

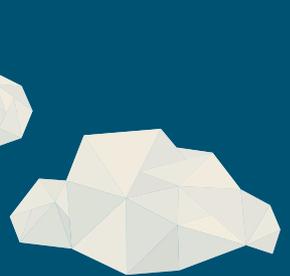


CADERNO DO MULTIPLICADOR II



**O QUE QUEREMOS
PARA O MUNDO?**

~ educação & audiovisual ~



SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	04
1.1. O PROJETO	
1.2. CULTURA, EDUCAÇÃO E UM MUNDO MELHOR	
2. MANIFESTO - LUZCAMERIZAÇÃO DO OLHAR	08
2.1. LUZCAMERIZAÇÃO DO OLHAR	
2.2. POEMA MIRADA	
3. DO CINEMA ÀS TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS.....	22
DE ENSINO - APRENDIZAGEM	
4. INVENTÁRIO DE BRINCADEIRAS AUDIOVISUAIS	24
4.1. CORPO-MENTE-CÂMERA	
4.2. CLAQUETO-CÂMERA IMAGINÁRIA	
4.3. LUZ, CÂMERA, EMOÇÃO	
4.4. VISUALITAÇÃO	
4.5. OIAPROCÊVÊ	
4.6. MEU PRIMEIRO FILME	
4.7. JOGO DOS MUNDOS	
5. BLOG DE PESQUISA E REFERÊNCIAS	56
5.1. BIBLIOGRÁFICAS	
5.2. VIDEOGRÁFICAS	
5.3. LINKOGRÁFICAS	
6. CRÉDITOS	58



O QUE QUEREMOS PARA O MUNDO?



1. APRESENTAÇÃO

1.1 O PROJETO *por Igor Amin*

O que as crianças querem para o mundo? Como as novas tecnologias podem se tornar instrumentos éticos e funcionais para as primeiras gerações? A falta do contato com a natureza e com o desenvolvimento que ela oferece pode estar enfraquecendo a suas relações intra e interpessoais?

Com o objetivo de estimular a sensibilidade infantojuvenil e em busca de inspirações para um mundo melhor, acreditamos na capacidade do audiovisual e a educação promoverem experiências das mais diversas naturezas, promovendo a criatividade e o protagonismo dos que acabam de chegar a este mundo com toda sua complexidade, desafios e descobertas. Este projeto propõe o uso de tecnologias e espaços de escuta lúdica para manifestação dos mais variados modos de ser e estar no mundo.

Uma pedagogia da sensibilização do olhar para seis mundos propostos, que contemplam desde o mundo das formas tridimensionais, palpável, até os mundos mais subjetivos, os de dentro de nós, onde ocorrem as ideias, os sentimentos e as mais diversas inspirações. Esses olhares são capazes de criar um mundo atento às subjetividades e objetividades infantis, destacando a linguagem poética da infância e sua relação com a construção de novos mundos. Uma conexão profunda com a imaginação e seu potencial de invenção de paisagens próprias e compartilhadas.

Para alcançar essa universalidade, o projeto possui símbolos que criam tonalidades para comunicarmos nossos valores. São eles o Coração, a Flor, o Beija-flor e o Sol, tão singelos e fortes na realidade e na 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.



1.2 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. Motiva-nos a acreditar que a produção audiovisual brasileira, com toda a sua riqueza e diversidade, pode e deve ser essencial para construção de novo imaginário, de valores e da renovação da esperança em nosso país.

Ao nos aproximarmos de vocês, educadores e estudantes, multiplicadores desta ideia, presentes nas escolas por todo o 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 celebra 30 anos de atuação como entidade de responsabilidade social e cultural do Grupo Energisa. Nossa experiência ao longo dos anos só nos confirma que investimento em cultura e educação é investimento na vida para um mundo melhor!



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

2. MANIFESTO

LUZCAMERIZAÇÃO DO OLHAR:

Por Juliana Guerra Motta & Igor Amin



A leitura do mundo precede a leitura da palavra.
Paulo Freire

Partimos do pressuposto de que os olhos são como câmeras, ou as câmeras são máquinas baseadas na fisiologia da visão em extensão ao corpo que experiencia o mundo. Olhos, quase todos temos, já a acuidade da visão sensível é um atributo que requer constante exercício. O exercício da humanização do olhar. Rubem Alves nos inspira quando diz que há muitas pessoas de visão perfeita que nada vêem:

O ato de ver não é coisa natural. Precisa ser aprendido. Quando a gente abre os olhos, abrem-se as janelas do corpo, e o mundo aparece refletido dentro da gente. São as crianças que, sem falar, nos ensinam as razões para viver. Elas não têm saberes a transmitir. No entanto, elas sabem o essencial da vida. Quem não muda sua maneira adulta de ver e sentir e não se torna como criança jamais será sábio.

Como posso ver a realidade de um outro mundo se me fecho para resguardar uma ideia, um conceito, a realidade que conheço? É um caminho sem volta o contato das crianças e jovens com as novas tecnologias que proliferam no mundo por meio dos celulares, computadores e outros recursos. Eles trazem acesso aos conteúdos audiovisuais, incluindo fotos, áudios e outros tipos de interações simbólicas com as imagens. E então? Para onde estamos apontando nossas lentes? Sabemos usar os filtros adequados? Quais luzes estamos capturando? Em que intensidade, profundidade e foco? Com que olhar fotografamos e registramos internamente as imagens que habitam o fora? Poderíamos tratar a sétima arte como uma brincadeira que registra e partilha a vida, assim como um recurso de autoconhecimento para enxergarmos nós mesmos protagonistas do mundo que queremos?

Acreditamos que a metáfora dos olhos e das câmeras e seus aparatos tecnológicos estão alinhadas aos princípios do projeto "O que queremos para o mundo?", onde essa comunidade de pessoas intencionadas ao estado de criação, acredita em uma possibilidade da pedagogia do olhar a partir da descolonização do olhar sobre as infâncias, no plural, claro. Como nos diz Gilberto Gil, em sua canção Do Japão:

*Quero uma máquina de filmar sonhos
Pra registrar nas noites de verão
Meu corpo astral leve, feliz, risonho
Voando alto como um gavião
Que filme dentro de minha cabeça
Todo pensamento raro que eu mereça
Toda ilusão a cores que apareça
Toda beleza de sonhar em vão.*

Escola Estadual Mestra Virgínia Reis, São Gonçalo do Rio das Pedras (MG).
Foto: Breno Conde



A pergunta “O que queremos para o mundo?” se desdobra em inúmeras outras, e as respostas não vêm necessariamente na mesma velocidade e quantidade dos questionamentos. Diante do uso que fazemos das câmeras e outras tecnologias será que caberia a pergunta: que mundo estamos criando? Estamos cientes da força de nossas criaturas? Os mundos que criamos realmente são os mundos de nossas querências? A utilização do audiovisual de forma didática nas instituições escolares poderia ir além de uma mera ferramenta tecnológica, se transfigurando em um dispositivo que potencialize a construção das identidades?

Nos deparamos com mais interrogações do que pontos finais, mas já percebemos uma sinalização de que o mundo que queremos mudar, assim como os mundos que existem para além das nossas fronteiras e os mundos com os quais podemos sonhar precisam ser bem olhados, cuidadosamente analisados, tal qual em uma interação quântica, onde o olhar do observador tem o poder de modificar o objeto observado. A ação de observar já é criadora em si. O olhar direciona mundos. O mundo que queremos estará assim diretamente relacionado com o olhar que exercemos. Fazemos um convite para olharmos além do mundo raso no qual vivemos. Para começo de diálogo, propomos o olhar sobre seis mundos que formam uma mandala de possibilidades

trazendo luz a um possível mundo que queremos. Os mundos das interações: *Dentro de Mim, dos Sonhos, do Txai (do Outro em Mim), da Tecnologia, da Natureza e do Aqui e Agora.*

Rubem Alves novamente nos acrescenta quando diz que:

O que eu pediria de cada professor é que tivesse um olhar manso, nada mais que isso. Um olhar manso porque se tiverem um olhar que produz medo não haverá aprendizagem, é impossível se aprender com medo.

