

Universidad de Huelva

Departamento de Educación



Aprender a ver cine : diseño y evaluación de un programa didáctico para la formación de jóvenes espectadores cinematográficos portugueses

**Memoria para optar al grado de doctora
presentada por:**

Ana Luisa Fernandes J. Gonçalves

Fecha de lectura: 14 de septiembre de 2007

Bajo la dirección del doctor:

José Ignacio Aguaded Gómez

Huelva, 2009

ISBN: 978-84-92679-74-4

D.L.: H 256-2009

Ana Luísa Fernandes José Gonçalves

**Aprender a ver cine.
Diseño y evaluación
de un programa didáctico
para la formación de jóvenes espectadores
cinematográficos portugueses**

TESIS DOCTORAL

**Director
Dr. José Ignacio Aguaded Gómez**

**PROGRAMA DE DOCTORADO:
«INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN»**

(Bienio 2001/03)

**UNIVERSIDAD DE HUELVA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN**

Ana Luísa Fernandes José Gonçalves

**Aprender a ver cine.
Diseño y evaluación
de un programa didáctico
para la formación de jóvenes espectadores
cinematográficos portugueses**

TESIS DOCTORAL

2007

**UNIVERSIDAD DE HUELVA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN**

Aprender a ver cine. Diseño y evaluación de un programa didáctico para la formación de jóvenes espectadores cinematográficos portugueses

Autora: **Ana Luísa Fernandes José Gonçalves**

Director: **Dr. José Ignacio Aguaded Gómez**

Programa de Doctorado: «**Investigación en educación**»

Bienio: 2001-2003

Universidad de Huelva

Departamento de Educación

En el presente trabajo, sin hacer ningún tipo de discriminación sexista o de cualquier otra índole, hemos decidido redactar este informe de investigación utilizando de forma genérica el masculino, por lo que cualquier alusión a alumnos y profesores, deberá ser interpretada como referida también a alumnas y profesoras.

Índice (continuación)

TOMO II

II PARTE:

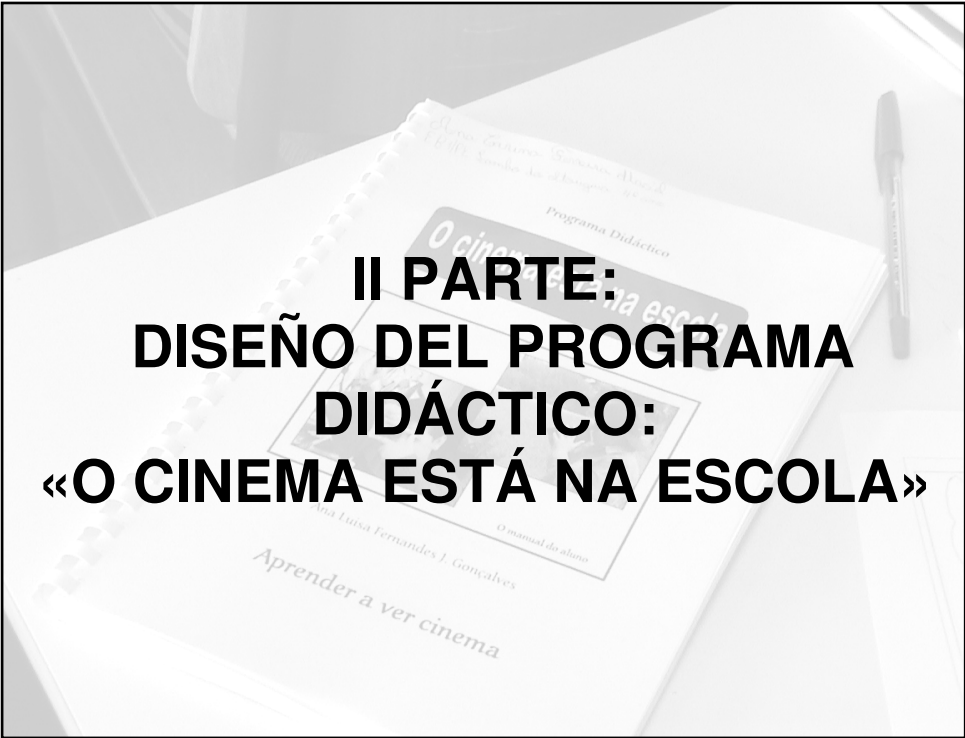
DISEÑO DEL PROGRAMA DIDÁCTICO: «O CINEMA ESTÁ NA ESCOLA»

1. EL DISEÑO DEL PROGRAMA

1.1. El marco conceptual para el diseño del Programa.....	358
1.1.1. Los materiales en el contexto del currículo	359
1.1.2. Los materiales curriculares en el proceso de enseñanza-aprendizaje	363
1.1.3. Funciones de los materiales curriculares	364
1.1.4. Clasificación de los materiales curriculares.....	366
1.1.5. Características de los materiales curriculares	369
1.1.6. El profesorado y los materiales didácticos	370
1.1.7. Criterios en la elaboración de materiales didácticos	373
2.1. Presentación del Programa Didáctico: «O cinema está na escola».....	375
Referencias.....	376

2. EL PROGRAMA DIDÁCTICO

2.1. Guía Didáctica	381
2.2. Cuaderno del Alumno/a	445



**II PARTE:
DISEÑO DEL PROGRAMA
DIDÁCTICO:
«O CINEMA ESTÁ NA ESCOLA»**

1. EL DISEÑO DEL PROGRAMA

1.1. El marco conceptual para el diseño del Programa

Esta segunda parte está dedicada a una de las tareas de mayor importancia en el ámbito de los procesos de enseñanza teniendo en cuenta sus enormes posibilidades didácticas: el diseño y la elaboración de materiales didácticos. Éstos «se diferencian de otros tipos de medios y materiales porque se diseñan y se usan para cumplir funciones vinculadas con la diseminación y el desarrollo práctico de los procesos de enseñanza y/o aprendizaje de un determinado programa o proyecto curricular» (Area, 1999: 190). Según Area (2004: 73), «son uno de los ejes vertebradores de gran parte de las acciones de enseñanza y aprendizaje desarrolladas en cualquiera de los niveles y modalidades de educación».

La propuesta de material didáctico como la que desarrollamos en este trabajo, implica a su vez, para su experimentación práctica, el desarrollo de un modelo de análisis y evaluación de lo que se denomina un Programa Didáctico, a través del cual se pretende constatar si se adecua o no al actual proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cualquier nivel educativo está siempre presente algún tipo de medio, cuya finalidad es ayudar a los alumnos y profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo a Area (2004: 73) «los medios o materiales didácticos, en definitiva, son un componente clave que organiza y

modula la actividad formativa desarrollada formalmente». Con ello no se pretende decir que se elaboren materiales tan formalizados que limiten la labor de los profesores y las decisiones que puedan adoptar para la introducción de los medios, en este caso del cine, en su clase. En un contexto cultural, los materiales no deberán considerarse como una amenaza al profesorado, sino como un recurso necesario para la función cultural del proceso enseñanza-aprendizaje. En este sentido, Gimeno (1991: 11) señala que «el problema pedagógico es de abrir el espectro de mediadores culturales y el de favorecer los usos pedagógicos más favorables para el desarrollo de los individuos, tanto el de los alumnos como el de los profesores». Los centros de enseñanza podrían desempeñar mejor función como instrumento de cultura si hiciesen uso de los más variados medios y recursos didácticos, y no solamente el uso restringido de determinados medios.

Definido por Parcerisa (1996: 27) recurso didáctico se entiende por «cualquier tipo de material destinado a ser utilizado por el alumnado y los materiales dirigidos al profesorado que se relacionen directamente con aquellos, siempre y cuando estos materiales tengan como finalidad ayudar al profesorado en el proceso de planificación y/o de desarrollo y/o de evaluación del currículum». Por su parte, Sevillano (1995: 465) señala que los materiales didácticos son «aquellos soportes en los que se presentan los contenidos y que son capaces de suscitar algún tipo de transformación de carácter positivo y optimizante en los procesos de enseñanza y de aprendizaje».

En suma, siendo de gran importancia la presencia de los recursos didácticos en el desarrollo de las actividades en el aula, se torna imprescindible un abordaje del contexto educativo en el que intervienen e interactúan, igual que las estrategias de evaluación de los mismos, permitiendo analizar la adecuación de respuesta a las necesidades que surgen.

1.1.1. Los materiales en el contexto del currículum

Con la educación institucionalizada en masa surgió la necesidad de la utilización de algunos instrumentos: los medios de enseñanza o materiales didácticos, que permitían sintetizar los conocimientos mínimos que los alumnos deberían aprender en determinadas áreas curriculares, además de transmitir los valores e ideas propios de la identidad nacional a éstos (Area, 2004: 73-74). El libro de texto se ha convertido en un medio que se ha definido como transmisor cultural y escolar, así como elemento determinante de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la enseñanza tradicional, los materiales escolares se reducían esencialmente a los libros de textos, los cuáles eran elaborados por expertos, siendo análogo para el alumnado de todo el territorio. En cuanto a su planificación, ésta respondía a un modelo uniforme, rígido y cerrado. La posibilidad del profesorado de incorporar cambios en la planificación o de contextualizar los diferentes elementos del diseño era complicado, ya que la propuesta era bastante cerrada en sus planteamientos iniciales y en sus pautas de desarrollo. Los contenidos se centraban esencialmente en la adquisición de conceptos, gran parte de ellos deductivos y teóricos, centrados en las diversas disciplinas y ciencias y ajenos a la psicología del aprendizaje del alumnado. El papel del profesorado era de mero transmisor, mientras el alumnado, en el papel de receptor, adoptaba una actitud pasiva. Aún respecto a la producción de los medios, éstos eran elaborados por profesionales de los medios (Cabero y Hernández, 1995: 13 y ss.). Contraria a la «teoría técnica curricular» definida a través del panorama anterior, estos autores señalan otras dos grandes corrientes que se han ido desarrollando en las últimas décadas: la perspectiva práctica y la crítica, como consecuencia de los avances tecnológicos y las nuevas formas de adquirir el conocimiento presentes al final del milenio pasado. Desde la perspectiva práctica, el concepto de los materiales curriculares en cuanto meros transmisores de información fue traspasado, desarrollándose otras «habilidades cognitivas ‘de’ y ‘en’ los sujetos» (Cabero y Hernández, 1995: 17-18). A los profesores les toca no sólo la utilización del medio, sino también su evaluación, diagnóstico y toma de decisiones, mientras el alumno deja de ser un «mero consumidor y receptor de mensajes mediados» participando en la producción de los materiales desde un enfoque colaborativo. Por último, la perspectiva crítica, determina que los medios poseen un «alto significado para el análisis, reflexión, crítica y transformación de las prácticas de la realidad contextual».

No obstante, el diseño de programas está caracterizado por estas dos últimas perspectivas y es de extrema importancia la opción metodológica, ya que determinará el modelo curricular que se va a poner en práctica. En este sentido, como señala Area (1991: 61), «los medios, como elementos integrados en la totalidad de la realidad curricular, estarán condicionados por la naturaleza y concepción del contexto curricular bajo los cuales han sido generados». El panorama caracterizado por una orientación técnico-racional del currículo, que concede y concentra un interés prioritario en la fase del diseño se ve superado, aunque sólo teóricamente. Por consiguiente, gracias al desarrollo de las Ciencias de la Educación y la propia experiencia de las Didácticas, los medios asumen un papel distinto cuando están «integrados dentro de otras concepciones del diseño y desarrollo del currículo caracterizadas por una orientación más abierta, deliberativa y participativa».

Ante una perspectiva en la que el profesorado se preocupe con la diversidad de los alumnos y que se plantee con alguna urgencia desarrollar estrategias adecuadas en respuesta a esa diversidad, como indica Parcerisa (1996: 57), se hace necesario ante esta situación «un replanteamiento de ciertos esquemas mentales de una parte del profesorado en el sentido de considerar las tareas de diagnóstico, de planificación y de evaluación tan importantes como las tareas de transmisión y ejecución». Aún siguiendo a este autor, la reflexión en el proceso de enseñanza-aprendizaje, «se convierte en el mecanismo más potente para mejorar la calidad de la acción educativa».

Por consiguiente, es en este contexto donde tiene sentido el desarrollo del diseño de programas, con la participación activa y crítica del profesorado, donde él actúa como agente principal responsable de la puesta en práctica del desarrollo curricular. En esta línea Area (1991: 75-76) ofrece un modelo de conceptualización de los medios que los sitúa en relación con el profesorado y con el desarrollo curricular. En este modelo y según este autor, los medios son «componentes que participan en la realidad curricular actuando como recursos mediadores entre los distintos sistemas de comunicación a través de los cuales interactúan». Desde esta perspectiva, resulta evidente que este modelo es el ideal, como veremos más adelante, para encuadrar nuestro Programa Didáctico.

En suma, en este modelo el profesorado es concebido no como un agente ejecutor de las directrices definidas en la planificación curricular, sino como un sujeto activo capacitado para hacer ajustes consonante a sus necesidades y a las de su alumnado. De esta forma, la responsabilidad del diseño de programas recae esencialmente sobre el profesorado y las tareas de desarrollo curricular sobre los centros de enseñanza (Pérez Rodríguez y Aguaded, 2004: 70). Por ello, es importante que en el diseño de materiales curriculares, como señala Parcerisa (1996: 59), seamos conscientes de que:

- El material curricular no es únicamente un medio de información sino también una forma de estructurar y organizar la realidad que tiene influencia en la formación de la propia opinión del alumnado.
- El alumno es un procesador activo de información y, por lo tanto, interactúa con el material de una forma específica, diferente de las formas de interacción de sus compañeros y compañeras.
- Los distintos tipos de materiales demandan al alumnado destinatario operaciones mentales distintas, ya que también es diferente el nivel de simbolización de los mensajes.
- Los materiales contienen componentes ideológicos, en la mayoría de las ocasiones, implícitos.

- Las ilustraciones o el lenguaje icónico también transmiten contenidos.

Tras la reforma educativa de la LOGSE, en 1990, en España la importancia del libro de texto disminuyó para dar lugar a otro tipo de materiales didácticos, contruidos individualmente o en actividades grupales por el profesorado. La elaboración de un currículo abierto y flexible permitía la presencia y la interacción de recursos muy variados en los centros de enseñanza. Señalando a Pérez Rodríguez y Aguaded (2004: 71), «la experimentación e innovación educativa en el ámbito de los materiales didácticos pretendía, en suma, que éstos estuviesen más adaptados a los procesos madurativos del alumnado y sus necesidades del aprendizaje, fuesen abiertos y flexibles, en un currículum contextualizado en el entorno y respondiesen a los cambios y dinámicas sociales y personales de los alumnos».

Por consiguiente, se pretendía excluir los libros de texto del contexto de enseñanza en pro de la elaboración exclusiva de programaciones de aula por parte del profesorado a través del diseño y desarrollo de unidades didácticas (Escudero, 1991: 18). De esta forma, esta propuesta señalaba que sólo sería posible poner en funcionamiento el nuevo modelo de currículo educativo abierto y flexible, si el profesorado desarrollase su propia planificación de aula. A pesar de todo esto, esta innovadora propuesta no ha podido generalizarse a todo el Sistema, ya que han existido una serie de factores inherentes a la realidad contextual del profesorado que la han hecho impracticable.

