e estimular as crianças a pensarem, interagirem e construir representações sobre o mundo tecnológico, o mundo da natureza, o mundo interior, o mundo do aqui e agora, o mundo dos sonhos e o mundo do outro. O projeto conta ainda com exposições educativas, em que após a sessão são realizadas dinâmicas e mini-oficinas com os temas do filme.

Além da formação continuada, das sessões educativas e da exposição, o projeto possui também um Mini-fórum de 4 horas de debate para Educadores e interessados no tema “Audiovisual e Educação no contexto Infantojuvenil”, e uma chamada criativa na plataforma It's Noon (<https://www.itsnoon.net/chamada/565>). Lá todos são convidados a compartilhar o que querem para o mundo através do envio de vídeo de um a três minutos. O objetivo principal é gerar múltiplas percepções e olhares sobre o mundo que queremos construir.







5. CRÉDITOS

Realização: Cocriativa

Curadoria e Direção Geral: Igor Amin

Produção Executiva: Joana Braga

Gestão Financeira: Sinergia Gestão de Projetos

Desenvolvimento de Conteúdo: Bruna Carvalho, Cláudio Santos, Igor Amin, Isa Rodrigues, Juliana Motta, Vitor Drumond

Consultoria de Conteúdos: Ailton Krenak, Claudio Casaccia, Juliana Tavares, Mariana Elian, Paula Gontijo, Vanessa Fort

Apoio Logístico: Andrea Vicente Toledo

Direção de Arte: Claudio Santos

Cenografia: Leandro Diniz

Design e Produção Gráfica: Voltz Design, Julia Bianchi, Lucas Souza

Assessoria de Comunicação: Renata Rocha

Coordenação Tecnológica OQPM?: João Pedro Schneider

Rede OQPM?: itsNOON

Mediadores: Rogério Januária Júnio, Heitor Nóbrega de Almeida, Rafaela A. De Gregório, Vitória Barbosa Gonçalves, Ananda G. Araújo Pinheiro, Guilherme Rodrigues Fernandes, Neviton de Souza Filho, Carolina Fialho Rodrigues, Milena Martins de Silva Severo, Sara Silva Cerqueira de Carvalho, Philippe Sobreira

Agradecimentos: César Piva, Mônica Botelho, Djalma Café, Gustavo Baldez, Ana Cristina, Vinicius Cabral, Andrea Toledo, Rodrigo Quintela, Luiz Fernando G. Leitão, Alessandra Gonçalves Abrita da Costa, Sônia Aparecida Gonçalves, Antônio Ernane de Souza, Antônio Carlos Gonçalves., José Fernando Milane, Colégio Cataguases, Nidia Klein, Luc Petitot, Erika Benatti, Maria Tereza Amin, Prefeitura Municipal de Cataguases-MG, Polo Audiovisual da Zona da Mata



PATROCÍNIO



IDEALIZAÇÃO E PRODUÇÃO

cocriativa

APOIO



REALIZAÇÃO

SECRETARIA DO **AUDIOVISUAL** MINISTÉRIO DA **CULTURA**



CONECTE-SE:

www.oquequeremosparaomundo.com.br

www.facebook.com/oquequeremosparaomundo

www.instagram.com/oquequeremosparaomundo

www.youtube.com/oqpm

contato@cocriativa.com.br