O medo é o pai da raiva, que é parente da intolerância, que é vizinha da exclusão, que é mãe da guerra. A mansidão é uma boa rainha, amiga irmã do acolhimento, amante da alegria, que é irmã gêmea da brincadeira. E a brincadeira é mãe ancestral do desenvolvimento sadio da inteligência humana. Nas nossas relações, a despeito dos sistemas hierárquicos, patriarcais e colonizadores estabelecidos, a razoabilidade está na consciência de que exercemos simultaneamente mais de um papel. Somos observadores e observados, influenciadores e influenciados, projetores e projetados, iluminadores e iluminados, sombreadores e sombreados. Amansar o olhar é ação que vai alterar uma via de duas ou mais mãos. Uma sensibilização multidirecional que gera espaço para a diversidade na unidade.

Uma expansão da nossa percepção dos mundos talvez nos demonstra que o mundo que queremos já esteja embutido na realidade que rejeitamos. O olhar manso aceita e acolhe o novo, o outro. E como a ação de olhar tem o poder de criar, o olhar manso tem o poder de criar espaços nos quais o potencial do outro pode aflorar, encontrando aí uma imagem de si mesmo que talvez seja reveladora, propulsora. E o que nos difere dos animais ou de nós mesmos enquanto pouco humanizados é justamente a qualidade do olhar que lançamos sobre os mundos que nos compõem. A transcendência das relações-mundos que não queremos tem conexão direta com a quebra de paradigmas relacionais, nos quais a existência do colonizador sustenta existência

*Escola Estadual Mestre Virgínia Reis, São Gonçalo do Rio das Pedras (MG).
Foto: Breno Conde*

da *escravidão*. As relações adoecidas por retroalimentação precisam dar lugar a outras, mais colaborativas e que partam de posições de liberdade. Deixemos o outro ser. E sejamos.

Os poetas, as crianças e os loucos são bons em criar mundos. Têm um olhar que enxerga além aquém, aqui e acolá, e são fiéis tradutores dos idiomas transmundiais. Manoel de Barros olhou para as visões de mundo e nos traduziu sua experiência assim:

*A expressão reta não sonha.
Não use o traço acostumado.
A força de um artista vem das suas derrotas.
Só a alma atormentada pode trazer para a voz
um formato de pássaro.
Arte não tem pensa:
O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê.
É preciso transver o mundo.*

Luz, Câmera, Ação! Um ato cinematográfico que trazemos com o potencial de Ver, Rever e Transver. Trazer a luz para ver, enxergar, aprender com as experiências, com as bagagens de cada um, com o que já foi construído, reconhecimento do que se foi até aqui, individual e coletivamente. Um olhar desperto. No corpo de uma câmera, o diafragma tem a função de abrir a máquina para regular a intensidade da luz que entra, assim como os tipos de frequência dos raios solares. É a pupila da câmera, parte que traz a profundidade de campo, intensidade de luz e foco para captura da realidade. Buscar a câmera para rever, seja uma realidade exterior e concreta, seja um pensamento que precisa se materializar. Câmera que registra, que congela um momento, apreende e grava um movimento, pausa, eterniza o efêmero (ou pelo menos nos dá a impressão que sim), e cria a possibilidade de ver de novo, de voltar a algum tempo e espaço através da imagem e de dialogar com a impermanência das coisas. Nessa perspectiva, podemos transformar pedaços de madeira e um olho mágico em uma *claquetocâmera imaginária*, um dispositivo para transver o mundo. Transver é ação. Entrar em cena, atuar, atores e diretores do filme que é a vida. Rever histórias, roteiros, diálogos, improvisações e cenários, despertando nossa capacidade de visualizar mundos mais alinhados

com o olhar do coração. Assim como o coração tem seu ritmo vital do qual não se pode prescindir, o movimentar do corpo nos traz vitalidade e faz com que nossos órgãos criem visão e nos tornem mais aptos, se não para a materialização completa do mundo que queremos, pelo menos para a visualização das formas almejadas.

Podemos até certo ponto comparar o sistema humano com câmeras, mas devemos nos lembrar que temos a capacidade de captar e projetar a luz que vem de fora, e também a capacidade de captar e projetar a luz que vem de dentro. Abrir o *olho-corção* pode ser o caminho para sairmos do padrão do 'traço acostumado', da 'expressão reta que não sonha' que Manoel de Barros denuncia. Há sérios indícios de que a forma sisuda e rígida com que alguns mundos conhecidos têm insistido em caminhar esteja causando estragos no grande corpo de que somos células. Há hilários indícios de que as estruturas rígidas estão precisando relaxar e de que o conhecimento precisa de outras vias, as mais divertidas, inspiradoras e excitantes. Para concluir este manifesto, trazemos esta *poesia audiovisual*.



*Escola Estadual Mestra Virgínia Reis, São Gonçalo do Rio das Pedras (MG).
Foto: Breno Conde*

POEMA MIRADA

Por Juliana Guerra Motta

Uma câmera
Um olho
Que para se humanizar
precisa de um observador
Para emprestar alma
Para animar o olhar

O observador desperto
acorda no objeto observado
uma resposta quântica
Que pode ser de amor
Que pode ser de vazio
Que pode ser de dor

Para despertar a resposta amorosa
O observador e observado
precisam saber-se
faroleiros
capazes de iluminar
seu próprio potencial humano
no outro
em si

Uma câmera
ultra sensível
Um coração
Olho interno
me abro, diafragma
quero captar a luz
de forma que me revele
apta para o mundo que desejo

Quero a luz branda da manhã?
Ou aquela do fim da tarde?
A do meio dia que me desfará
momentaneamente as sombras?

Quero a luz de Deus
um clarão da transvisão
Alternado com as cores do fim do dia
Que reúna o visto, o não visto
A sombra e a água que refresca
E que me revele
A existência do mundo que quero
Ainda apenas esquecido
a espera, na espreita
nos 10 segundos para um disparo
No lugar que mais sei
de mim.

Aluna da Escola Estadual Mestra Virgínia Reis, São Gonçalo do Rio das Pedras (MG). Foto: Breno Conde





Escola Estadual Mestra Virgínia Reis, São Gonçalo do Rio das Pedras (MG).
Foto: Breno Conde



Materiais do Jogo dos Mundos. Foto: Breno Conde



Exposição Audiovisual - Estúdio Casa da Árvore (Cataguases 2017). Foto: Igor Amin

3. DO CINEMA ÀS TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Por Igor Amin

Dois jovens irmãos franceses, Auguste e Louis Lumière, proporcionaram notáveis progressos à fotografia e inventaram um aparelho que permitia projetar imagens animadas numa tela, o "Cinematógrafo". Em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café, em Paris, realizaram a primeira exibição pública e paga da arte do cinema: uma série de dez filmes, com duração de 40 a 50 segundos cada (os primeiros rolos de película tinham apenas quinze metros de comprimento). Nasce o Cinema, que vem da palavra grega Kinema – Movimento, uma linguagem artística, com suas regras e convenções e que, em sua história, tem-se modificado continuamente.

Um dos principais pontos sobre essa linguagem é a sua capacidade de realizar uma "impressão da realidade" devido a imagem estar em movimento. Acredita-se que é real pois parte de uma ilusão com vários fotogramas por segundo em sequência, ou seja, um "como se fosse" real. Fantástico para época, pois gerou uma curiosidade de todos durante aquele espetáculo, a sessão de cinema. Como num sonho, só sabemos que não é real quando acordamos. Isso é a impressão da realidade, temos a noção que aquilo que vemos pode ser verdade.