Hoy día uno de los materiales de uso más frecuente en el entorno educativo es el libro didáctico escolar, libro de texto o manual escolar, es decir, el producto editorial elaborado específicamente para la enseñanza en las escuelas. En esta línea Escudero (1979: 10) apunta que «el libro de texto ha sido, y quierase o no, sigue siendo uno de los materiales de mayor usualidad en la escuela».

En suma, en la actualidad la relevancia de los materiales curriculares es puesta en clara evidencia en palabras de Cabero (1994: 119): «propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propicien los aprendizajes». Por ello, urge dentro del marco curricular en el que nos situamos, elaborar materiales que sirvan para facilitar la tarea del profesorado, tanto en lo que se refiere a la planificación, como al desarrollo y la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, si nuestro gran objetivo es

integrar el medio cinematográfico en el aula, el diseño de materiales curriculares cobra una especial importancia.

1.1.2. Los materiales curriculares en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Los materiales curriculares constituyen uno de los instrumentos más importantes del proceso de enseñanza-aprendizaje y, respectivamente, de la acción pedagógica del profesorado. Sin embargo, en la práctica educativa, más allá de éstos, existen otros elementos indispensables en el desarrollo de un aula. En esta línea, Parcerisa (1996: 18) señala que el ambiente de aprendizaje de un aula es «el resultado de diversos factores (características del alumnado, personalidad del profesorado, antecedentes académicos del alumnado...) pero uno de los factores con más incidencia es la metodología, entendida ésta como la interrelación dinámica de distintas variables». Por consiguiente, según este autor, las variables y factores que determinan el ambiente de aprendizaje y que establecen el uso de los materiales curriculares son:

- La organización de los contenidos.
- La secuencia de actividades.
- Las técnicas de trabajo individual.
- Los planteamientos de trabajo en grupo.
- El agrupamiento del alumnado.
- La organización del tiempo y del espacio.

Este conjunto de variables constituyen los elementos fundamentales que van a configurar el nivel de incidencia de los materiales curriculares. Éstos, cuando están elaborados, atienden a este conjunto de variables, puesto que de ellos depende el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aunque habitualmente el material curricular sea identificado como el material para uso de los alumnos y alumnas, en nuestro caso optamos por una concepción más abierta, en la que es también considerado material curricular aquello que «ayude al profesorado a dar respuesta a los problemas y cuestiones que se le planteen en su tarea de planificación, ejecución y evaluación curricular» (Parcerisa, 1996: 27). En este sentido, Zabala (1990) sugiere como materiales curriculares a «las propuestas para la elaboración de proyectos educativos y curriculares de centro; pro-

puestas relativas a la enseñanza en determinadas materias o áreas, o en determinados niveles, ciclos o etapas; propuestas para la enseñanza a alumnos con necesidades educativas especiales; descripciones de experiencias de innovación curricular; materiales para el desarrollo de unidades didácticas; evaluaciones de experiencias y de los propios materiales curriculares; etc.».

Siguiendo estas observaciones de Zabala y en consonancia con el campo de acción, es evidente que la propuesta didáctica, o sea, el material curricular que presentamos en este trabajo, se encuadra perfectamente en el ámbito de los proyectos educativos y curriculares de los centros de enseñanza en los que va a experimentarse y de los niveles educativos (4º y 6º curso de Educación Primaria) y, en determinadas áreas, de una forma interdisciplinar, desarrollándose dentro de una serie de unidades didácticas.

1.1.3. Funciones de los materiales curriculares

Las funciones de los materiales curriculares en el proceso de enseñanza-aprendizaje son variadas. Escudero (1983) apunta tres grandes funciones desempeñadas por los medios:

Funciones de los medios
<ul style="list-style-type: none">• Dimensión semántica (significado y contenido).• Dimensión estructural-sintáctica (símbolos y organización).• Dimensión pragmática (finalidades y usos).

Escudero (1983: 87-119)

Los medios sirven de soporte de conocimientos, más allá de transmitir ideologías, culturas, visiones del mundo... Además, funcionan como vehículo de información a través de la transmisión de mensajes desde los propios materiales curriculares. Por consiguiente, es evidente que los materiales curriculares cumplen un importante papel de mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Pérez Rodríguez y Aguaded, 2004: 73). En esta línea, señalando a Mena Merchán, Marcos y Mena Marcos (1996: 90), «como consecuencia fundamental de dicho carácter mediador, al presentar al alumno la realidad desde una óptica determinada, cada recurso didáctico muestra solamente uno de los muchos puntos de vista posibles acerca de la realidad».

Expone Ballesta (1995) que los materiales curriculares «para convertirse en un verdadero recurso útil de la enseñanza, deben posibilitar el aprendizaje de los diversos tipos de contenidos, facilitando el establecimiento de situaciones didácticas que respeten las condiciones del planteamiento constructivista del aprendizaje. Aprender de forma significativa implica la revisión, modificación, enriquecimiento y diversificación de los esquemas de conocimiento de los alumnos...». En este sentido, creemos que el papel del profesorado en la selección y reflexión sobre la finalidad y las funciones que los medios desempeñan es esencial.

Parcerisa (1996: 32) apunta, basándose en aportaciones de Zabala, Gimeno y Sarramona, las siguientes funciones de los materiales curriculares:

- *Innovadora*, al incorporar un nuevo material en la enseñanza que supone cambios estructurales.
- *Motivadora*, al presentar estrategias de captación de interés y la atención del alumnado, con tareas atractivas y sugerentes.
- *Estructuradora* de la realidad, puesto que presenta determinados modelos de la realidad.
- *Configuradora* y mediadora de las relaciones entre el alumnado y los materiales. Determinan el tipo de actividad mental y los procesos de aprendizaje que los alumnos desarrollan.
- *Solicitadora*, al actuar como guía metodológica, condicionando la actuación docente y que imponen condiciones para la «comunicación cultural pedagógica».
- *Formativa*, ya que el material incide en el proceso de aprendizaje del alumno, no sólo por el uso que se haga de él, sino también por su propia configuración.
- *De «depósito del método»* y de la profesionalidad, ya que precisamente es el material lo que cierra el currículum y se adapta a las necesidades del profesorado más que a las necesidades del alumnado. En este sentido, el material condiciona el método y la actuación del profesorado.
- *De producto* que se compra y se vende.

Por consiguiente, en nuestro Programa Didáctico podremos encontrar las mismas funciones señaladas anteriormente:

- Es Innovador. Por un lado por los contenidos que se presentan, dado que hay una escasa presencia en el mercado editorial de materiales curriculares en un contexto comunicativo para enseñar a ver cine en el aula en el marco curricular de la Educación Primaria. Por otro lado, es también innovador desde el ámbito metodológico, pues ofrece una estructura de actuación didáctica en consonancia con los nuevos principios del aprendizaje significativo y de la teoría constructivista del aprendizaje.

- Es motivador. Se presentan contenidos de enorme importancia en la vida cotidiana del alumnado y aún estrategias y planteamientos que parten del «currículo oculto» de los alumnos y alumnas.

- El programa que presentaremos estructura la realidad desde una vertiente específica de la enseñanza, y plantea un modelo en el que el alumnado es más activo y consciente del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el principal objetivo de todo el proceso didáctico es el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, siendo capaces de participar en los intercambios comunicativos que la sociedad les ofrece.

- Presenta la «función controladora» en cuanto a los contenidos y a los objetivos del programa. Éstos últimos pretenden que los alumnos analicen más crítica y creativamente el medio cinematográfico.

- Este material como guía, ofrece una propuesta metodológica y comunicativa concreta, que procura responder a una visión concreta del mundo y de la situación de los sujetos como seres que se comunican, interpretando y comprendiendo integralmente los múltiples códigos y lenguajes presentes en los mensajes de los medios.

- Es un material formativo, pues no sólo pretende la adquisición de contenidos conceptuales, sino también contenidos actitudinales y procedimentales, de forma que se desarrollen las estrategias y valores necesarios para el consumo del cine de una forma más consciente, activa y crítica.

- Es un programa que encierra una metodología concreta a través de un modelo de enseñanza crítica, lo cual modifica de forma consciente y permanente las relaciones e interacciones con los medios de comunicación.

- Por último, basándonos en Parcerisa (1996: 32), gracias a su característica de excepcionalidad, no es considerado producto de consumo en el mercado editorial.

1.1.4. Clasificación de los materiales curriculares

Respecto a las clasificaciones de los materiales curriculares, Cabero señala (1990: 9-10) que «nos van a sugerir, además de una guía para la selección y utilización didáctica de los medios, el pensamiento que se ha tenido sobre los mismos y las preocupaciones fundamentales existentes

en el terreno de su análisis e investigación». Siguiendo a este autor, las funciones que las clasificaciones de los medios desempeñan son distintas y además están especialmente pensadas para:

- Servir como constructo teórico de análisis y selección de medios.
- Generar hipótesis de investigación.
- Elaborar constructos teóricos para el análisis de las investigaciones.
- Generar criterios y estrategias para el diseño y producción de medios.
- Analizar la viabilidad y rentabilidad didáctica de los instrumentos.
- Marco evaluativo de las decisiones adoptadas.
- Sugerir ideas para la inserción curricular de los medios.

En esta línea, Zabala (1990), citado por Parcerisa (1996: 28-29), establece los siguientes criterios para clasificar los materiales curriculares:

- *Según los niveles de concreción*, en relación al modelo curricular del nuevo sistema educativo. De esta forma, los materiales se referirán al segundo y tercer nivel de concreción según atiendan de manera especial al centro o al aula.
- *Según la intencionalidad o función del material*: orientar, guiar, proponer, ejemplificar o ilustrar.
- *Según la tipología de contenidos*, pues cada material incide prioritariamente en un determinado tipo de contenidos.
- *Según el medio de comunicación o soporte que hacen servir*. El material presenta unas peculiaridades, ya que existen diferencias significativas en función del soporte que emplee el material (impreso, audiovisual, informático, etc.).

Respecto a nuestro Programa Didáctico, éste se caracteriza por:

- Encuadrarse en el tercer nivel de concreción, ya que se trata de un material de trabajo para el aula orientado a equipos de profesores que comparten una misma asignatura: «Área de Proyecto», a pesar de que pertenezcan a distintas áreas de conocimiento. Sin embargo, considerando el marco curricular, el hecho de que el programa didáctico se sitúe en el tercer nivel, porque plantea la programación de aula y desarrollo de unidades didácticas, no significa que pueda desvincularse del segundo y primer nivel de concreción, con los que mantiene conexiones. En cuanto al primer nivel, sobre los decretos de enseñanzas mínimas y de materiales curriculares para la Educación Primaria, nuestro programa está en consonancia, ya que algunas de las competencias del «Currículo Nacional do Ensino Básico» en Portugal, esperan que los alumnos sean capaces de comunicarse mediante distintos códigos interpretando y construyendo mensajes.

Respecto al segundo nivel, la integración de un programa didáctico en un centro, es lo más complicado, ya que implica la integración como planificación curricular sistemática de su uso, lo que conlleva una toma de conciencia de la comunidad escolar con la aprobación e inclusión en los documentos del centro de enseñanza: proyecto educativo, proyecto curricular, planes anuales, memorias del centro, etc., más allá de la puesta en práctica por el profesorado de forma coherente y progresiva.

- El Programa Didáctico aporta conocimientos de tipo conceptual, pero incide igualmente en los contenidos de tipo actitudinal y procedimental, contribuyendo al desarrollo de estrategias y valores que repercutan en la modificación de la interacción con el medio cinematográfico. En suma, el gran objetivo del material didáctico se orienta al desarrollo de una «alfabetización cinematográfica» que se traduce esencialmente en la capacidad de verbalizar las relaciones con el cine y adoptar una actitud crítica y creativa.

- Según el tipo de contenidos, nuestro programa didáctico se centra esencialmente en el medio cinematográfico, aunque presente una variedad de informaciones a otros ámbitos de la cultura y de la comunicación audiovisual. El análisis de este medio integra a las diferentes asignaturas a través de un proceso de búsqueda, reflexión, investigación y producción de productos escritos y audiovisuales.

- Por último, en cuanto al soporte empleado, el Programa Didáctico se presenta por un lado con un material impreso compuesto por el Cuaderno del Alumno/a y la Guía Didáctica y por otro, además, con material audiovisual, un dvd.

El material didáctico, en concreto el Cuaderno del Alumno/a en soporte papel, es un recurso fundamental en los centros de enseñanza. Area (2004: 84) señala que «en muchos casos son medios exclusivos, en numerosas aulas son predominantes y en otras son complementarios de medios audiovisuales y/o informáticos, pero en todas, de una forma u otra, están presentes». Añade aún que «se podría afirmar que los materiales impresos representan la tecnología dominante y hegemónica en gran parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se producen en el contexto escolar». De esta forma, aunque el centro sea bastante deficiente en materiales audiovisuales, presentamos como alternativa otros recursos y otras actividades para que se pueda garantizar la eficacia de la puesta en práctica del programa. Sin embargo, es lógico que un material didáctico que trabaja y profundiza el medio cinematográfico como objeto principal de análisis, no pueda ignorar la importancia del aparato televisivo

y de vídeo o dvd, los cuáles como recursos accesibles al centro son fundamentales para que se trabaje de forma adecuada sobre el medio.

1.1.5. Características de los materiales curriculares

Bajo las formas de comunicación que se generan en la educación escolarizada y del proceso de socialización cultural en constante cambio, no es posible que las formas de uso de materiales curriculares en la escuela permanezcan inalterables. De forma que los materiales didácticos han de responder a nuevas necesidades que antes se ignoraban en los tradicionales libros de texto, cuyo enfoque se centraba principalmente en la exposición de contenidos conceptuales, no haciéndose referencia casi ninguna a otro tipo de estrategias de aprendizaje.

En este sentido, Canals y Roig (citado por Parcerisa, 1996: 53) señalan que los materiales didácticos deberían cumplir las siguientes funciones elementales:

- Coherencia en la programación que permita la continuidad entre grados y ciclos.
- Coherencia del material en la programación del ciclo.
- Diversidad y uso de otras fuentes informativas.
- Presentación de niveles diversos de dificultad para adecuarse a las diferencias individuales del alumnado.
- Establecer relaciones con los esquemas de conocimiento del alumnado.
- Promover el desarrollo de capacidades expresivas y comunicativas.

Por ello, siguiendo a estos autores, los libros de texto deberían cumplir las siguientes características:

- Rigor y actualización en la información.
- Secuencia didáctica y lógica en la presentación de los contenidos y en el uso del lenguaje.
- Máxima adecuación a las características del alumnado y a su vocabulario.
- Buen tratamiento de los valores de una sociedad democrática.
- Planteamiento de actividades que abran nuevos campos de conocimiento y de práctica en el alumnado.
- Presentación de los temas que despierten interés.
- Ilustración cuidada al servicio de los contenidos.
- Cuidado del diseño, tipología y presentación en general.

- Ofrecimiento de la posibilidad de modificar, escoger y readaptar los materiales.

Respecto al contexto de las demandas del currículo vigente y de las corrientes de aprendizaje al uso, presentamos otra serie de características señaladas por Fernández (1989: 56-59):

- Trascendencia y relevancia de los contenidos procedimentales y actitudinales, relacionando los contenidos con otros saberes tradicionalmente no académicos.
- Existencia de jerarquías en la presentación de los textos y de las actividades para que el alumnado reconozca diferentes niveles de complejidad en una perspectiva de atención a la diversidad.
- Adquisición de los contenidos conceptuales por procedimientos variados, como la identificación y la ejemplificación, la comparación y la relación, etc.
- Uso de recursos gráficos al servicio de la comprensión del texto y de las actividades.
- Categorización de las actividades en función de sus diferentes niveles, potenciando su variabilidad, viabilidad, comprensibilidad y significación.
- Diversidad en la oferta de actividades que permitan adaptaciones a las particularidades del alumnado, el equilibrio entre actividades de respuesta individual y colectiva, entre actividades de respuesta gráfica y verbal, etc.

En nuestro Programa Didáctico, a la hora del diseño, hemos intentado estar en concordancia con todas estas características. Por consiguiente, en los próximos capítulos haremos una exposición detallada de toda la labor del diseño del Programa Didáctico.

1.1.6. El profesorado y los materiales didácticos

Como señalamos anteriormente, los materiales curriculares sufren la influencia de la naturaleza y concepción del contexto curricular. Una orientación técnico-racional en la que los materiales contribuyen a la fidelidad curricular resultará una óptima implementación en la práctica (Area, 1991: 61). Por ello la producción de materiales, en cuanto parte de las tareas del diseño curricular, está a cargo de expertos técnicos, y el hecho de que el profesorado no participe es porque se estima que éste no está suficientemente cualificado para esta tarea, ni posee los conocimientos y habilidades necesarias para su elaboración. Además, la producción de éstos apenas considera el conocimiento y necesidades generadas desde las situaciones de desarrollo práctico del currículo. Los materiales producidos poseen un fuerte carácter estructurado y tienen como destinatarios un alumnado estándar de discutible existencia y además, se encuadran en un

contexto cultural medio ficticio. Por consiguiente, el profesorado tendrá su labor simplificada, en el sentido de que no tiene que tomar medidas respecto a la planificación de su propio currículo, consistiendo su función «en gestionar la utilización y aplicación del texto en su contexto de aula» (Area, 1991: 69). En suma, en este modelo, el papel del profesorado se limita al de mero ejecutor del material didáctico elaborado por los «técnicos» y de alguna forma puede afirmarse, que se prima el carácter uniforme y homogéneo de los materiales que uniformizan una interpretación concreta del currículo, determinando modelos concretos de desarrollo. Aún respecto a este modelo curricular que responde al clásico estilo tradicional de enseñanza, se ignora la diversidad del alumnado y se evita la adaptación a sus necesidades (Area, 1991: 68-74).

Frente a este modelo de enseñanza tradicional han ido surgiendo otras concepciones alternativas en el modo de entender, diseñar, desarrollar y evaluar los materiales didácticos. En este sentido, urge el desarrollo de un modelo de conceptualización de los materiales didácticos, que pongan a éstos en relación con el profesorado y con el desarrollo curricular (Area, 1991: 76). De esta forma, el profesorado empieza a tomar decisiones respecto al currículo y adquiere autonomía para el diseño y desarrollo de variantes curriculares en su propio contexto de trabajo. Por su parte, Parcerisa (1996: 57-58) apunta que en este modelo el profesorado asume un mayor protagonismo en el diseño curricular. Siguiendo a este autor, «el tipo de incidencia de los materiales dependerá, en gran parte, del grado en que el material esté al servicio del proyecto docente del profesorado que lo utiliza y del grado en que este proyecto docente se encuentre condicionado por el material».

En este modelo los materiales deberían asumir una doble función. Por un lado, los medios deberían «informar, clarificar, explicar al profesor la filosofía y componentes del currículo», y por otro, los medios tendrían que «orientar y facilitar al profesor la capacidad de elaboración de los diseños particulares de éste para su contexto de trabajo», funcionando como «sugeridores de modelos de desarrollo instructivo» (Area, 1991: 77). En esta línea, el nuevo modelo que se deduce es lo que suele adoptar la modalidad de «guía didáctica», «guía del profesor» o «guía curricular», en el que, como veremos más adelante, se enmarca perfectamente nuestro Programa Didáctico.

En este marco de los materiales curriculares hay un aumento de profesionalización y responsabilidad del profesorado y los centros de enseñanza en las tareas de diseño y desarrollo curricular, sin prescindir totalmente de la existencia de agentes externos. Area (1991: 80) señala que «esto no significa desterrar las responsabilidades de agentes e instancias

técnicas en la producción de los mismos. Ni el profesorado estará nunca suficientemente capacitado como para suplantarlos, ni un sistema educativo puede permitirse el lujo de prescindir de cualquier mecanismo especializado en tareas tan específicas». Añade aún, «lo que mantenemos es que no exista incongruencia entre la naturaleza y lógica de elaboración y desarrollo del currículo y la racionalidad y prácticas en la producción y utilización de los medios».

Así pues, nuestro Programa Didáctico, si bien su diseño es elaborado inicialmente por la investigadora, los profesores adquieren en su aplicación un gran protagonismo y tienen el poder de decisión sobre la posibilidad de diversificar actividades, de ampliar recursos, etc. En este sentido, hemos seguido las aportaciones de Area (1991: 80-81) y nuestro Programa Didáctico presenta dos tipos de materiales:

1) Documentos que informan, presentan y explican a los profesores:

- Las razones y justificaciones culturales, socioeducativas, económicas, filosóficas y políticas que inspiran y justifican el currículo elaborado.
- Los principios curriculares y psicológicos que avalan el modelo de organización curricular por el cual se ha optado.
- Las características y explicaciones sobre cuáles son los objetivos, contenidos, metodología y evaluación que se proponen en el programa curricular.
- La justificación y explicación de los procesos y mecanismos que van a ser utilizados y puestos en práctica para el desarrollo del currículo en el sistema educativo.

Este tipo de documento presenta el marco teórico y de referencia que justifica el currículo, coincidiendo con nuestra Guía Didáctica. Por otro lado, en línea con nuestro Cuaderno del Alumno/a y otros recursos, se consideran los:

2) Documentos que facilitan y orientan los desarrollos específicos en la práctica de los currículos, ofreciendo modelos o ejemplos de cómo desarrollar en las aulas determinadas unidades didácticas del currículo.

1.1.7. Criterios en la elaboración de materiales didácticos

Como hemos analizado anteriormente, una buena puesta en práctica de un currículo implica la profesionalización del profesorado, o sea, que éste posea en cierta medida un grado de protagonismo en la elaboración de los materiales curriculares. En nuestro contexto, el material curricular elaborado será puesto en práctica por los profesores a través de un proceso de reflexión y de una evaluación permanente de la rentabilidad y potencialidad del material en contextos específicos. Parcerisa (1996: 61-65) hace referencia a algunos elementos a tener en cuenta cuando el profesorado participa en la elaboración de los propios materiales didácticos:

- *Coherencia con el Proyecto Curricular.* Dado que el material ha de encuadrarse en una visión global de la educación y en un contexto escolar, es fundamental que los materiales elaborados sean coherentes con las orientaciones establecidas en el centro, referidas a opciones de qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar. Esta sintonía procura inspirar no sólo el Proyecto Curricular sino también los materiales que se elaboren o se adapten al centro de enseñanza.
- *Diversidad de materiales.* En sintonía con las demandas de un proceso de enseñanza-aprendizaje contextualizado en el entorno y apropiado a las diversas necesidades del alumnado, los materiales que se elaboren han de tener como premisa básica la mayor diversificación posible, de forma que se puedan atender los diferentes ritmos de aprendizaje, los intereses, las motivaciones, etc.
- *Coherencia con las intenciones educativas y con las bases psicopedagógicas.* Las decisiones de cómo enseñar deben justificarse en función de las finalidades del centro y de los objetivos concretos del aprendizaje.
- *Adecuación al contexto.* Uno de los motivos fundamentales que justifican la existencia de materiales curriculares que compitan con el mercado editorial es su posibilidad de adaptarse genuinamente a las demandas y necesidades del entorno, tan particular en cada contexto, frente al «entorno ideal» que los materiales comercializados generalizan. En suma, adecuar los materiales significa tener en cuenta las características de los alumnos que los utilizará.
- *Rigor científico.* Todo material curricular en el ámbito de su claridad expositiva debe evitar errores conceptuales y ofrecer la información más fiable, verídica y exacta posible dentro del desarrollo de las ciencias, empleando un lenguaje adecuado a los grados de madurez del alumnado.
- *Visión general del conjunto de materiales.* La propuesta debe enmarcarse atendiendo al resto de los recursos curriculares que, horizontalmente durante ese curso, y verticalmente durante el ciclo y la etapa, se utilizan.
- *Reflexión sobre los valores que se reflejan en el material.* Los aprendizajes vicarios, el llamado «currículum oculto», también está presente en los materiales didácticos.

- *Aspectos formales.* Una de las desventajas que hay que reconocer cuando se opta por elaborar materiales en el propio centro es su aspecto técnico o formal frente a las editoriales comerciales que presentan materiales muy elaborados formalmente, no sólo con el uso del color, sino también con maquetaciones profesionales de fuerte impacto visual. Sólo será posible «competir» si los materiales curriculares elaborados por el profesorado se presenten con formatos más o menos atractivos con un mínimo de calidad formal.
- *Evaluación del material.* Los materiales curriculares elaborados por el profesorado permiten la posibilidad de adecuarlos y readaptarlos en función de las necesidades del centro y del alumnado. Esta actividad evaluadora implica criterios y pautas valorativas que recojan información fiable sobre la potencialidad didáctica del material en general y su adecuación a los contextos específicos en particular.

Nos parece importante considerar además, una serie de aspectos que según Pérez Juste (2006: 184) deberían formar parte de todo programa:

ESTRUCTURA Y COMPLEJIDAD DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS
Necesidad de compaginar los aspectos científico/técnicos propios de la materia de enseñanza con otros psico-pedagógicos (el alumno que aprende y la forma de facilitar el aprendizaje), y sociales (las demandas de la sociedad en relación con la materia).
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los contenidos, de diversa naturaleza. 2. El enfoque de estudio, ligado a los objetivos. 3. Los medios y recursos, facilitadores del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Información. • Metodología y recursos didácticos. • Motivación. • Enseñanza. • Actividades. • Materiales. • Ambiente educativo del centro y del aula. • Evaluación (formativa). 4. La evaluación (sumativa).

Aún en esta línea, nos parece importante referir cuatro puntos que según Sanz Oro (1990: 30 y ss.) la planificación de un programa debe incluir:

- 1) *El análisis y evaluación de necesidades.* En este sentido se obtiene la información precisa para la planificación, y ésta puede responder de manera coherente a las demandas didácticas.

- 2) *La programación.* Por consiguiente, una vez que se establecen y priorizan las necesidades se debe proceder al desarrollo de los objetivos y procedimientos de evaluación y a la selección de las estrategias o actividades.
- 3) *La implementación.* Se trata de la puesta en marcha de las actividades de formación y de la intercomunicación de los elementos implicados en el programa.
- 4) *Toma de decisión.* No debe entenderse como una actividad final, sino más bien como un proceso dinámico que produce cambios en el programa.

De esta forma, la elaboración de programas didácticos además de permitir la comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje, también posibilita la consideración de posibles cambios, contribuyendo al progreso de la enseñanza.

2.1. Presentación del Programa Didáctico: «O cinema está na escola»

En seguida presentamos el Programa Didáctico «O cinema está na escola» que se ha diseñado teniendo presente la fundamentación teórica desarrollada en la primera parte de este trabajo, así como las bases para el diseño del Programa Didáctico que hemos presentado anteriormente.

En las próximas páginas presentamos el material impreso del Programa Didáctico a tamaño reducido de su formato real, para poder así presentarlo en este texto. Además, se incluirá también como anexo un dvd elaborado con actividades y con una demostración de los contenidos.

Nuestro Programa Didáctico «O cinema está na escola» es un material compuesto de un texto para profesores denominado «Guía Didáctica», en el que se presenta la contextualización del programa en el diseño curricular, el programa con sus competencias, sus contenidos, sus criterios y propuesta de programación, así como los criterios de evaluación, las estrategias globales de actuación y al final, sugerencias y materiales didácticos complementarios.

Respecto al material para el alumno denominado «Cuaderno del Alumno/a», cuyo objetivo es servir de material de apoyo al Programa Didáctico, presenta las competencias, los contenidos, la metodología empleada y las unidades didácticas de las que se compone el texto. En la última parte de cada Unidad Didáctica se dedica un espacio a la actividad evaluadora y además se ofrece un pequeño glosario con los términos más significativos del lenguaje cinematográfico.

Estos dos materiales didácticos, la «Guía Didáctica» y el «Cuaderno del Alumno/a», los situamos como eje de todo el Programa Didáctico.

Por último, junto a este material en soporte papel, el Programa Didáctico se acompaña de un dvd –soporte audiovisual– con una propuesta de actividad sobre los planos cinematográficos.

REFERENCIAS

AREA, M. (1991): *Los medios, los profesores y el currículo*. Barcelona, Sendai.

AREA, M. (1999): «Los materiales curriculares en los procesos de diseminación y desarrollo del currículo», en ESCUDERO, J.M. (Ed.): *Diseño, desarrollo e innovación del currículo*. Madrid, Síntesis; 189-208.

AREA, M. (2004): *Los medios y las tecnologías en la educación*. Madrid, Pirámide.

BALLESTA, J. (1995): «Función didáctica de los materiales curriculares», en www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n5/n5art/art53.htm; (16-09-05).

CABERO, J. (1990): *Análisis de medios de enseñanza. Aportaciones para su selección, utilización, diseño e investigación*. Sevilla, Alfar.

CABERO, J. (1994): «Evaluación de medios audiovisuales y materiales de enseñanza», en VILLAR, L.M. (Coord.): *Manual de entrenamiento: evaluación y procesos de actividades educativas*. Barcelona, PPU; 117-138.

CABERO, J. y HERNÁNDEZ, M.J. (Dir.) (1995): *Utilizando el vídeo para aprender*. Sevilla, Universidad/SAV.

ESCUADERO, J.M. (1979): *Tecnología educativa: diseño de material escrito para la enseñanza de conceptos*. Valencia, ICE de la Universidad de Valencia.

ESCUADERO, J.M. (1983): «La investigación sobre medios de enseñanza. Revisión y perspectivas actuales», en *Enseñanza*, 1; 87-119.

ESCUADERO, J.M. (1991): «Prólogo», en AREA, M. (1991): *Los medios, los profesores y el currículum*. Barcelona, Sendai.