Chegamos então nos tempos em que uma câmera cabe em nosso bolso, como os celulares que filmam, um aparelho que tornou uma extensão do nosso corpo para comunicarmos e interagirmos com o mundo. Basta tirar a câmera do bolso e começar a registrar sua impressão da realidade. O mais legal é que o audiovisual pode nos levar à transfiguração da realidade, ou seja, é capaz de gerar uma mudança na forma de sentirmos, agirmos e procedermos. E quem sabe, um instrumento para tornar nosso olhar mais consciente, capaz de expandir nossas percepções liberando nossas mentes de amarras e tantos dogmas impostos pela sociedade.



Jogo dos Mundos. Foto: Igor Amin



4. INVENTÁRIO DE BRINCADEIRAS AUDIOVISUAIS

4.1. CORPO-MENTE-CÂMERA

Descrição: Imagina se nosso corpo e mente fossem representados por uma câmera. Qual parte você seria? Lente, Zoom, Flash, Foco, Estabilizador, Microfone, Bateria, Visor, Disparador, Cartão de Memória, Botão Liga/Desliga, Diafragma, Sensor? Escolha uma parte da câmera que represente você e junte com outras pessoas para montar uma escultura humana selecionando uma paisagem para tirarem uma foto. Não esqueça de todos sorrirem e cantarem juntos “Click”.

Habilidades trabalhadas: Consciência Corporal; Conhecimento Tecnológico.

Recursos necessários: Use o corpo e a imaginação. O brincante pode mostrar uma câmera para facilitar a visualização, explicando de forma mais abrangente para o que serve cada parte da câmera.

4.2. CLAQUETO-CÂMERA IMAGINÁRIA

Descrição: Construa sua própria Claqueto-Câmera Imaginária, um brinquedo audiovisual capaz de fotografar sua imaginação e filmar fora

do enquadramento. Capture qualquer coisa invisível ao olho nu e basta utilizar um material de sua escolha, de preferência resíduos sólidos reaproveitados como caixas de papelão, pedaços de madeiras e outros objetos e construa sua própria câmera.

Habilidades trabalhadas: Invenção; Imaginação; Construção de Brinquedos Recicláveis.

Recursos necessários: Materiais recicláveis.

4.3. LUZ, CÂMERA, EMOÇÃO

Descrição: Utilize uma claquete para brincar de expressar suas emoções. O grupo se move dançando pelo local e quando a música congela, o personagem com a Claquete irá dizer “Luz, Câmera, Emoção” e fazer uma expressão facial com um tipo de emoção para que os outros tentem adivinhar. Vale mímica também. Quem acerta parte para a próxima etapa de também congelar suas emoções e assim continua a brincadeira até todos participarem.

Habilidades trabalhadas: Consciência Socioemocional; Movimento.

Recursos necessários: Um som que possa ser pausado; uma claquete.

4.4 VISUALIZAÇÃO

[Visualização Criativa com Meditação Guiada]

VISUALIZAÇÃO DAS ESTRELAS

Olá, Eu Sou a "Luz".
Vamos brincar de fazer
um filme de olhos fechados?

Sente-se de pernas cruzadas,
deixe a coluna ereta e entrelace
as mãos confortavelmente.

Iremos praticar uma "Visualização",
que é uma Visualização Criativa
com Meditação Guiada.

Antes de começar,
vamos respirar juntos?
Inspire. Expire. (Pausa)
Inspire. Expire. (Pausa)

Imagine que você é uma estrela.
De várias formas.
Várias cores.
Iluminada.

Que movimenta pelos mundos.
Pelos planetas do sistema solar.
Que voa até o infinito.

Seus pensamentos estão voando
para todos os lados, agitados.

Encontre um lugar no espaço
e não tenha pressa.
Ao inspirar, sua velocidade acalma.
Ao expirar, seu tamanho cresce.
Acalme-se. Sinta um alívio.
Foque sua atenção na respiração.

Deixe que as estrelas cadentes
passem ao seu lado.
Ouça o som que elas emitem.
Concentre-se nesse som. (Pausa)

De repente, todas as estrelas
começam a se apagar.
Você virou um único
pontinho de luz no universo.

Você se vê de um telescópio,
lá no céu e descobre:
EU EXISTO.
(Pausa)

Para finalizar, irei te contar
uma frase que um grande
sábio sussurrou
em meu ouvido:

"Você nunca está só ou sem ajuda.
A força que guia as estrelas,
guia você também".

Mantenha os olhos fechados,
coloque as mãos em seu coração e
vamos ecoar juntos as vogais do nosso alfabeto:
Áaaa... Éeee... Íiii... Ooo... Uuu...

Abra os olhos, mexa o seu corpo,
e sinta o amor em tudo.
[FIM]

Dica: Coloque uma música instrumental tranquila e leia com pausas a brincadeira. Habilidades trabalhadas: Respiração, Concentração, Imaginação e Bem-estar pleno.



4.5. OIAPROCÊVÊ

Descrição: Consiste em uma brincadeira para cantar e dançar em roda. Uma cantiga de rodas que trabalha os aspectos da linguagem audiovisuais através de uma trilha sonora para brincar coletivamente. Cante a letra abaixo, acompanhada ou não de um instrumento musical e trabalhe o ritmo do corpo para se divertir.

Oiaprocêvê
Oiaprocêvê
menino e menina
que quer corrê

[coreografia: mão nos olhos e bate 2 palmas]

Em câmera lenta, eles vão corrê
Em câmera lenta, eles vão corrê
Agachadinho, eles vão corrê
Lá no altinho, eles vão corrê
De volta na roda todos vão Congelar

[coreografia: corre em câmera lenta]

Quem tava na luz atuô,
os otrôs filmô e
no cinema passô!
[coreografia: Os atores estufam o peito,
os câmeras filmam
e outros sentam de plateia no chão

Vêm pra roda!

[Notas musicais: Ré e Lá]

Habilidades trabalhadas: Ritmo; Canto; Sensibilidade Musical; Movimento.

Recursos necessários: Um instrumento musical e seu próprio canto. Pode ser usado um som para projetar o som da canção pré-gravada.



4.6. MEU PRIMEIRO FILME

Descrição: Esta brincadeira audiovisual serve como uma guia prático para filmar com crianças seguindo algumas dicas que irão te ensinar a planejar uma filmagem da pré-produção à pós-produção. Afinal, filmar com crianças acaba virando uma grande brincadeira de fazer filme.

Dica 1: Vá de encontro à luz

Quanto mais luz, maior será a definição e qualidade da imagem captada. Isso significa, basicamente, que é importante escolher um enquadramento que valorize o máximo possível a absorção de luz pela lente da câmera. Dias ensolarados, ambientes internos com o máximo de luz artificial e externa possível, etc. É sempre bom, também, evitar o famoso “contraluz”, que é basicamente o posicionamento da câmera em conflito com a direção do sol. Quando queremos filmar de frente um personagem ou objeto que se encontra na direção exata dos raios de sol, geralmente acontece o contraluz, pois automaticamente, a câmera regula a exposição, escurecendo toda a captação e deixando o personagem filmado nas sombras. Em alguns casos, porém, o contraluz pode ser utilizado como recurso estilístico, e pode render quadros belíssimos.