FERNÁNDEZ, M. (1989): «El libro de texto en el desarrollo del currículum», en *Cuadernos de Pedagogía*, 168; 56-59.

GIMENO, J. (1991): «Los materiales y la enseñanza», en *Cuadernos de Pedagogía*, 194; 10-15.

MENA MERCHÁN, B.; MARCOS, M. y MENA MARCOS, J. (1996): *Didáctica y nuevas tecnologías en educación*. Madrid, Escuela Española.

PARCERISA, A. (1996): *Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona, Graó.

PÉREZ JUSTE, R. (2006): *Evaluación de programas educativos*. Madrid, La Muralla.

PÉREZ RODRÍGUEZ, M.A. y AGUADED, J.I. (2004): «Diseño de programas didácticos para integrar los medios y las tecnologías en el currículum escolar», en SALINAS, J., AGUADED, J.I. y CABERO, J. (Coords.): *Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente*. Madrid, Alianza; 69-87.

SANZ ORO, R. (1990): *Evaluación de programas de orientación educativa*. Madrid, Pirámide.

SEVILLANO, M. (1995): «Evaluación de materiales y equipos», en RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. y SAÉNZ BARRIO, O. (Coords.): *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Marfil, Alcoy; 463-495.

ZABALA, A. (1990): «Materiales curriculares», en MAURI, T. y OTROS: *El currículum en el centro educativo*. Barcelona, ICE/Horsori; 125-167.

2. EL PROGRAMA DIDÁCTICO

Programa Didáctico

O cinema está na escola

Ensinar a ver cinema

Ana Luísa Fernandes J. Gonçalves

O guia do professor

O cinema está na escola. Guia didático

Ana Luísa Fernandes José Gonçalves

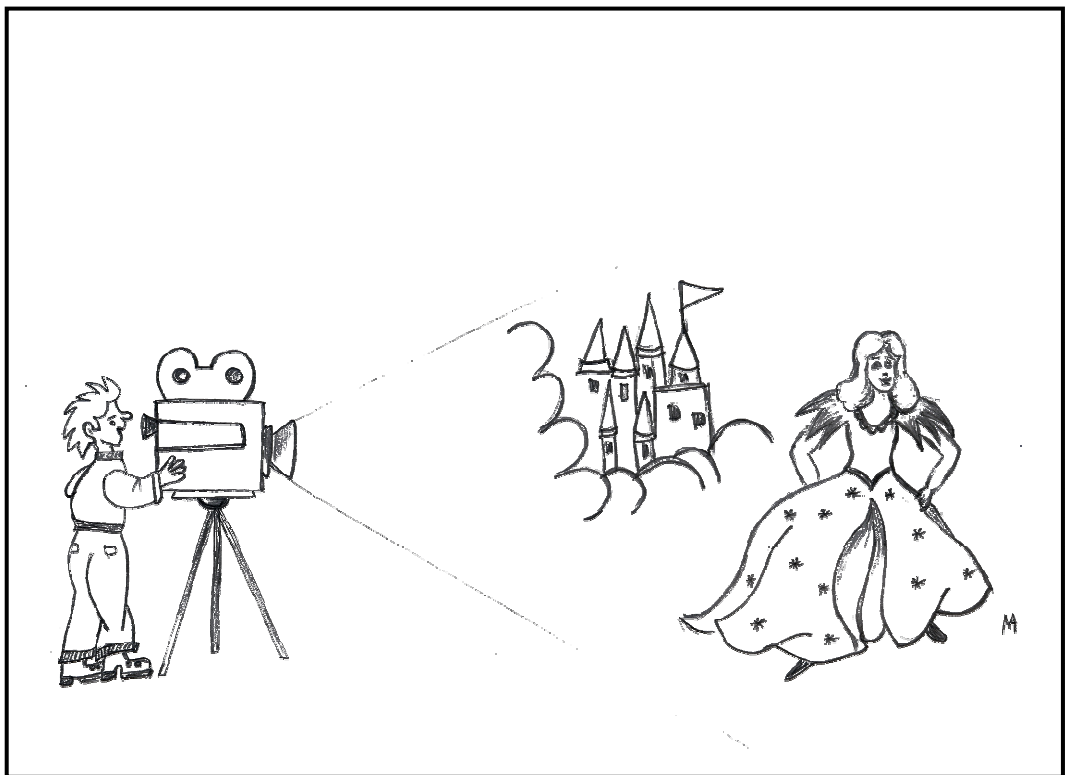
Ilustrações: Maria Albertina F. Gonçalves

As imagens utilizadas (as quais não contém nenhuma identificação), são propriedade de Masterclips.

O manual encontra-se registado, como tal o seu uso destina-se única e exclusivamente a uma investigação de doutoramento.

Índice

Introdução	7
1. Enquadramento do cinema no currículo educativo	11
1.1. O cinema no currículo nacional do ensino básico	11
1.2. A didáctica do cinema na sala de aula	13
2. Apresentação do programa didáctico	15
3. Competências	16
3.1. Competências Gerais.....	16
3.2. Competências Específicas.....	16
4. Temas do programa didáctico	18
5. Estrutura do manual do aluno	19
5.1. Esquema geral do programa didáctico.....	19
5.2. Os módulos de trabalho	20
5.3. Metodologia de trabalho.....	22
6. Programação e proposta de actividades	25
7. Metodologia do programa didáctico	53
8. Avaliação	55
9. Recursos e materiais didácticos complementares	61
9.1. Apresentação de filmes por categorias temáticas	61
9.2. Leituras recomendadas	63
10. Referências bibliográficas	



Introdução

Actualmente ninguém duvida da influência que os meios de comunicação exercem sobre a sociedade. Todos os meios de comunicação desempenham um papel muito importante na nossa vida pessoal e social. Relativamente ao cinema, o qual foi criado essencialmente para o entretenimento dos espectadores, apresentou-se desde logo como um instrumento vinculador de ideologias, de costumes, de modas e principalmente de valores que competem com os da escola e da família. Entretanto, estamos diante de uma situação paradoxal, pois por um lado assistimos a uma rápida expansão das novas tecnologias de informação e comunicação, mas por outro, ainda encontramos algumas escolas que se distanciam deste panorama. É preocupante, pois sendo o visionamento de filmes uma das actividades mais desenvolvidas pelas crianças no seu tempo livre, alimentando o imaginário infantil através das histórias fantásticas e dos contos, servindo também de abrigo nos momentos de frustração e tristeza, como poderá a escola ficar imune a tudo isto? Se uma das principais funções da escola é preparar os futuros homens, para se integrarem na sociedade de forma reflexiva e crítica, qual o seu desempenho futuramente, se não tiverem sido orientados na aprendizagem e na interpretação dos símbolos da cultura audiovisual?

Vivemos no mundo do audiovisual e as crianças e os jovens são os principais protagonistas da grande escola dos «mass media», assim será nossa preocupação ensinar esta nova linguagem, para que com as suas inúmeras potencialidades, não só facilite o processo ensino-aprendizagem, como também contribua para o enriquecimento e para a motivação do aluno na sala de aula.

As crianças consomem diariamente muitas horas de mensagens audiovisuais, no entanto o estudo da cultura audiovisual e no caso concreto do cinema, continua ausente na maioria das escolas do sistema educativo português. O actual sistema educativo preocupa-se essencialmente com a reprodução de saberes e com o eternizar da cultura, encontrando-se desfasado de uma sociedade que se encontra em constante mudança. Uma das formas que a escola habitualmente utiliza para integrar de forma didáctica o cinema (independentemente do formato: vídeo, televisão, etc.), é enquanto forma de motivar os alunos na abordagem de um conteúdo novo, ou ainda como uma forma de complemento de um assunto já abordado anteriormente.

Antes da elaboração do programa didáctico, foi constatado uma grande escassez na existência deste tipo de recursos didácticos. Desta forma elaborou-se o programa didáctico «O cinema está na escola», pensando em preencher a lacuna existente relativamente ao aprender a ver cinema de forma crítica e reflexiva, facilitando e enriquecendo o desempenho dos docentes na sua actividade escolar.

O programa didáctico «O cinema está na escola» pretende uma aproximação ao meio cinematográfico, de forma simples sem grandes exigências no campo técnico (pois não é nosso objectivo formar técnicos especializados na produção cinematográfica), uma vez que temos que estar cientes dos destinatários em causa, neste caso alunos do ensino básico, com idades compreendidas entre os nove e doze anos. Com a abordagem e a orientação que o programa didáctico permite, pensamos que poderá contribuir para que o aluno aprenda a comunicar; aprenda a utilizar diferentes formas de discurso (explicar, argumentar, contar); aprenda a ter posições críticas; desenvolva o gosto e a sensibilidade estética e ainda desenvolva os seus conhecimentos sobre a cultura humanística e tecnológica, a qual é necessária para se poder integrar e acompanhar os desafios da sociedade da informação do século XXI.

O cinema reúne inúmeras características que lhe permitem ser utilizado e explorado numa vertente educativa e ainda contribuir para a diminuição da atitude pouco crítica e passiva que as crianças e jovens possuem durante o visionamento de um filme.

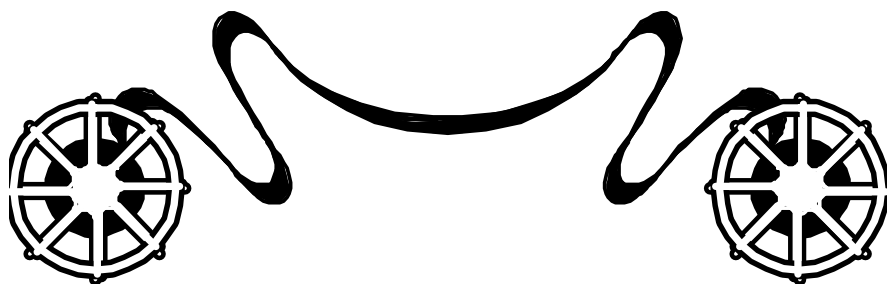
O cinema pode ser integrado na escola como um recurso didáctico, ou seja servindo como uma fonte de informação que permite ilustrar conteúdos e como complemento das diferentes áreas (Língua Portuguesa, Ciências Naturais, Educação Moral e Cívica...); como um objecto de estudo onde os alunos descubrem o lado mágico do cinema e ainda como um meio de expressão e criatividade, onde os alunos após a aprendizagem

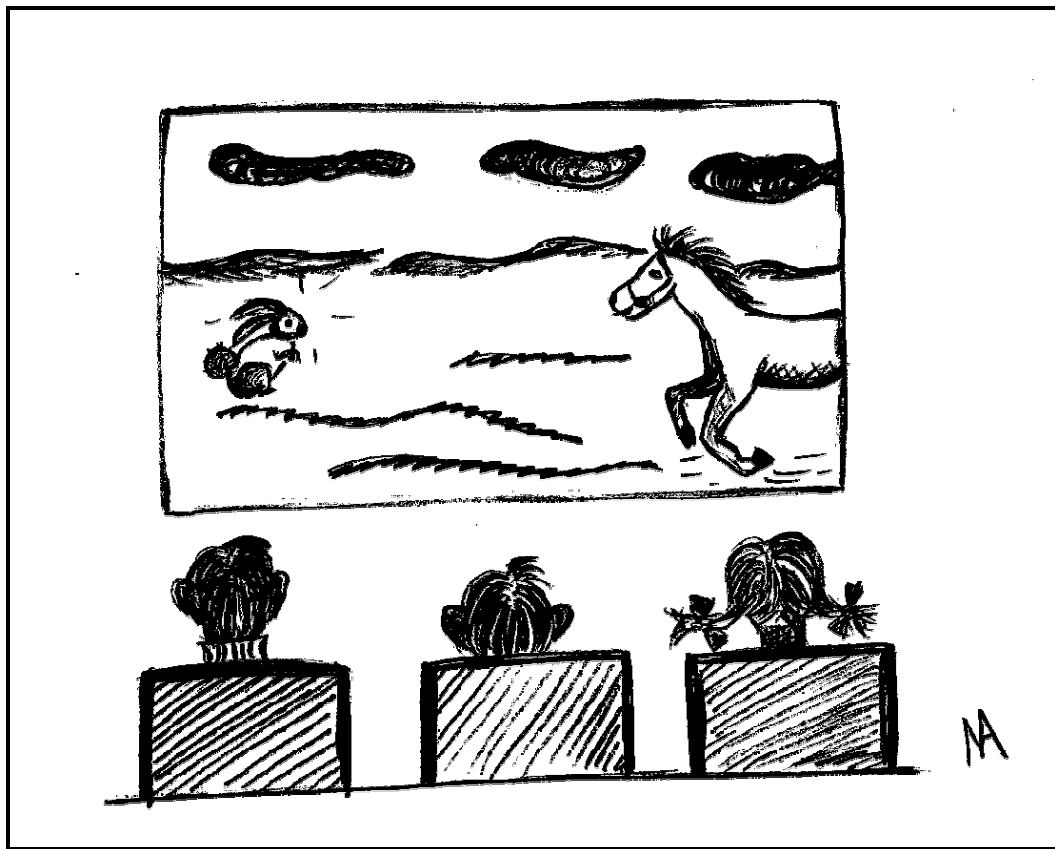
da linguagem cinematográfica, criam as suas próprias mensagens audiovisuais.

Relativamente à educação para os media, segundo a organização internacional UNESCO em 1979, considerou que a educação para os media compreende «o conjunto dos modos de estudar, aprender e ensinar, a todos os níveis (...) e em todas as circunstâncias, a história, a criação, o uso e a avaliação dos media encarados enquanto artes práticas e enquanto técnicas, bem como o lugar que ocupam na sociedade, o seu impacto social, as implicações da comunicação mediatizada, a participação, a modificação do modo de percepção que originam, o papel do trabalho criador e o acesso a esses mesmos media» (Pinto, 1988: 28).

No Ensino Básico, a integração do cinema na escola pode ocorrer da seguinte maneira: pode ser utilizado como recurso e complemento das distintas áreas curriculares; podem ser criados clubes; ou ainda ser disponibilizada a disciplina de «Área de Projecto», reunindo as condições necessárias, que permitam trabalhar de forma mais profunda e sistemática a vertente didáctica do cinema, quer enquanto objecto de estudo, quer como técnica de expressão e de criatividade.

Relativamente ao programa didáctico «O cinema está na escola», além de permitir trabalhar com o cinema como complemento dos conteúdos das áreas curriculares, através da apresentação de sugestivas linhas orientadoras, irá centrar-se essencialmente na descoberta do cinema, passando pelos bastidores, pela equipa de profissionais necessários para a produção de uma obra fílmica... (objecto de estudo); e na aprendizagem do «abecedário» cinematográfico necessário para a criação das suas próprias mensagens audiovisuais, contribuindo assim para uma mudança de atitude, mais crítica, reflexiva e selectiva do produto visionado.





1. Enquadramento do cinema no currículo educativo

1.1. O cinema no currículo nacional do ensino básico

O programa didáctico «O cinema está na escola» preocupou-se em apresentar os conteúdos tendo em conta as orientações curriculares do Ensino Básico do 1.º e 2.º ciclo, que procuram formar no sentido transdisciplinar e global.

«...a propósito das aprendizagens de carácter instrumental cuja apropriação tem uma importância fundamental. É este o caso da utilização das *tecnologias da informação e comunicação* que, sem margem para qualquer dúvida, integra igualmente o currículo nacional do ensino básico.»

VÁRIOS (2001): *Currículo Nacional do Ensino Básico. Competências Essenciais*. Lisboa, Ministério da Educação.

Tendo em conta o conceito de transversalidade, é coerente que as «Tecnologias da informação e comunicação» apareçam nas distintas áreas curriculares, como um eixo transversal do currículo, o qual serve de estrutura a todo o processo ensino-aprendizagem. Desta forma, o programa didáctico «O cinema está na escola», no âmbito das *Tecnologias da informação e comunicação*, pode ser explorado através do Projecto Curricular de Turma.

Por outro lado, também enquadrado nas *Tecnologias da informação e comunicação* poder-se-ia trabalhá-lo numa área curricular não disciplinar (Área de Projecto), onde se podem abordar os diversos temas transversais (que também devem ser aprofundados nas distintas áreas disciplinares) tais como: a educação para os direitos humanos, a educação para a saúde e o bem-estar, a educação sexual, a educação alimentar, a educação ambiental e a educação para a prevenção de situações de risco pessoal (como a prevenção rodoviária ou a prevenção do consumo de drogas), para além da oportunidade de se explorar e trabalhar as restantes vertentes da didáctica do cinema, ou seja, o cinema enquanto objecto de estudo e ainda como um recurso criativo e como uma técnica de expressão pessoal.

Desta forma, quando algum dos media é abordado e trabalhado nas escolas, habitualmente é criado um clube ou oficina com esse propósito ou uma outra actividade de complemento curricular, dependendo exclusivamente da autonomia e do desempenho da própria escola e de alguma formação que os docentes possam ter.

Em termos de organização, a implementação da didáctica do cinema na escola deve-se aos órgãos de gestão das escolas, apesar da iniciativa e da sua realização estar a cargo dos professores e dos alunos. Em termos metodológicos é importante que a inclusão do cinema na sua vertente educativa, contribua para a motivação dos alunos relativamente às aprendizagens, para que adquiram novos conhecimentos, contactando com diversos domínios, e desenvolvam o exercício da cidadania responsável, tendo em conta as ligações estabelecidas com outras instituições e organizações.

Relativamente à abordagem didáctica do cinema na disciplina de «Área de Projecto», surge em termos do desenvolvimento curricular, como uma área privilegiada para o tratamento e para a abordagem de uma temática considerada de grande importância, mas por vezes descurada, ou seja, o consumo excessivo e pouco crítico de mensagens audiovisuais por parte dos alunos. A disciplina «Área de Projecto» possibilita o estudo de problemas actuais na sociedade actual, numa perspectiva interdisciplinar atribuindo diversas competências aos alunos. No desenvolvimento do programa didáctico «O cinema está na escola», sugerimos uma acção colectiva, na qual é necessária uma antecipação das etapas a desenvolver e das competências a atingir, sendo importante a elaboração de uma planificação, a qual deverá ser flexível e clara. No presente guia é apresentada uma planificação relativa a cada módulo de trabalho, onde o professor tem liberdade para ajustá-la consoante as dificuldades e os interesses da sua turma.

A finalidade do guia do professor é realçar as potencialidades estratégicas que poderão ser desenvolvidas e colocadas em prática, de forma a que os alunos adquiram os conhecimentos pretendidos e que tenham um papel mais activo e interveniente na escola e na comunidade.

1.2. A didáctica do cinema na sala de aula

Os meios de comunicação e toda a informática foram criados num meio sem ser o educativo, contudo actualmente ninguém dúvida do grande valor instrutivo que lhes está inerente. Desta forma, faz parte do nosso

conhecimento, a presença destes meios em algumas áreas concretas do currículo educativo, tal é o caso das disciplinas de Educação Visual e Tecnológica, de Educação Visual e Artística... A par da existência destes meios nas áreas mencionadas, iremos fazer uma breve referência às várias formas que existem do cinema ser trabalhado em contexto de sala de aula. O programa didáctico «O cinema está na escola» procura desenvolver diversas actividades seguindo as distintas vertentes da didáctica do cinema: aprender com o cinema, aprender cinema e aprender fazendo cinema.

□ **O filme enquanto recurso** já faz parte das nossas estratégias de sala de aula. Neste caso o filme não é estudado enquanto linguagem ou enquanto forma de produção de mensagens, mas sim os temas e matérias que aborda. O filme pode ser utilizado como forma de motivar para determinado tema, pode também servir de complemento aos conteúdos do currículo educativo e também como meio de trabalhar e consolidar os conteúdos já trabalhados anteriormente.

Neste sentido o programa didáctico «O cinema está na escola», através do guia do professor, procura por meio de várias sugestões cinematográficas, trabalhar uma série de temas transversais os quais fazem parte do currículo educativo.

□ **O estudo do meio** é uma forma didáctica de trabalhar o cinema dando resposta e alimentando a curiosidade dos alunos, através da descoberta da ilusão patente numa obra cinematográfica, dos mecanismos internos, de todo o sistema de produção.

A par da descoberta do que ocorre nos bastidores de um filme, ainda referente ao estudo do meio, será feita uma abordagem aos elementos principais da linguagem cinematográfica, desde o fotograma, aos diversos planos e ângulos, passando pela arte da interpretação e da cenografia... O interesse pela aprendizagem desta nova linguagem deverá surgir espontaneamente não como algo imposto, o qual irá possibilitar ver cinema de uma outra forma.

□ **A análise crítica dos filmes** é uma outra forma de trabalhar o cinema a qual implica ensinar a ver um filme. Parece uma actividade pouco interessante devido à grande invasão de imagens a que os alunos estão sujeitos, desde os programas de televisão, à publicidade, aos jogos de computador, às imagens do telemóvel... e que para tal não existe um consumo planificado e comedido. Tal como a linguagem escrita tem as suas regras e uma estrutura própria, também a linguagem cinematográfica contém regras e uma estrutura própria a qual pode ser desmistificada através da análise dos seus elementos significativos, tais como os enquadramentos, as sequências, os diálogos, a cor, o som, entre outros. A análise crítica

ca é uma forma de trabalhar o cinema na sala de aula, que só terá fundamento após o estudo do cinema enquanto objecto (Estudo do meio).

Atendendo ao público alvo do programa didáctico, são apresentadas algumas fichas no manual do aluno para serem trabalhadas e exploradas antes e no final da projecção de cada filme. Como complemento, no guia do professor apresentam-se pautas e propostas metodológicas para analisar um filme.

□ **A recriação de filmes** consiste em manipular e jogar com as imagens alterando a sua ordem, inserindo novas imagens, colocando outra banda sonora, permitindo assim a alteração da mensagem anteriormente transmitida. Através da utilização de um aparelho de vídeo este tipo de actividade é sem dúvida mais acessível e fácil, comparativamente à utilização dos equipamentos utilizados no cinema.

Este tipo de actividade é um bom exercício para descobrir e aperfeiçoar a capacidade do aluno para contar histórias, através do processo de montagem. Como refere Bartolomé (2002: 71) a montagem é o processo responsável pela criação das mensagens no cinema, como tal quando alteramos a posição dos planos «é como mudar palavras de sítio numa frase ou frases num parágrafo», permitindo assim a criação de mensagens novas.

□ **A elaboração dos próprios filmes** é uma outra forma bastante atractiva de utilizar o cinema na escola, consistindo na possibilidade dos alunos criarem as suas próprias histórias utilizando como meio de expressão a linguagem cinematográfica. A finalidade desta actividade não é converter os alunos em profissionais da área cinematográfica ou em produtores de cinema, mas sim dar-lhes a conhecer inicialmente uma nova linguagem – a linguagem audiovisual, para posteriormente a utilizarem como um meio de expressão pessoal e de criatividade. A produção dos filmes quer seja através de câmaras cinematográficas, o que é bastante complicado e dispendioso, sendo preferível a utilização de uma câmara de vídeo, é uma actividade transversal, a qual implica muitas capacidades e objectivos. Este tipo de actividade que é apresentada no programa didáctico, engloba uma série de tarefas que vão desde a selecção do tema (que pode ser de livre escolha ou relacionado com algum conteúdo do currículo), à elaboração da sinopse (apresentação resumida do que se pretende apresentar, contendo o tema e as linhas gerais do desenvolvimento), à realização dos guiões (guião literário e guião técnico), passando por toda a realização a qual envolve a interpretação e a representação com os actores, a rodagem com a câmara, a montagem dos planos, a sonorização com textos e música, entre outras.

2. Apresentação do programa didáctico

Esta nova geração nasceu e cresceu no mundo da imagem cinematográfica e televisiva. O conjunto de informação e documentação que integra o manual do aluno e o guia do professor tem como objectivo orientar os professores e os alunos na descoberta da riqueza do mundo cinematográfico.

Propomos uma grande aventura que passa por tomar conhecimento de algumas etapas mais marcantes na história do cinema, compreender o cinema, em concreto a sua linguagem cinematográfica a qual permitirá que o aluno interprete e analise determinado filme, construir materiais que produzam movimento, como realizar um filme...

Neste contexto, foi nossa intenção elaborar um programa didáctico que contribua para a acção formativa, através de material informativo e de actividades práticas.

Obviamente, não se pretende fazer uma abordagem em relação ao mundo do cinema de uma forma exaustiva. Queremos apenas deixar passar pequenas luzes, mostrar algumas pistas para que professores e alunos possam em conjunto explorar e descobrir, em função dos seus interesses e das suas paixões.

3. Competências

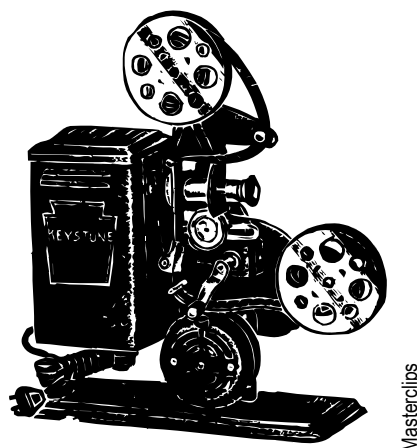
3.1. Competências Gerais

- Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos (competência cinematográfica) no aluno, para compreender, analisar e interpretar a realidade representada através do meio cinematográfico.
- Fomentar nos alunos hábitos, estratégias e valores relativamente ao consumo de cinema, de forma a alterar a habitual atitude passiva para uma utilização activa e racional, ou seja, desenvolver a capacidade de selecção e aplicação de técnicas no processo de criação audiovisual.
- Conhecer os meios de comunicação, concretamente o cinema, relativamente à imagem, som e aos contextos que abrange, sendo capaz de apreciar de forma crítica os elementos de interesse expressivo e estético.

3.2. Competências Específicas

- Sensibilizar os alunos para o cinema, como um recurso educativo importante na aprendizagem e na sua atitude perante a sociedade da informação.

- Conhecer e compreender a história do cinema ao longo do tempo, os principais acontecimentos.
- Descobrir de forma elementar os materiais e os profissionais necessários na produção audiovisual, convertendo-se em espectadores críticos e activos.
- Conhecer a linguagem cinematográfica, os seus códigos, possibilitando ainda a leitura crítica das mensagens, como os valores subjacentes e ainda as possibilidades de manipulação.
- Reconhecer que a linguagem cinematográfica não é somente uma fonte de informação e de entretenimento, mas também arte e fantasia.
- Conhecer e distinguir os vários géneros cinematográficos e compreender a existência de uma classificação segundo o nível etário.
- Capacidade para analisar filmes, sabendo distinguir o real do imaginário, descobrindo as ideias ou os conceitos inerentes a determinado filme.
- Reconhecer que o cinema é um meio utilizado para representar a realidade circundante.
- Aprender a utilizar o meio cinematográfico, de forma crítica, usufruindo das suas qualidades criativas e ainda como uma forma de expressão pessoal.



4. Temas do programa didáctico

Os principais temas deste programa didáctico, apresentados em vários blocos, procuram responder às necessidades que surgem quando é pretendido trabalhar o cinema de forma educativa num contexto de sala de aula.

Desta forma as principais áreas que constam no manual do aluno são:

- A história do cinema.
- Os bastidores do cinema.
- Os conteúdos do cinema.
- A exploração didáctica do filme.
- A produção de vídeo.

Estas cinco áreas são desenvolvidas nos oito módulos de trabalho e nas respectivas unidades didácticas, que integram o manual do aluno “O cinema está na escola”.

5. Estrutura do manual do aluno

5.1. Esquema geral do programa didáctico

Esquema geral dos Módulos de Trabalho e das Unidades Didácticas

1. Vamos descobri-lo...

A história do cinema
O cinema como indústria

2. O cinema por dentro...

O filme
Os bastidores do filme

3. Aprendemos a sua linguagem...

A linguagem cinematográfica

4. Para rir ou chorar?...

Os géneros do cinema

5. Compreendemos o filme

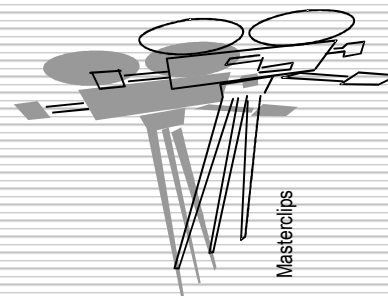
Exploração didáctica do filme

6. Somos realizadores

A produção de vídeo

7. Brincando com o cinema

8. O meu glossário



5.2. Os módulos de trabalho

O programa didáctico «O cinema está na escola» é composto por oito módulos de trabalho, os quais procuram explorar e apresentar de uma forma lúdica e educativa, algumas das vertentes da sétima arte.

- O primeiro módulo «**Vamos descobri-lo...**», apresenta de forma simplificada, alguns dos momentos mais marcantes da história do cinema, retratando acontecimentos importantes tais como: a origem das imagens em movimento, a invenção do cinema, o cinema mudo e um dos seus principais protagonistas, como Charles Chaplin, o começo do cinema sonoro, o filme a cores, entre outros. Através desta primeira parte pretende-se viajar através da história, dando a conhecer aos alunos os primeiros filmes e os principais responsáveis, que contribuíram para que hoje se possa desfrutar de obras cinematográficas que são êxitos de bilheteira. Paralelamente às actividades propostas subjacentes aos conteúdos, este módulo oferece ainda uma abordagem sobre a indústria do cinema, em concreto sobre os festivais de cinema e os estúdios responsáveis pelas produções cinematográficas.

- Relativamente ao segundo módulo «**O cinema por dentro...**», este procura aproximar os alunos das principais ferramentas que são necessárias para se produzir um filme. Através de algumas questões, este módulo pretende fazer uma abordagem aos vários suportes que permitem o visionamento de um filme, para além da possibilidade da sala comercial. Além do conhecimento dos equipamentos técnicos necessários, aborda ainda alguns dos principais profissionais indispensáveis na produção de um filme. Através da análise da ficha técnica pretende-se que os alunos compreendam que um filme é uma obra de uma vasta equipa de homens e de meios técnicos.