Dica 2: Cuidado com os movimentos de câmera

Geralmente, os dispositivos móveis permitem uma liberdade de movimentação muito atrativa, o que nos impele a sair gravando com a câmera na mão. No entanto, vários dos celulares e câmeras fotográficas disponíveis hoje no mercado não possuem ainda estabilizadores

devidamente eficientes e, em muitos casos, a gravação pode ficar muito instável e tremida. Como a câmera na mão é um recurso de extrema potencialidade artística, sobretudo em documentários, é óbvio que não recomendamos abandoná-lo, mas é bom prestar atenção numa fixação eficiente da câmera nas mãos, ou até mesmo construir suportes alternativos para minimizar as “tremidas”. Hoje em dia existem tripés e suportes de mão para câmeras móveis, mas a criatividade pode sugerir soluções esteticamente únicas.

Dica 3: “Ouça” melhor o seu vídeo

Audiovisual é, como todos sabem, 50% imagem, 50% som. A divisão é realmente, meio a meio, se levarmos em consideração os aspectos expressivos dos diálogos, depoimentos, sons ambientes e trilhas. É comum também, por não sabermos onde o microfone fica, o abafarmos com as mãos, às vezes prejudicando irremediavelmente as gravações. Identifique onde fica o microfone do seu celular/câmera digital e tome cuidado para não segurar o aparelho bem onde fica o microfone.

Outra dica interessante é, se possível, desvincular a gravação da imagem da do som, utilizando dois dispositivos móveis diferentes para cada finalidade. Enquanto uma câmera grava a imagem, utilizando o enquadramento ideal esteticamente, outra câmera capta o som, direcionando o microfone do aparelho para o depoente, ou ator, no caso de uma ficção. Lembre de logo após gravar o som, escutar em um fone de ouvido para ver se não há ruídos na captação.

Escola Estadual Mestra Virgínia Reis, São Gonçalo do Rio das Pedras (MG). Foto: Breno Conde

Dica 4: Se nada disso der certo, use sua criatividade

Todas as dicas acima foram por água abaixo quando você decidiu gravar seu primeiro documentário autoral com uma câmera de celular. Certamente a sua agenda não contribuiu, ou então, faltou um pouquinho de sorte, afinal, você escolheu o dia errado e tudo saiu exatamente conforme o não-planejado: estava muito nublado, aquele depoimento super importante que você precisava captar teve que ser gravado no hall da rodoviária em pleno horário de pico, sua mão tremeu muito e, ainda por cima, você derrubou o celular na hora de guarda-lo no bolso e ameaçou perder todo o material, porque o “bichinho” insistiu em não querer carregar quando você chegou em casa, ansioso para descarregar as imagens no computador. Acostume-se! Toda gravação independente, ainda mais utilizando instrumentos não profissionais, é sempre muito atribulada, incerta e cheia de surpresas, boas ou ruins. É possível perder inteiramente um material bruto por causa de um “bug” qualquer no seu computador, assim como é fácil sair para uma gravação sem nenhum tipo de planejamento e voltar cheio de imagens épicas, captadas na hora certa e da melhor forma possível. Essa imprevisibilidade é, por incrível que pareça, uma das coisas mais ricas e estimulantes da produção audiovisual independente. Quando aprendemos a fazer “na raça”, com poucos recursos e baseado quase que exclusivamente em uma boa ideia, a probabilidade de fazermos um trabalho interessante é imensa. Com muito esforço e experiência, aprendemos a contornar os obstáculos e transformar muitas das restrições em soluções criativas.

E aí você pergunta: “Ok, deu tudo errado ... e agora?”. Como dizemos acima, criatividade e jogo de cintura são a grande saída para contornar os imprevistos, e certas soluções realmente só surgem após algumas experiências. É preciso ter em mente, no entanto, que às vezes os erros e “acidentes” das gravações podem ser tão grosseiros que se torna impossível “salvar” o conteúdo. Outras vezes, é possível, com um pouquinho de esforço e conhecimento técnico, reverter algumas situações no momento da edição. É importante dizer que, ao desbravar os softwares de edição, descubram-se efeitos, filtros e pequenos “truques” que podem minimizar os “danos” de uma gravação insatisfatória. Além disso, é sempre bom recorrer a recursos estéticos básicos, como a inserção de trilhas para mascarar sons ambientes muito ruidosos, efeitos de aceleração da imagem, ou de câmera lenta, etc. O mais importante

desta “lição”, no entanto, é estarmos sempre abertos para a experimentação e para o erro, mesmo quando seguimos à risca as dicas apresentadas.

Dica 5: Edição básica

A edição de um filme ou programa de vídeo é o ponto principal sobre o qual trabalha softwares como por exemplo o Adobe Premiere (profissional), Kadenlive (software livre) e Windows Movie Maker (que não maioria das vezes já vem instalado em computadores com Windows). Estes programas nos facilitam o recorte de arquivos de vídeo (clips). Logo se pode juntar o trabalho final, já polido, para sua reprodução numa ampla quantidade de meios.

Transições: Além de que o corte seja a forma mais comum e simples de combinar os clips de vídeo, temos inúmeras opções para modificar a mudança de um a outro. Estas transições podem proporcionar texturas, matizes e efeitos especiais.

Áudio: Consideramos uso de trilhas sonoras de sua autoria, livres ou adquiridas comercialmente e também o tratamento do som na edição o volume do som, efeitos de som e inclusive os silêncios usados de maneira incidental, elementos que colocados de maneira correta aumenta o impacto ou a tensão do filme. Na edição não linear, contamos com numerosas facilidades para a incorporação de áudio adicional.

Criação de títulos: É importante dar-lhe uma consideração adequada ao uso de títulos. Os textos usados nos títulos de apresentação e seus movimentos e/ou localização dentro da tela, precisam guardar certa relação com o tema do filme; assim não é recomendável a utilização de movimentos decorativos ou letras muito coloridas no caso de um filme dramático, para situar um exemplo. No editor de vídeo não linear podemos criar textos e gráficos que podemos importar e sobrepor em cliques já existentes. Os títulos são importantes também para a criação das vinhetas de abertura e fechamento do vídeo. Aplicação de efeitos e filtros de áudio e vídeo: Temos a nossa disposição uma ampla variedade de filtros de áudio e vídeo que podemos usar para resolver problemas ou dar um matiz diferente potencializando nosso filme.



Difusão: Momento que irá pensar as estratégias para veiculação do seu vídeo nas redes sociais da internet e/ou a melhor forma desse vídeo chegar no público-alvo que vocês gostariam de atingir com a ideia como sua comunidade, bairro ou escola.

Celebração: Momento de compartilhar as experiências geradas na oficina e organizar uma sessão pública do vídeo produzido durante a oficina.

Dica 6: Checklist de Produção

- Desenvolvimento | Foi identificado a motivação do grupo?
- Desenvolvimento | O tema para o vídeo ganhou um recorte para se tornar mais objetivo?
- Desenvolvimento | Qual Gênero, Subgênero e Estilo o vídeo propõe?
- Desenvolvimento | O Roteiro já está pronto?
- Pré-Produção | Como será organizado a equipe de filmagem?
- Pré-Produção | Qual o local ou cenário de filmagem?
- Pré-Produção | Calculou quanto tempo irá levar as filmagens?
- Pré-Produção | A Produção providenciou as devidas autorizações de filmagem? A equipe da Arte providenciou os objetos, figurino e outros detalhes?
- Produção | Preparou o Kit de Filmagem (Câmera, Cartões de Memória, Carregadores, Pen Drive, Tripé ou estabilizador pra câmera). Checou a iluminação do local?
- Produção | A equipe está bem organizada? (Diretor, Câmera, Produção, Arte, Som)
- Produção | Todos os arquivos filmados estão sendo descarregados em Backup em um computador e HD Externo (ou pendrive)?
- Pós-produção | Você já fez o mapeamento das melhores imagens?
- Todos os arquivos estão organizados em pastas no computador?
- Pós-produção | Vai precisar de algum conversor de imagem livre como o Mpegstreamclipe para converter os vídeos?
- Pós-produção | Definiu como será o som do filme, trilha sonora livre ou música autoral, tratamento das imagens e efeitos?
- Difusão | Onde será a exibição público dos vídeos produzidos em seu espaço de aprendizagem? Vocês possuem infra-estrutura básica para projeção como projetores multimídia, tela ou parede branca e caixa de som?
- Celebração | Como irão compartilhar as experiências geradas na oficina?

Habilidades trabalhadas: Linguagem Audiovisual; Trabalho em equipe; Produção de Filmes.

Recursos necessários: Equipamentos básicos para filmagem como celular, câmera, computador, claquete, tripé e outros.



Rodada de Cartas [Jogo dos Mundos/Luanda, Angola]. Foto: Igor Amin

4.7. JOGO DOS MUNDOS



4.7.1 O QUE É

O Jogo dos Mundos é um jogo cooperativo, uma brincadeira audiovisual, onde os jogadores são desafiados a agirem em cenários socioambientais e tecnológicos do mundo em que vivemos, os quais constituirão suas missões no jogo. Essas questões aparecem por meio de baralhos divididos em “Cartas-Problemas”, “Cartas-Desafios” e “Cartas-Inspiração” e organizadas em seis mundos (1. *Dentro de Mim*; 2. *Sonhos*; 3. *Txai*; 4. *Natureza*; 5. *Tecnológico*; 6. *Aqui e Agora*), que estimulam sentir, imaginar, pensar, dialogar e criar. Existem baralhos em branco para você mesmo criar suas cartas, que trarão novas ideias pelo mediador do jogo para tornar a brincadeira com mais reflexão e diversão.

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 imaginário ou apresentar sua invenção que traga solução para o mundo. Aqui os membros da “equipe do filme” serão os protagonistas da história, utilizando os equipamentos de filmagem que podem ser construídos pelos próprios jogadores (Câmeras Imaginárias, Microfone, Cenário, Figurino dos Atores e outros itens). Ao final da experiência, devem compartilhar um Manifesto ou Invenções que representem a “Moral da História”, capaz de inspirar uma ação que promova impacto positivo nas escolas ou nas comunidades.

O Jogo é mais uma iniciativa do Instituto Mundos, que tem como propósito desenvolver Tecnologias Audiovisuais que facilitam processos de Ensino-Aprendizagem em contextos infantojuvenis. Nosso propósito é gerar maior consciência socioambiental e tecnológica através da linguagem do brincar das infâncias. Nossa

missão é tornar o audiovisual um dispositivo para construção de identidades e colaborar com a promoção do impacto positivo no mundo.

Vivemos em um tempo no qual não podemos desperdiçá-lo para apenas sobrevivermos com nossa criatividade, precisamos utilizá-la como uma ferramenta para construção de novos mundos. A cada passo iremos mover juntos em ação, por uma mudança significativa no presente ao estimular a educação básica do olhar e o acesso ao bem-estar de todos os seres.



Mini-oficinas [Nova Era-MG]. Foto: Leo Lara



Claqueto-Câmera Imaginária [CCBA/Luanda, Angola]. Foto: Igor Amin

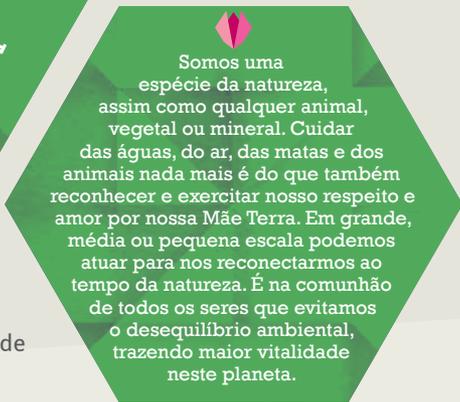
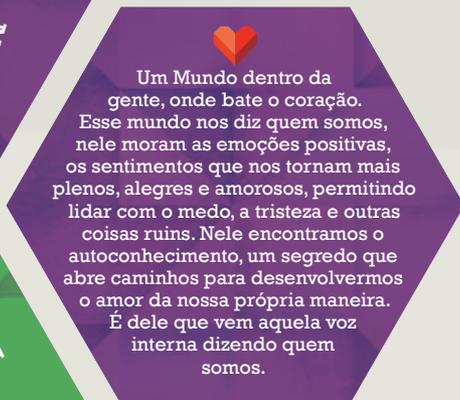
4.7.2 ERA UMA VEZ SEIS MUNDOS



Palavras de Poder:
#autoconhecimento
#quemsoueu #emoções
#amor #concentração
#olharparadentro



Palavras de Poder:
#mãeterra #reinos
#vitalidade #comunhão
#abundância #biodiversidade



Palavras de Poder:
#relação #empatia
#diversidade #cooperação
#altruísmo #éticacomoooutro



Palavras de Poder:
#imaginação #liberdade
#transver #possibilidades
#criações #transformação

Palavras de Poder:

#invenções #inovação
#responsabilidade
#automação
#educaçãodigital



O Mundo da Tecnologia foi criado pelo ser humano para facilitar sua vida, potencializar sua capacidade sensorial, seu alcance às perguntas do universo. Neste Mundo há invenção, inovação e uma guerra onde é preciso ética para lidar com os outros Mundos. Lutamos com responsabilidade contra a má educação digital em busca de soluções para nossos desafios.



O Mundo em que vivemos, com as dimensões do tempo presente e do espaço em que aterramos nossas raízes. Com participação, cidadania e sabedoria, somos também agentes ativos deste Mundo que nos oferece um amplo lugar a ser ocupado: o de protagonistas de nossas vidas. Ora somos representados, ora somos representantes de nossa cultura e sociedade.

MUNDO DA TECNOLOGIA



MUNDO DO AQUI E AGORA



Palavras de Poder:

#política #cidadania
#educação #liderança
#protagonismo

REGRAS DO JOGO DOS MUNDOS

COMO JOGAR

Escolha um baralho no aplicativo "Jogo dos Mundos", leia sua descrição, regras e comece a jogar. De seis a trinta e seis jogadores e um mediador monte a equipe do jogo. Caso haja mais do que 6 jogadores, os participantes serão divididos por mundos (Mundo da Natureza; Mundo da Tecnologia; Mundo Dentro de Mim; Mundo dos Sonhos; Mundo Txai; Mundo do Aqui e Agora) ou por desafios de algum dos mundos. O mediador irá ler "O que é" o jogo e apresentar as quatro fases: 1) *Apresentação do Jogo e Jogadores*; 2) *Crie uma Colmeia de Cartas*; 3) *Ensaio do Filme ou Invenção*; 4) *Compartilhe seu Manifesto*.