- O terceiro módulo «**Aprendemos a sua linguagem...**», procura que o aluno tome consciência que por detrás de um filme se encontra uma determinada linguagem específica – a linguagem cinematográfica. Desta forma, este módulo apresenta o elemento básico necessário para que se produza cinema (o fotograma), passando pelos distintos planos, os quais são necessários para caracterizar um ambiente, para demonstrar o valor narrativo e dramático na acção e para transmitir personalidade e sentimento... Mais uma vez através de uma variada sugestão de actividades, pretende-se que o aluno parta à descoberta e que lhe seja despertado o interesse pela análise crítica (através do conhecimento da linguagem cinematográfica), das imagens com as quais se depara diariamente. O aluno deverá ter a percepção que a produção de um filme tem por base uma ideia e um complexo processo de criação técnica e artística. Neste

módulo é apresentada uma explicação sugestiva de alguns elementos necessários (argumento, guião, story-board...) para a rodagem de um filme.

- Quanto ao quarto módulo «**Para rir ou chorar?...**», procura que o aluno tenha conhecimento das características que distinguem e caracterizam cada género cinematográfico existente. Atendendo a que existem diversas classificações de acordo com critérios e diversos pontos de vista tal como ocorre com a literatura ou com a música e tendo sido feita uma selecção dos géneros, apenas são apresentados alguns dos que são mais conhecidos do espectador em geral. Pretende-se assim que o aluno aprenda a identificar e a classificar o filme visionado, atribuindo a nomenclatura do género correspondente, evitando o comentário usual: «o filme... era de pancadaria, de polícias e ladrões, era para rir ou para chorar...».

- Em relação ao quinto módulo «**Comprendemos o filme**», são apresentadas três sugestões de filmes, os quais poderão ser trabalhados e explorados na sala de aula, através de diversas orientações. Pretende-se que seja captada a atenção do aluno antes do visionamento do filme, predispondo-o para o seu seguimento com atenção; que lhe seja ainda transmitida alguma informação acerca do mesmo, que posteriormente lhe facilitará a sua compreensão. Espera-se também que o aluno observe e desfrute do filme de uma outra forma, a qual permitir-lhe-á reflectir de forma crítica sobre as atitudes e comportamentos das personagens do filme; favorecer a comunicação e as relações necessárias enquanto elemento activo da sociedade actual; aprender a tomar decisões e actuar com responsabilidade em determinadas situações. A par deste trabalho, ao nível da exploração de atitudes e valores, pretende-se ainda que o aluno seja capaz de analisar um filme descobrindo o fundo ideológico ou conceptual patente por detrás das imagens, pondo em prática os conhecimentos adquiridos no módulo referente à linguagem cinematográfica.

- Quanto ao sexto módulo «**Somos realizadores**», este talvez seja um dos momentos mais empolgantes do programa didáctico «O cinema está na escola» não descurando os restantes, pois irá permitir que o aluno utilize o cinema (neste caso a câmara de vídeo, por ser um recurso mais acessível) como ferramenta de expressão e de criatividade das suas próprias mensagens. Apresenta-se uma linha condutora, que tem por base diversas propostas de actividades juntamente com informação complementar (conhecimento da estrutura da câmara de vídeo, a focagem manual, a composição da imagem...), e ainda se oferece a possibilidade do aluno recordar alguns dos pontos estudados no terceiro módulo referente à linguagem do cinema. Pretende-se desta forma que o aluno tenha bem presente, algumas das questões fulcrais necessárias na elaboração de

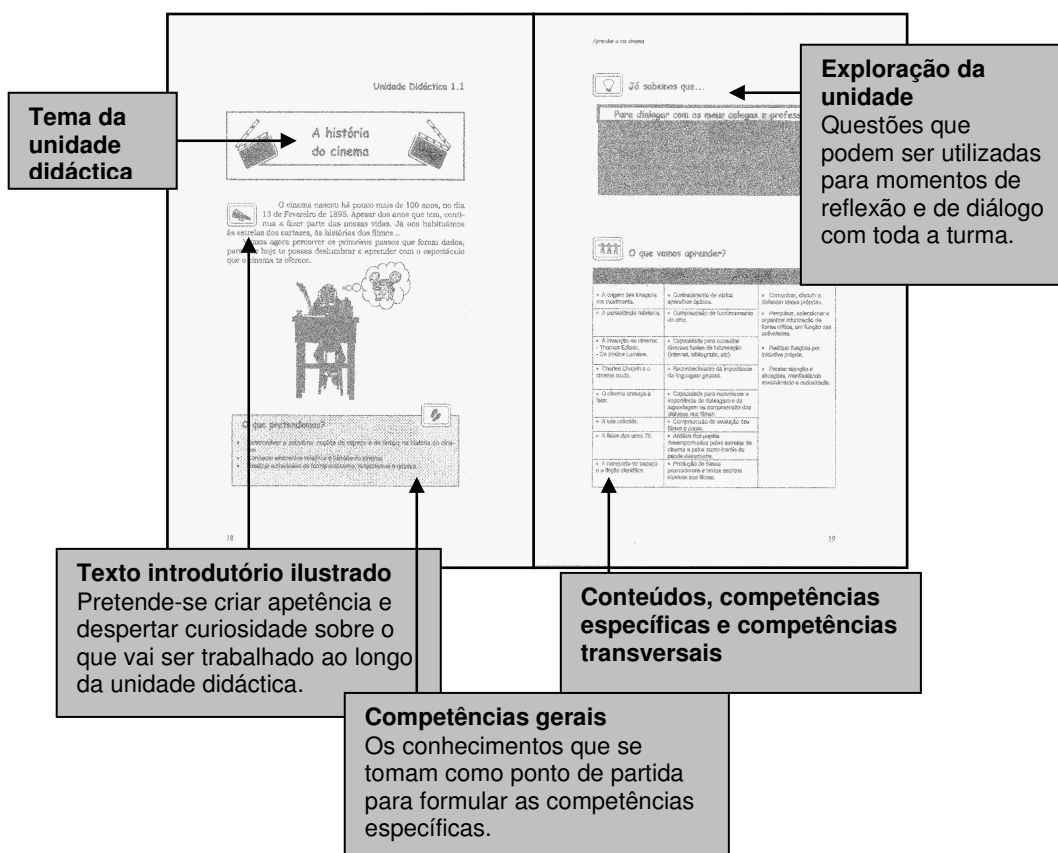
um vídeo. Neste momento o aluno deverá estar em condições de se expressar através da elaboração da sua própria mensagem audiovisual (trabalhando em grupo).

- O sétimo módulo «**Brincando com o cinema**», oferece alguns dos jogos ópticos mais conhecidos do mundo da sétima arte no século XIX. Convida-se o aluno a animar algumas imagens ou ainda a criar as suas próprias imagens, animando-as posteriormente, criando assim a ilusão de movimento.

- Finalmente o último módulo «**O meu glossário**», pretende clarificar através de uma linguagem clara e simplificada alguns termos utilizados ao longo do programa didáctico.

5.3. Metodologia de trabalho

As duas primeiras páginas de cada unidade didáctica constituem o ponto de partida para o que se irá desenvolver e trabalhar nessa mesma unidade.



Apresentação dos temas
Esquema com os principais temas que irão ser abordados.

O cinema está na escola

Ideias-chave

Investigamos e aprendemos

A persistência da retina

Propomos-te que jorges um pião pintado de várias cores ao chão. que observas?

Jogo dos dedos: pede a um colega que te acene com bastante rapidez como indica a figura. quantos dedos observas?

Aprender a ver cinema

Vamos conhecer...

A origem das imagens em movimento

As imagens em movimento tiveram o seu início no meio científico e não no artístico como forma de entretenimento. Em 1824 Peter Mark Roget, publicou um artigo designado por «Persistência da visão», em que afirmava que os olhos das pessoas eram capazes de reter imagens durante uma fracção de segundo, depois de as mesmas desaparecerem. Como consequência foram criados vários instrumentos que permitiram confirmar este princípio.

Joseph Plateau em 1833, inventa o Fenacístoscópio que para os desenhos se movimentarem, rodava-se o disco diante de um espelho, espantando por uma das aberturas.

Fenacístoscópio

Também Horner inventou o Zootropo por volta de 1835, um tambor que gira rotacionado por ranhuras, dentro do qual se colocavam tiras de papel.

Zootropo

Émile Reynaud em 1877, inventa o Praxinoscópio, com espelhos no centro do tambor.

Praxinoscópio

Entretanto em França eram dados os primeiros passos na fotografia. As primeiras fotografias da História foram tiradas pelo inglês Edward James Muybridge, que conseguiu tirar várias fotografias repartidas do galope de um cavalo.

As fotografias de Muybridge

Textos informativos
Após a resolução das actividades propostas, o aluno deverá documentar-se de forma a complementar e a reforçar as actividades desenvolvidas e os conteúdos trabalhados.

Momento de investigar e aprender
Pretende-se que o aluno parta à descoberta, através de diversas propostas de actividades, as quais muitas vezes implicam trabalho de pesquisa.

O cinema está na escola

Aprofundamos

1. Vamos também nós comprovar a persistência da visão...

- No capítulo número sete do manual, também tu podes comprovar a persistência da visão, através da construção de alguns brinquedos que te propomos.
- Com uma máquina fotográfica fotografas as várias posições, por exemplo, do movimento do braço de um colega teu. Seguidamente colocas-as pela ordem em que foram tiradas e prendes-as com um clipe ou com agrafos. Está pronto para ser folheado. O que observas?

2. Vamos navegar

- Utilizando a internet faz uma pesquisa sobre os brinquedos ópticos mais conhecidos.

3. Quero saber o que se passa com os meus olhos!

- Com a ajuda do teu professor faz uma pesquisa bibliográfica e procura saber como funcionam os seus olhos. Podes também consultar a internet.
- Elabora um cartaz utilizando o material que recolheste.

Para saber mais...

A persistência retiniana

Os filmes que vemos, são uma sequência contínua de fotografias estáticas que são projetadas a uma determinada velocidade, de forma a criar a ilusão óptica do movimento. Este fenómeno físico chama-se persistência retiniana das imagens.

Mas como é que as imagens estáticas podem ser percebidas como imagens em movimento?

Outras actividades
Apresenta-se mais um bloco de actividades que é composto por actividades mais elaboradas e mais complexas comparativamente com as anteriores.

Textos informativos complementares
É apresentado mais um bloco de textos informativos, o qual pretende aprofundar ou complementar aquilo que fora abordado anteriormente no ponto «Vamos conhecer...».

Diversas curiosidades
 Contém curiosidades e diversas informações sobre o mundo da sétima arte.

Aprender a ver cinema

Vamos conhecer...

1927-1929 O cinema começa a falar

No dia 6 de Outubro de 1927, o cinema experimentava uma revolução devido ao aparecimento do som. Com o filme "O cantor de jazz" de Alvin Cristiani, ouvimos o actor Al Jolson cantar. Iniciava-se uma nova era para a indústria do cinema. Os microfones captavam o mesmo ruído, obrigando os operadores de câmara trabalhar de uma forma mais silenciosa. Contudo, o cinema sonoro destituiu a carreira de muitos actores, pois o público começava a vir ao conhecer a verdadeira voz daqueles, que muitas vezes não correspondia ao aspecto físico das personagens. A dobragem e a legendagem vieram permitir a compreensão dos diálogos de qualquer filme. Nesta época apareceram as comédias musicais, o cinema policial, de terror e os filmes animados, da autoria de Walt Disney.

Tenho curiosidade...

O ano de 1927 além de ter ficado marcado pelo aparecimento do som, conheceu também o nascimento do «Oscar», ou seja, a estatua que é entregue pela «Academy of Motion Pictures and Arts and Sciences» a actores, cineastas e técnicos.

Esta estatua que foi desenhada pelo decorador Cedric Gibbons, esteve sem nome até que em 1931 uma secretária que a observava, referiu que era igual ao seu tio Oscar.

29

Auto-avaliação
 Consciencialização do que os alunos já sabem, podendo partilhar-se procedimentos. Pode ser constituído mais um momento de reflexão e de diálogo.

O cinema está no ar

Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.

Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:

Adquiri os seguintes conhecimentos:

Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

18

Aprender a ver cinema

A minha opinião pessoal:

No trabalho de grupo valorizei:

No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:

39

Esquemas informativos de sistematização/revisão
 Através de esquemas ilustrativos o aluno pode relembrar alguns pontos indispensáveis na produção da mensagem audiovisual.

Aprender a ver cinema

3.ª Recorda os planos

Planos	Imagens
Plano Geral (PG)	
Plano de Conjunto (PC)	
Plano de Pé (P.)	
Plano Americano (PA)	
Plano Aproximado de Torção (PAT) ou Plano Médio (PM)	
Plano Aproximado de Pêlo (PAP)	
Grande Plano (GP)	
Muito Grande Plano (MGP)	
Plano de Pormenor (PP)	

153

6. Programação e proposta de actividades





Unidade Didáctica 1.1: «A história do cinema»

Unidade Didáctica 1.2: «O cinema como indústria»

Unidade Didáctica 1.1 «A história do cinema»

Competências Gerais

- Desenvolver e estruturar noções de espaço e de tempo na história do cinema.
- Conhecer elementos relativos à história do cinema.
- Realizar actividades de forma autónoma, responsável e criativa.

Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Pág.
• A origem das imagens em movimento.	• Conhecimento de vários aparelhos ópticos.	• Comunicar, discutir e defender ideias próprias.	20, 22
• A persistência retiniana.	• Compreensão do funcionamento do olho.	• Pesquisar, seleccionar e organizar informação de forma crítica, em função das actividades.	22, 167, 169, 171
• A invenção do cinema: - Thomas Edison. - Os irmãos Lumière.	• Capacidade para consultar diversas fontes de informação (internet, bibliografia, etc).	• Realizar funções por iniciativa própria.	23, 26
• Charles Chaplin e o cinema mudo.	• Reconhecimento da importância da linguagem gestual.	• Prestar atenção a situações, manifestando envolvimento e curiosidade.	27, 28
• O cinema começa a falar.	• Capacidade para reconhecer a importância da dobragem e da legendagem na compreensão dos diálogos nos filmes.		28
• A tela colorida.	• Compreensão da evolução dos filmes a cores.		30
• A febre dos anos 70.	• Análise dos papéis desempenhados pelas estrelas de cinema e pelos super-heróis da banda desenhada.		31
• A conquista do espaço e a ficção científica.	• Produção de frases promocionais e textos escritos alusivos aos filmes.		32, 34

Recursos/ Estratégias

- Discussão e debate em grupo.
- Trabalho a pares.
- Trabalho de grupo.
- Trabalho de pesquisa.
- Manual do aluno.
- Televisão, leitor de dvd e computador.

Unidade Didáctica 1.2 «O cinema como indústria»
Competências Gerais
<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisar sobre os festivais de cinema que se realizam. • Aprender algumas das condições necessárias para desfrutar de um filme numa sala de cinema. • Conhecer alguns dos estúdios (produtoras), responsáveis pela criação dos filmes.

Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Actividades Pág.
• Festivais de cinema.	• Capacidade de extrair a informação essencial sobre os festivais de cinema existentes.	• Pesquisar, seleccionar e organizar informação de forma crítica, em função das actividades.	36
• O filme na sala de cinema.	• Capacidade para assistir a um filme numa sala de cinema cumprindo as regras básicas.	• Manifestar respeito pelas normas de frequência a uma sala de cinema.	36
• Os estúdios responsáveis pela produção cinematográfica.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização das TIC na consulta de alguns estúdios cinematográficos. • Identificação de filmes produzidos pelos estúdios. 	• Comunicar, discutir ideias, dando espaço para que os seus colegas participem.	37

Recursos/ Estratégias
<ul style="list-style-type: none"> • Discussão e debate em grupo. • Trabalho a pares. • Trabalho de grupo. • Trabalho de pesquisa. • Visita a instalações. • Manual do aluno. • Televisão, leitor de dvd e computador.

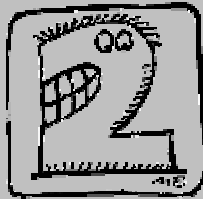
Informação Complementar

FILMES DE REFERÊNCIA NA HISTÓRIA DO CINEMA

1902	<i>Viagem à lua</i>	Georges Méliès
1915	<i>O nascimento de uma nação</i>	David W. Griffith
1915	<i>O vagabundo</i>	Charles Chaplin
1916	<i>Intolerância</i>	David W. Griffith
1921	<i>O rapaz</i>	Charles Chaplin
1924	<i>O cavalo de ferro</i>	John Ford
1925	<i>O Couraçado Potemkin</i>	Sergei M. Eisenstein
1925	<i>A quimera do ouro</i>	Charles Chaplin
1933	<i>King Kong</i>	Merian Cooper
1937	<i>Branca de neve e os sete anões</i>	Walt Disney
1939	<i>O mago do Oz</i>	Victor Fleming
1939	<i>E tudo o vento levou</i>	Victor Fleming
1940	<i>O grande ditador</i>	Charles Chaplin
1940	<i>Cidadão Kane</i>	Orson Welles
1942	<i>Casablanca</i>	Michael Curtiz
1952	<i>Serenata à chuva</i>	Gene Kelly
1955	<i>Rebelde sem causa</i>	Nicholas Ray
1959	<i>Ben-Hur</i>	William Wyler
1960	<i>Psico</i>	Alfred Hitchcock
1961	<i>West Side Story</i>	Robert Wise
1968	<i>2001, Odisseia do espaço</i>	Stanley Kubrick
1971	<i>A laranja mecânica</i>	Stanley Kubrick
1972	<i>O Padrinho</i>	Francis Ford Coppola
1975	<i>Tubarão</i>	Steven Spielberg
1977	<i>A guerra das estrelas</i>	George Lucas
1979	<i>Apocalypse Now</i>	Francis Ford Coppola
1982	<i>ET</i>	Steven Spielberg
1991	<i>O silêncio dos inocentes</i>	Jonathan Demme
1993	<i>A lista de Schindler</i>	Steven Spielberg
1994	<i>Pulp Fiction</i>	Quentin Tarantino

FESTIVAIS DE CINEMA

- Festival Internacional de Cinema de Animação – Cinanima
- Festival Internacional de Cinema do Porto – Fantasporto
- Festival Internacional de Cinema e Vídeo da Serra da Estrela
- Festival Internacional de Tróia
- Festival Internacional de Cinema de Viana do Castelo
- Festival Internacional de Curtas Metragens de Vila do Conde
- Festival Internacional da Figueira da Foz
- Festival de Avanca



O cinema por dentro...



Unidade Didáctica 2.1: «O filme»

Unidade Didáctica 2.2: «Os bastidores do filme»

Unidade Didáctica 2.1 «O filme»

Competências Gerais

- Aprender vocabulário relativo ao cinema.
- Conhecer os materiais que são necessários para fazer cinema.

Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Actividades Pág.
• A câmara cinematográfica.	• Conhecimento da estrutura de uma câmara cinematográfica.	• Questionar a realidade observada.	45
• A película.	• Pesquisa sobre os constituintes da película cinematográfica. • Compreensão do processo de revelação da película.	• Identificar e articular conhecimentos. • Responsabilizar-se por realizar os registos propostos.	46
• O projector.	• Participação na visita à sala de cinema (projector), adoptando um comportamento responsável.		47

Unidade Didáctica 2.2 «Os bastidores do filme»

Competências Gerais

- Analisar as características básicas da estrutura e funcionamento do cinema.
- Compreender o processo de realização de um filme.

• A equipa cinematográfica.	• Capacidade para reconhecer que um filme é o resultado do trabalho coordenado de uma grande equipa, formada por pessoas e materiais.	• Pesquisar, seleccionar e organizar informação de forma crítica, em função das actividades.	50
• Os meios técnicos e as pessoas.	• Capacidade para identificar cada profissional responsável pela produção de um filme.	• Realizar funções por iniciativa própria. • Comunicar, discutir ideias, dando espaço para que os seus colegas participem.	51, 53

Recursos/ Estratégias

- Discussão e debate em grupo.
- Trabalho de grupo.
- Trabalho de pesquisa.
- Visita a instalações.
- Manual do aluno.
- Televisão, leitor de dvd e computador.
- Máquina fotográfica.

Informação Complementar

Estudar os materiais necessários para a produção cinematográfica

- **Ver o filme «Cinema Paraíso» (1988), Itália-França.** O filme retrata o mundo do cinema visto por uma criança de uma povoação da Cecília. Um filme em que o celulóide é o principal protagonista. Um filme que nos permite explorar o cinema e os sentimentos, a amizade, a passagem do tempo, a adolescência, a censura e o cinema e a história.

Estudar os ofícios do cinema

- **Ver o filme «Chaplin» (1992), Estados Unidos.** Este filme permite-nos através da biografia de Charles Chaplin fazer uma viagem aos princípios do cinema, possibilitando ainda explorar as várias actividades desempenhadas por esta personagem, desde a representação, à direcção, à montagem, à fotografia, ao argumento, passando pela produção e ainda pela música (banda sonora).
- **Saber mais acerca dos actores e actrizes.** O professor organiza a turma em grupos de 4 a 6 alunos. O trabalho irá consistir em pesquisar sobre a carreira artística de um actor, de uma actriz ou director, de forma a saberem mais sobre o seu trabalho e ainda a posição que ocupa no panorama a nível nacional e internacional. Os alunos deverão elaborar um pequeno dossier com a documentação recolhida e apresentar ainda uma pequena reflexão escrita.







Unidade Didáctica 3.1: «A linguagem cinematográfica»

Unidade Didáctica 3.1 «A linguagem cinematográfica»

Competências Gerais

- Reflectir sobre a função dos distintos elementos da linguagem cinematográfica num filme.
- Aprender os conhecimentos técnicos que vão permitir a produção de mensagens.
- Reconhecer e interpretar um plano e um ângulo cinematográfico.

Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Actividades Pág.
• A realidade representada.	• Capacidade para reconhecer que o filme é uma representação da realidade.	• Expressar-se oralmente de forma confiante, autónoma e criativa.	61, 62
• O fotograma. • O enquadramento. • O plano: - Os vários planos.	• Capacidade para compreender determinadas noções. • Capacidade para identificar os diversos planos.	• Conhecer e compreender as finalidades das actividades a realizar.	64, 76, 77
• O salto proporcional.	• Capacidade para analisar uma passagem adequada ou inadequada entre planos.	• Prestar atenção a situações, manifestando envolvimento e curiosidade.	78
• Os ângulos.	• Capacidade para identificar os ângulos.	• Estabelecer e respeitar regras para o uso colectivo de espaços.	79, 82
• Os movimentos de câmara.	• Capacidade para identificar os movimentos de câmara.	• Comunicar, discutir e defender ideias próprias.	85
• A zoom.	• Capacidade para reconhecer o efeito zoom.	• Transformar informação oral e escrita em conhecimento.	
• Movimento de grua.	• Capacidade para identificar o movimento de grua.		
• A fotografia.	• Capacidade para reconhecer as funções do director de fotografia e a sua importância na produção de um filme.		
• A iluminação.	• Capacidade para analisar os diversos tipos e efeitos de luz.		89
• A cenografia e a interpretação.	• Capacidade para compreender a importância do espaço visual, da caracterização e da interpretação na transmissão da sensação de autenticidade.		91, 92

• Os efeitos especiais.	• Capacidade para analisar e experimentar alguns truques.		94
• Uma linguagem de sons.	• Capacidade para identificar o tipo de sons presentes num filme. • Capacidade para criar os próprios efeitos sonoros.		96, 97
• A estrutura da linguagem cinematográfica: - O tempo no cinema.	• Capacidade para distinguir entre o tempo real e o tempo filmico.		
• Recursos que demonstram a passagem do tempo.	• Capacidade para analisar num filme situações, onde se verifica a passagem do tempo.		
• A montagem.	• Capacidade para analisar e utilizar as imagens, de modo a atribuir diferentes mensagens. • Capacidade para analisar e identificar num filme, o tipo de montagem.		102, 103
• Os records.	• Capacidade para identificar os records num filme.		
• Da ideia ao guião... - O que é um guião? - As fases de redacção do guião.	• Familiaridade com o vocabulário e saber em que consiste um guião. • Conhecimento das fases necessárias, para a produção do guião.		109
• A claquete.	• Capacidade para reconhecer a importância da claquete na sincronia das imagens e do som.		

Recursos/ Estratégias

- Discussão e debate em grupo.
- Trabalho individual.
- Trabalho de grupo.
- Trabalho de pesquisa.
- Manual do aluno.
- Televisão e leitor de dvd.
- Câmara de vídeo e tripé.
- Leitor de cd.
- CD de bandas sonoras.
- Computador.

Proposta de Actividades

Trabalhar a imagem em geral

- Descrever a pluralidade de imagens que existem à nossa volta. Por exemplo, através de uma janela os alunos comentam o que observam.

Trabalhar os planos e os ângulos

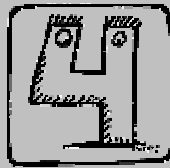
- Utilizando jornais e revistas recortar imagens que ilustrem os diferentes tipos de planos e de ângulos. Sugerir ao aluno que analise o modo como estes aspectos podem influenciar na carga informativa e expressiva das imagens em causa.
- Elaborar uma pequena história em banda desenhada, utilizando o mesmo enquadramento, ou seja, por exemplo apenas grandes planos. Seguidamente deverão desenhar a mesma história mas agora utilizando enquadramentos distintos (grandes planos, planos médios, planos curtos...). Finalmente, deverão comparar e comentar as diferenças dos dois resultados.

Trabalhar os diálogos do filme: «*O grande ditador*» (1940)

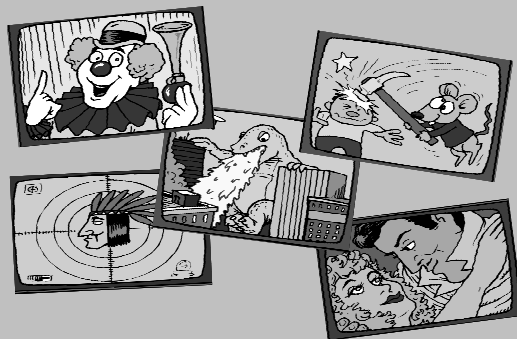
- Ver o filme «*O grande ditador*», de Charles Chaplin.
- Fazer a leitura do discurso final de Charles Chaplin. Representar e dramatizar o discurso de Chaplin.

Trabalhar a arte de interpretar

- Seleccionar alguma das pessoas que seja conhecida do ambiente do aluno e sugira-lhe que analise as características relativamente à fala, à expressão corporal e à expressão facial. Pedir-lhe que dramatize e interprete a personagem seleccionada.



Para rir ou chorar?...



Unidade Didáctica 4.1: «Os géneros do cinema»

Unidade Didáctica 4.1 «Os géneros do cinema»
Competências Gerais
<ul style="list-style-type: none"> • Analisar e compreender os vários géneros cinematográficos existentes.

Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Actividades Pág.
<ul style="list-style-type: none"> • Os géneros cinematográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para analisar e identificar o género relativo a determinado filme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar de forma correcta e adequada em diversos contextos. 	118
	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para pesquisar, analisar textos e elaborar textos escritos necessários na concretização dos trabalhos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expressar a sua opinião ou a do grupo, propondo outras sugestões. 	122

Recursos/ Estratégias
<ul style="list-style-type: none"> • Discussão e debate em grupo. • Trabalho de grupo. • Trabalho individual. • Trabalho de pesquisa. • Manual do aluno. • Computador. • Televisão e leitor de dvd.

Informação Complementar

À descoberta dos géneros

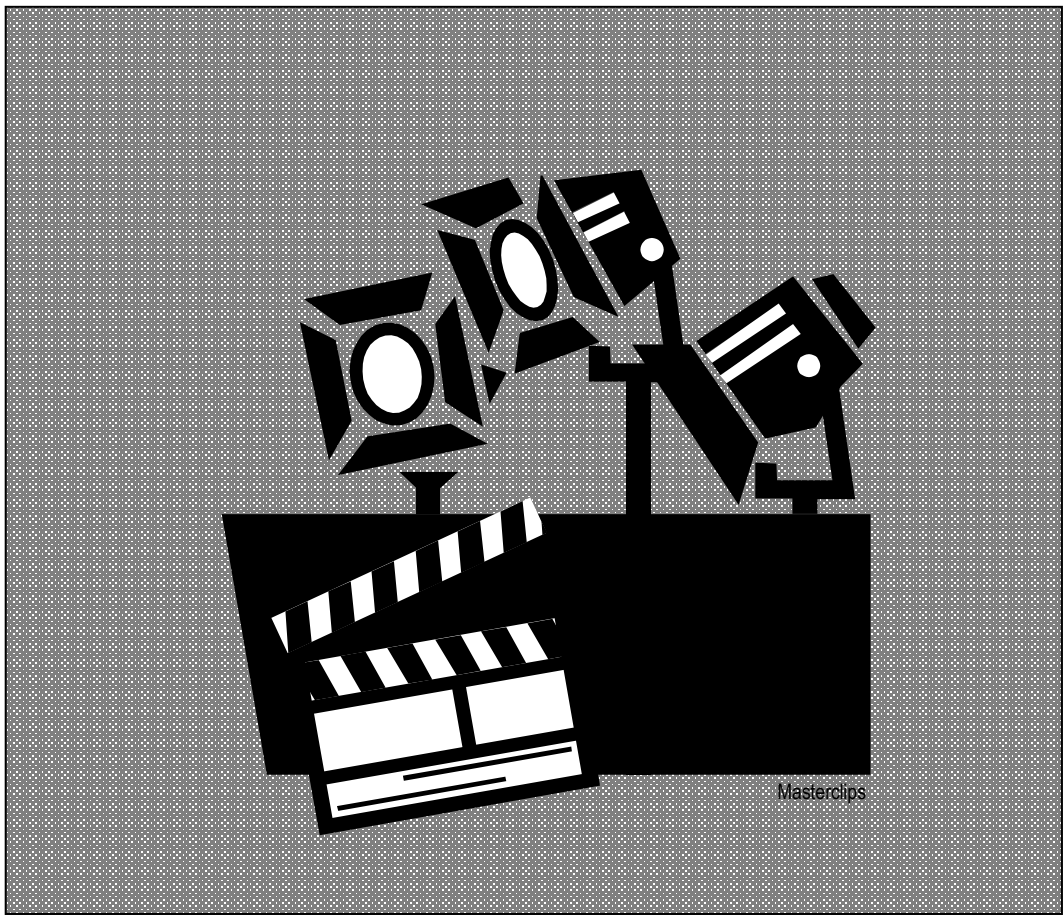
«Uma boa forma de começar a abordar com os alunos mais pequenos o conceito de género cinematográfico é convidá-los a recordar o enredo de contos populares e de fadas, levando-os a descobrir que há pontos comuns, situações recorrentes, personagens repetidas em muitos desses contos, o que deixa perceber a existência de uma espécie de modelo padrão. A partir daí será possível pô-los a pensar nos filmes que tenham visto, identificando linhas comuns que conduzam à noção e diferenciação de género cinematográfico.