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 Jogo dispõe baralhos com três perfis de cartas, sendo elas: "Carta-Problema" com situações difíceis que enfrentamos no mundo, "Carta-Desafio" que indicam como podemos buscar soluções para tais problemas e "Carta-Inspiração" que trazem motivação para nossa jornada. Para versão digital: o aplicativo "Jogo dos Mundos" é ligado no celular do multiplicador, clicando no botão "Jogar". Irá abrir uma tela para a seleção do baralho que será usado. É interessante destacar que no aplicativo é possível criar novos baralhos de acordo com as questões que o multiplicador queira trabalhar com seus grupos. Esta função está disponível no botão "Baralhos". Para versão impressa: o baralho de cartas é disposto na mesa (ou no chão), separadas por Mundos, com a contraface voltada para cima, como elementos de uma Colmeia;

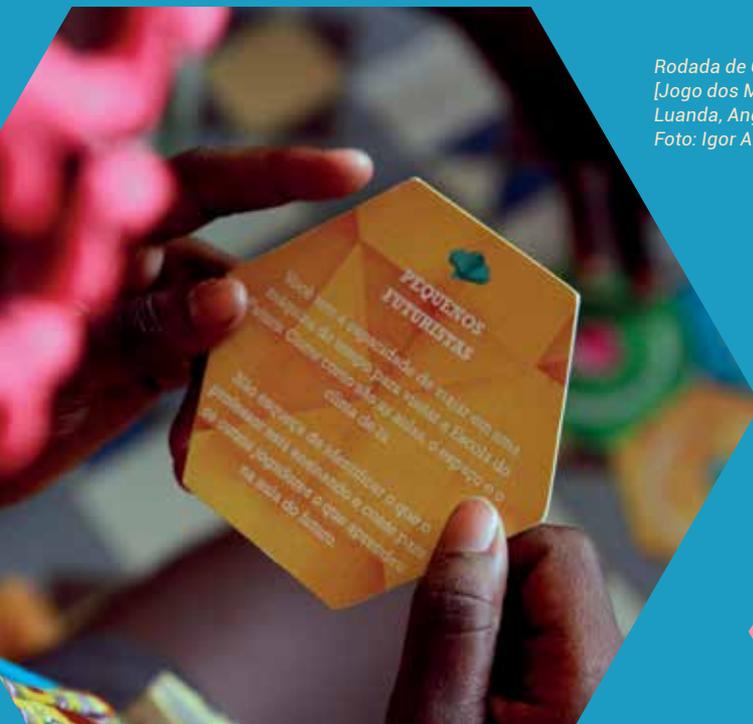
3. Com todos sentados no chão ou em cadeiras, o mediador irá escolher qual critério prefere para dividir os jogadores em grupos de seis e seus respectivos mundos ou "Carta-Desafio". Se forem apenas seis jogadores, os participantes poderão escolher no aplicativo ou nas cartas impressas, desafios de todos os seis mundos para jogar, ou eleger qual "Carta-Problema" gostaria de iniciar o jogo de acordo com o perfil do baralho escolhido para ser jogado;

4. Poderão ser acessadas “Carta-Inspiração”, ideias novas que serão acrescentadas para trazer uma reflexão do que o mundo já disponibiliza de soluções para desafios do jogo. 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;

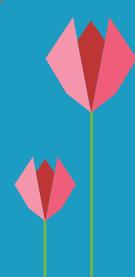
5. Na rodada de escolha das cartas, cada participante ou grupo irá escolher uma carta daquele mundo que representa ou uma “Carta-Desafio” que buscará solução. No aplicativo, basta clicar no espaço central e selecionar a “Primeira-Carta”, que será o elemento essencial de sua história ou invenção. Nos outros seis espaços em branco do tabuleiro, selecione na ordem disposta na barra inferior e em seguida, percorra as cartas até marcar no canto superior esquerdo a carta escolhida. Este processo se repete até termos as 6 “Cartas-Desafios” selecionadas e uma carta principal no centro, que será a “Carta-Problema” a ser solucionada ao fim do jogo no ensaio do filme ou apresentação da invenção criada;



Mini-oficinas
[Vídeos VR/
Luanda, Angola].
Foto: Igor Amin



Rodada de Cartas
[Jogo dos Mundos/
Luanda, Angola].
Foto: Igor Amin



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

7. Após cada jogador expor seus desafios, irá colocar a carta na mesa com o texto voltado para cima formando uma nova Colmeia. Se tiver jogando a versão digital no aplicativo, ele irá prosseguir no jogo para a etapa “Ordene a colmeia de cartas”. Nesta tela o jogador deve arrastar as cartas para os espaços vazios na barra inferior e ordená-las. A ideia aqui é transformar esta Colmeia em um roteiro de um filme improvisado. Para contar uma história será necessário definir quais cartas conectam início, meio e fim do filme, que irá trazer uma “moral da história” positiva para o mundo! Lembre-se de que precisa haver um desafio a ser superado nesse filme;

8. Os jogadores, então, serão convidados pelo mediador a descobrirem as relações que existem entre as cartas da Colmeia, o que será anotado em uma folha de papel em branco. Na versão do aplicativo, a próxima



*Jogo dos Mundos
[CCBA/Luanda, Angola].
Foto: Igor Amin*

tela permite escrever em 3 cartas uma síntese das cenas de início, meio e fim da história ou invenção criada. Para isso será eleito um dos jogadores que será o roteirista;

9. Ao final deste processo o grupo estará apto para formar a "equipe do filme" definindo o papel de cada um onde todos cooperam uns com os outros. São eles: 1) Roteirista; 2) Diretor de Cena; 3) Claqueto-Câmera (que filma com sua imaginação e que você mesmo pode criar sua câmera reciclando objetos); 4) Produtor (que marca o tempo e colabora para que tudo ocorra de forma mais organizada); 5) Diretor de Som (que irá usar os óculos tapa-olho para tampar a visão e ampliar a escuta do outro); 6) Atores ou Entrevistados (que irão expor as ideias ou invenções no filme); 7) Plateia (que pode ser o mediador, convidados ou as outras equipes). No aplicativo é possível preencher estes campos em cartas e se necessário, conferir a explicação de cada função no tutorial;

10. Chegou o momento de criar um "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 deste "filme imaginário" 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 e apresentam suas soluções para o mundo através de uma história que narra o processo de como suas ideias e invenções podem ser colocadas em prática no mundo;

11. Após o ensaio, volta-se em uma roda na "Colmeia de Cartas", e o jogador roteirista puxa como será o "Manifesto", escrevendo em uma carta de papel recortada do caderno do multiplicador qual a "moral da história" ensaiada, como se fosse uma sinopse ou um resumo criativo da história do filme ou de sua invenção; A última etapa do jogo no aplicativo permite a escrita de um breve manifesto com seus autores e também o registro Foto e Vídeo dos envolvidos no processo. Basta agora clicar no botão de compartilhar na barra inferior para que a nossa equipa receba o material trabalhado e posteriormente, publique nas redes sociais o resultado obtido;

*Jogo dos Mundos
[Belo Horizonte-MG].
Foto: Igor Amin*



12. Essa improvisação de um filme imaginário pode se tornar realidade se o mediador quiser filmar com uma câmera o manifesto; Lembre-se de cuidar do tempo do jogo, para que essa etapa não fique comprometida com o término da atividade. Cuidado para que a tecnologia (câmera ou celular) não chame mais atenção dos jogadores do que a "Claquete-Câmera Imaginária", criada por você anteriormente;

13. Fim do jogo, a vitória será de todos aqueles que foram capazes de conectar uma proposta coletiva que transformar as "Cartas-Problemas" em soluções para o mundo que queremos.

NOTAS

Nota I – Você pode ir além do fim do jogo, pois a "Manifestação" pode inspirar uma "Ação" que gere impacto social ou ambiental positivo na escola ou em sua comunidade.

Nota II – Caso o grupo de jogadores se restringir a apenas seis jogadores, a etapa de equipes será abreviada. O mediador poderá, também, organizar a dinâmica com duplas, caso existam poucos jogadores ou mais que seis para cada mundo.

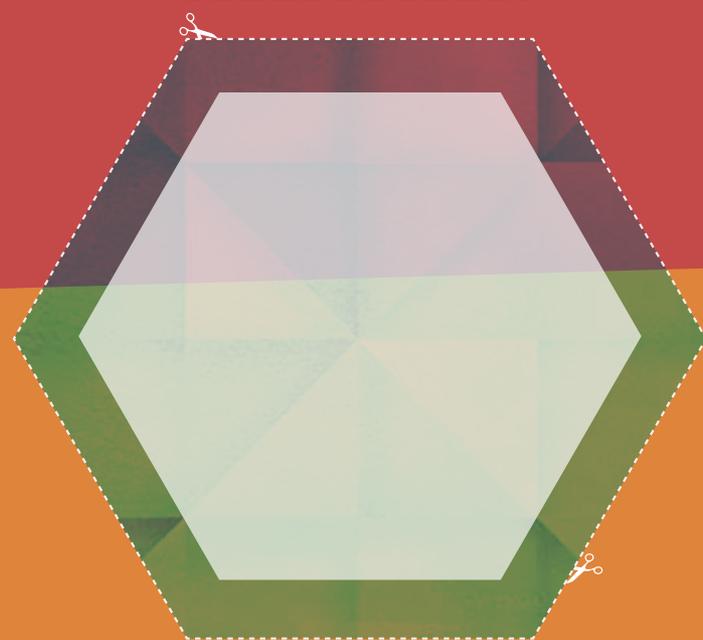
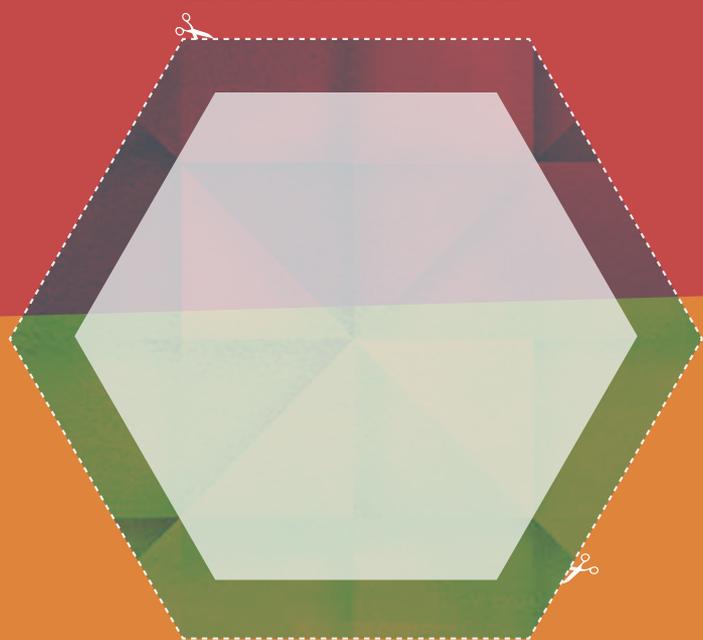
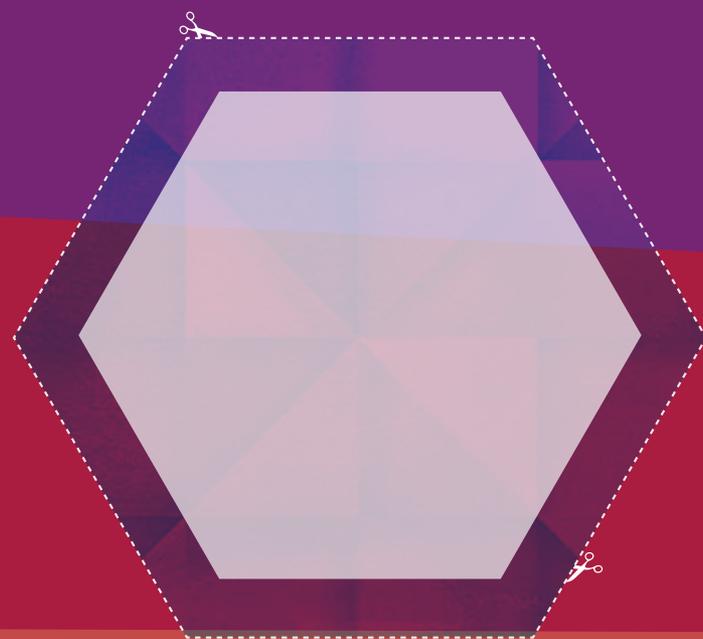
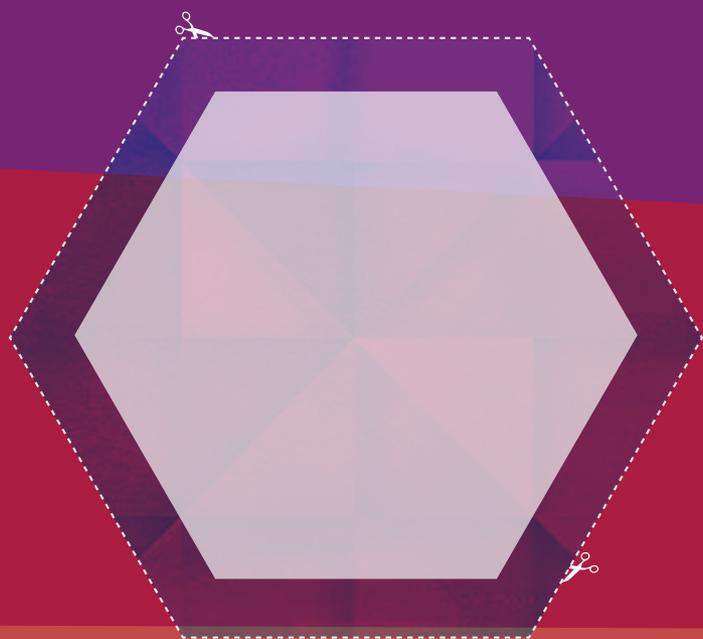
Nota III – A fase do ensaio pode ser filmada de verdade, com um celular ou câmera que estiver ao alcance. Aproveite para gravar um vídeo de um a três minutos quando estiver pronto o manifesto criado pelos jogadores e compartilhe conosco via o aplicativo Jogo dos Mundos.

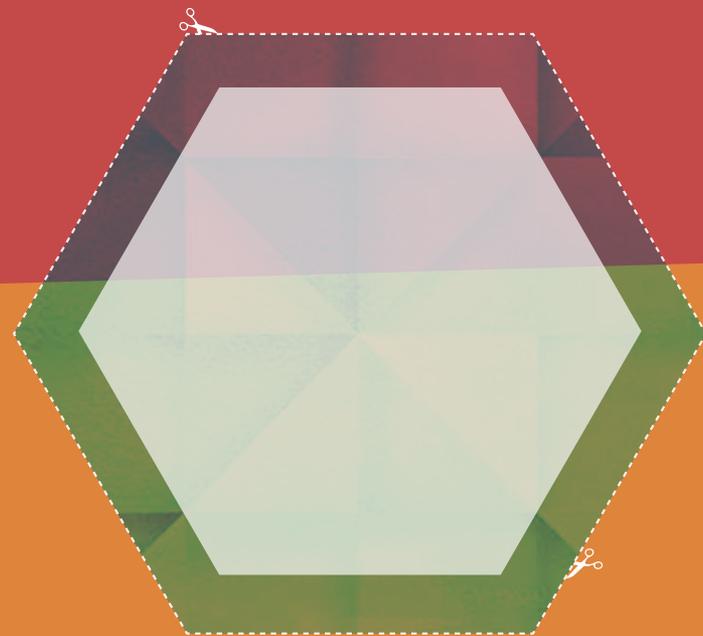
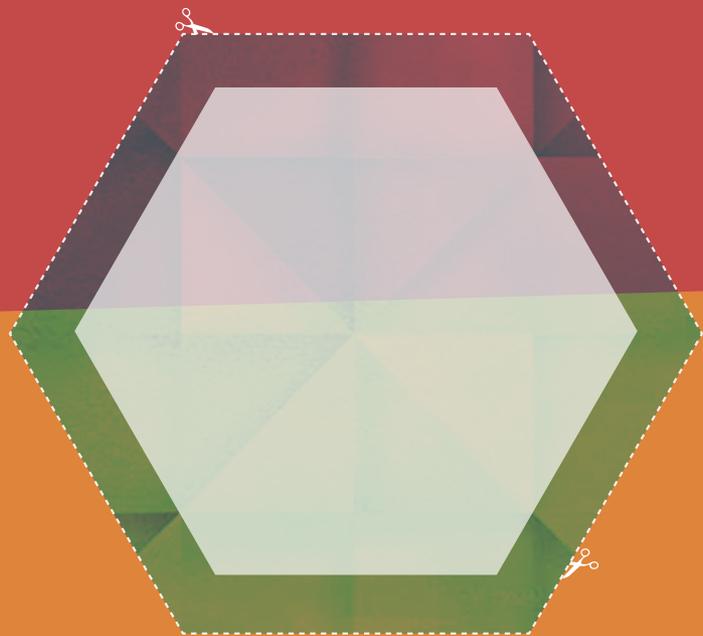
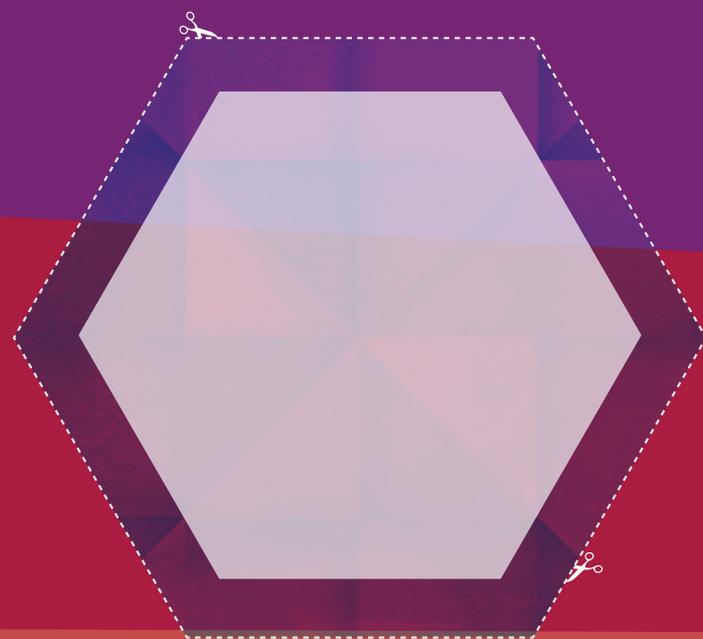
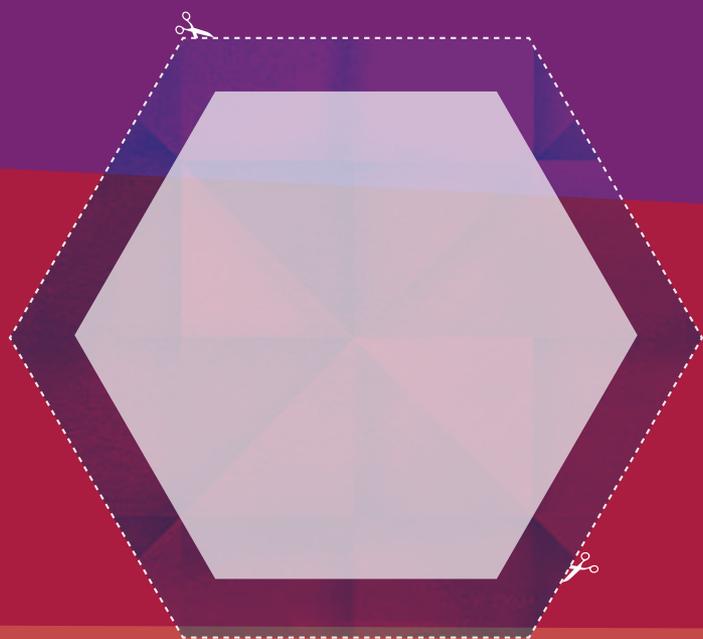
Nota IV – O jogo não se restringe a seguir suas regras de forma rígida, mantendo a ideia de que para toda "regra pode existir um exceção", de acordo com perfil das pessoas, local e época em que se joga.



BAIXE EM
www.oquequeremosparaomundo.com.br

Jogo dos Mundos. Foto: Igor Amin





5. BLOG DE PESQUISA E REFERÊNCIAS

A edição 2018 do projeto “O que queremos para o mundo?” fez com que o projeto lançasse um manifesto chamado “Luzcamerização do Olhar”, nome-conceito do tema trabalhado ao longo do ano na Formação, Exposição e Fórum que são as atividades principais do projeto. É possível acompanhar nosso blog no site e entender como foi o percurso e construção de pensamento do tema do ano.

5.1. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acesse nosso site www.oquequeremosparaomundo.com.br e vá na sessão “Formação” e busque por “Referências Bibliográficas”.

5.2. REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

Acesse nosso site www.oquequeremosparaomundo.com.br e vá na sessão “Formação” e busque por “Referências Videográficas”.

5.3. REFERÊNCIAS LINKOGRÁFICAS

Acesse nosso site www.oquequeremosparaomundo.com.br e vá na sessão “Formação” e busque por “Referências Linkográficas”.



6. CRÉDITOS

Realização Cocriativa

Idealização e Direção Geral Instituto Mundos e Igor Amin

Produção Executiva Joana Braga

Assistência de Produção Renata Rocha

Produção Local Danielle Bertolini

Gestão Financeira Sinergia Gestão de Projetos

Coordenação Pedagógica Juliana Guerra Motta

Desenvolvimento de Conteúdos Cláudio Santos, Juliana Motta, Igor Amin, Laura Barile, Daniela Vitorino, Alan Minas, Vinicius Cabral, Renata Rocha, Joana Braga, Breno Conde.

Consultoria de Conteúdos Bruna Carvalho, Roquinho, Maria Lourdes Maciel, Ailton Krenak, Claudio Casaccia, Juliana Tavares, Vitor Drumond.

Direção de Arte Cláudio Santos

Design e Produção Gráfica Voltz Design, Imaginosfera, Julia Bianchi, Lucas Sou

Assessoria de Comunicação Renata Rocha

Programação Aplicativo João Pedro Schneider e Filipe Miranda

Website Voltz Design

Formação Audiovisual Infantojuvenil Igor Amin e Juliana Guerra Motta

Revisão Patrícia Falcão

Agradecimentos Mônica Botelho, César Piva, Djalma Café, Bruna Carvalho, Isa Rodrigues, Vitor Drumond, Luc Petitot, Paula Gontijo, Nidia Klein, Centro Cultural Brasil-Angola, Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso, Secretaria de Estado de Cultura de Mato Grosso, Secretaria Municipal de Educação de Mato Grosso, Universidade Federal de Mato Grosso, Rede Ensina Brasil, Polo Audiovisual da Zona da Mata.

Conecte-se

www.oquequeremosparaomundo.com.br

www.facebook.com/oquequeremosparaomundo

www.instagram.com/oquequeremosparaomundo

www.youtube.com/oqpm

contato@cocriativa.com.br

contato@mundos.cc



Escola Estadual MT (Mato Grosso)/SEDUC. 2017. Foto: Vinicius Cabral.



Exposição Audiovisual - Estúdio Casa da Árvore (Cataguases 2017). Foto: Igor Amin



PATROCÍNIO



PRODUÇÃO

cocriativa

IDEALIZAÇÃO

instituto
MUNDOS

APOIO



REALIZAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO
FEDERAL



www.oquequeremosparaomundo.com.br
www.facebook.com/oquequeremosparaomundo
www.instagram.com/oquequeremosparaomundo
www.youtube.com/oqpm
contato@cocriativa.com.br
contato@mundos.cc