Identificada assim a questão, os alunos poderão pensar em certos tipos de filmes – fantasias, aventuras, policiais, históricos, ficção científica – e referir as linhas mais habituais de desenvolvimento das histórias, as personagens mais frequentes, os ambientes em que decorrem, os cenários, os tipos de roupa, os conflitos mais típicos. Através destas actividades ficarão a perceber melhor a noção de género cinematográfico, e a importância que ele desempenha na arte e na indústria do cinema, como forma de atrair audiências que preferem certos tipos de filmes dentro de modelos bem estabelecidos».

PINTO, M. et SANTOS, A. (1996): *O cinema e a escola*. Porto, Cadernos Público na Escola, n.º 6, p. 80.

Filmes por géneros cinematográficos

Géneros cinematográficos	Sugestão de filmes
Comédia	<ul style="list-style-type: none"> • <i>O diário de Bridget Jones</i> (2001) • <i>O quinteto da morte</i> (2004)
Musical	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hip Hop sem parar</i> (2004)
Épico	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Troya</i> (2004)
Terror	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Drácula</i> (1931) • <i>Psico</i> (1960)
Ficção Científica	<ul style="list-style-type: none"> • <i>A guerra das estrelas</i> (1977) • <i>Matrix</i> (1999)
Aventura	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Spiderman</i> (2002) • <i>Van Helsing</i> (2004)
Documental	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Os Friedmans</i> (2003)
Policial	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Renegados selvagens</i> (1989)
Western	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Os sete magníficos</i> (1960)
Drama	<ul style="list-style-type: none"> • <i>A domadora de baleias</i> (2002) • <i>Nell</i> (1994)



Masterclips



Unidade Didáctica 5.1: «Exploração didáctica do filme»

Unidade Didáctica 5.1 «Exploração didáctica do filme»			
Competências Gerais			
<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir gosto para estudar determinados temas. • Utilizar o filme como complemento de determinados conteúdos das aulas. • Aplicar conteúdos adquiridos anteriormente. 			
Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Actividades Pág.
ANTES DA PROJECCÃO:			
<ul style="list-style-type: none"> • O cartaz. • O autor. • Os personagens. • O género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para analisar o cartaz e informar-se sobre o nome do autor (realizador) e dos restantes elementos (ficha técnica). • Capacidade para analisar e identificar o género relativo a cada filme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar, discutir e defender ideias próprias. • Prestar atenção a situações, manifestando envolvimento e curiosidade. 	129, 130, 131, 133, 134, 135, 137, 138, 139, 140
<ul style="list-style-type: none"> • Profissões relacionadas com o cinema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para se exprimir oralmente sobre as características das profissões do mundo do cinema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propor situações de intervenção individual ou em grupo. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A sala de projecção. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para sugerir estratégias que permitam um bom visionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar e articular saberes e conhecimentos. 	
DURANTE A PROJECCÃO:			
<ul style="list-style-type: none"> • Normas necessárias para o bom visionamento do filme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para relembrar as atitudes positivas, necessárias no momento do visionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer e respeitar regras para o uso colectivo de espaços. 	
DEPOIS DA PROJECCÃO:			
<ul style="list-style-type: none"> • Cartazes. • Folhetos informativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento da imaginação e da criatividade na elaboração de cartazes e de folhetos informativos. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de compreensão (Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Formação Cívica, Expressão e Educação Plástica, Análise Cinematográfica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para produzir textos escritos. • Capacidade para descrever cenas observadas. • Capacidade para identificar os acontecimentos mais importantes de cada filme. 		
Recursos/ Estratégias			
<ul style="list-style-type: none"> • Discussão e debate em grupo. • Trabalho individual. • Trabalho de grupo. • Trabalho de pesquisa. 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabalho a pares. • Manual do aluno. • Televisão e leitor de dvd. • Computador. 	

Informação Complementar

Pautas para a análise de um filme:

1. Leitura contextual (informações a transmitir):

- Título da obra, ano em que se realizou, país em que se produziu...
- Época em que decorre a acção.
- Género a que pertence: se faz rir, chorar, se dá medo, se é de aventuras...
- Dar a conhecer alguma situação interessante que tenha acontecido durante a rodagem.

2. Leitura concreta (questões gerais):

- Gostaram do filme? Porquê?
- O que gostaram mais? Porquê? E o que gostaram menos? Porquê?
- Perceberam a história? Há alguma coisa que não tenham percebido? O quê?

3. Leitura narrativa (várias actividades):

- Reconstruir a história mediante técnicas diferentes:
 - ⇒ O professor inicia a história e os alunos continuam.
 - ⇒ Cada aluno faz um pequeno resumo.
 - ⇒ Cada aluno explica um fragmento da história.
- Para organizar e estruturar a história, pode-se perguntar o que aconteceu no início, durante e no fim.
- Para perceber o enredo do filme pode-se perguntar:
 - ⇒ Como se encontra o protagonista no princípio?
 - ⇒ Que problema tem? O que deseja? O que o impede?
 - ⇒ O que tem de fazer para o conseguir?
 - ⇒ No final consegue-o? Como? Com a ajuda de quem?
- Quais são as personagens que têm um papel mais importante na história?
- Que representam estas personagens? Como são?
- E os que aparecem pouco, quem são? Como são?
- Quais são os *bons* e os *maus* do filme?
- Onde decorre a história: em interiores ou em exteriores? No campo ou na cidade? Num ambiente rico ou pobre?

Outras propostas

- Desenhar o momento do filme que mais gostaram.
- Dividir o filme em grandes acontecimentos e fazer uma banda desenhada.
- Reconstruir a história mudando o protagonista.
- Introduzir variações na história colocando a pergunta: «O que teria acontecido se...?».

4. Análise formal:

- Durante a obra cinematográfica, em determinados momentos significativos, analisar alguns recursos formais:
 - ⇒ Quando aparece uma personagem, vê-se o corpo inteiro? Da cintura para cima ou apenas o rosto? Porquê?
 - ⇒ A câmara desloca-se? Porquê? Aproxima-se ou afasta-se das personagens? Acompanha-as enquanto se deslocam?
 - ⇒ As personagens estão focadas desde o cima, desde baixo ou ao nível dos olhos? Porquê? É mais bonito assim?
 - ⇒ Como é o vestuário das personagens? Porque se vestem assim?
 - ⇒ Havia música no filme? Que tipo de música? A música era sempre a mesma? Que diferenças havia?
 - ⇒ Havia efeitos sonoros? Lembra-te de alguns?
 - ⇒ As imagens passam muito depressa ou muito devagar?
- A que género pertence o filme?

Outras propostas

- Voltar a ver o filme, em concreto algumas cenas, e fazer perguntas do tipo: Como sabemos que o protagonista está triste? Por que achamos que alguma coisa vai acontecer?
- Explicar alguns dos truques mais simples: aparecimento ou desaparecimento de objectos ou pessoas...
- Se no filme existem cenas violentas, comentar como foram realizadas, que trucos se utilizaram.

5. Leitura temática:

- Consideram que o título do filme se identifica com o que acontece na história? Mudavas o título?
- O que acontece na história poderia acontecer a vocês ou aos vossos familiares?
- Na vida real, as pessoas são como no filme? Compara as personagens com pessoas que conheçam.
- Resume a história ou o episódio numa frase.
- O que pensam da violência no filme? Que tipo de violência apresenta? Física, verbal ou de outro tipo?

Outras propostas

- Elaborar cartazes para promover o filme, sendo desta forma possível ter-se conhecimento do que lhes causou mais impacto.
 - Elaborar um desenho que resuma o filme.
- Se no filme existem situações violentas, enumerar e classificar as diversas manifestações de violência: explosões, disparos, golpes, choques, insultos, olhares ou expressões agressivas...

6. Leitura de valores:

- Quais os actores que gostaram mais? Porquê?
- Gostariam de ser como alguma das personagens? Como qual? Porquê?
- Quais as imagens do filme que mais gostaram? Porquê?
- Gostaram da música? Pareceu-vos adequada para a história? Qual a música que mais gostaram?
- Alteravam alguma coisa do filme? O quê? Porquê?
- Recomendariam o filme a alguém? A quem? Porquê?
- Existe alguém que conheçam e que não recomendariam este filme? A quem? Porquê?
- Consideram que é positivo o que o protagonista tenta alcançar? São bons os meios utilizados para o conseguir?
- Se no filme há violência, consideras que se poderiam resolver os problemas de outra forma?

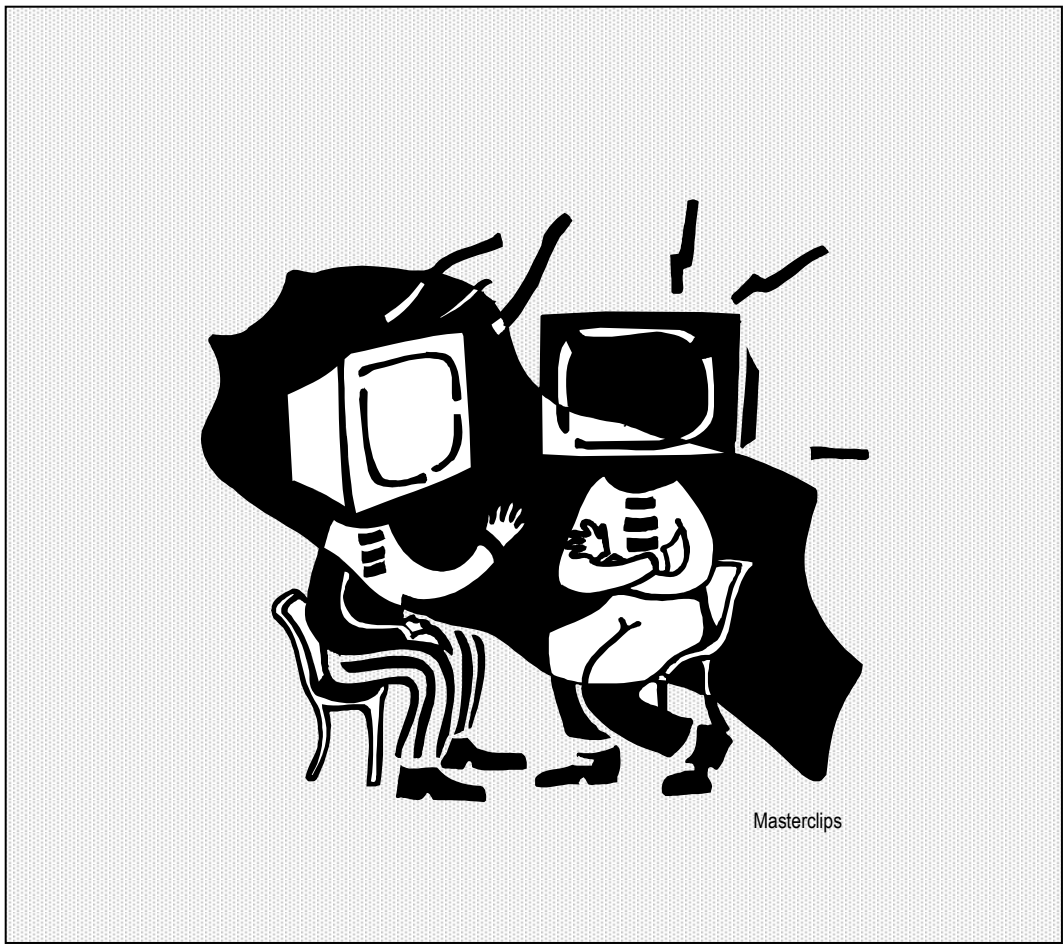
Outras propostas

- Interpretar e dramatizar a história ou algumas cenas, sendo distribuídos os papéis entre os alunos, utilizando disfarces, elaborando os cenários...

FERRÉS, J. (1994): *Televisión y educación*. Barcelona, Paidós.



Masterclips





Somos realizadores...



Unidade Didáctica 6.1: «A produção de vídeo»

Unidade Didáctica 6.1 «A produção de vídeo»

Competências Gerais

- Aplicar os conhecimentos técnicos que vão permitir a produção de mensagens.
- Produzir um pequeno vídeo.
- Valorizar o trabalho de grupo e realizá-lo de forma organizada, responsabilizando-se cada elemento por uma tarefa a cumprir.

Conteúdos	Competências Específicas	Competências Transversais	Actividades Pág.
• Da ideia ao guião.	• Capacidade para elaborar um guião, respeitando as diversas fases.	<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar na planificação e realização das actividades em grupo. • Estabelecer e respeitar regras para o uso colectivo de espaços. • Dominar metodologias de estudo, tais como sublinhar ou tirar apontamentos. • Expressar a sua opinião ou a do grupo, propondo outras sugestões. • Realizar funções por iniciativa própria. 	146, 147, 148
• A câmara de vídeo.	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da estrutura de uma câmara de vídeo. • Capacidade para experimentar e dominar a postura corporal a ter, para apoiar a câmara de vídeo. 		150
• Focagem manual.	• Capacidade para focar manualmente a câmara de vídeo.		151
• A iluminação.	• Capacidade para verificar a iluminação, quer seja no exterior ou no interior.		152
• Os planos.	• Capacidade para estudar e recordar os planos.		153
<ul style="list-style-type: none"> • A imagem: • A composição da imagem. • A regra dos terços. • A continuidade entre as cenas. • A regra dos 180°. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer a importância da composição da imagem. • Capacidade para planificar e gravar, tendo em conta a regra dos terços, a continuidade entre as cenas e a regra dos 180°. 		
• Os movimentos de câmara.	• Capacidade para experimentar e aplicar os movimentos de câmara.		158

Recursos/ Estratégias

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Discussão e debate em grupo. • Trabalho de grupo. • Trabalho individual. | <ul style="list-style-type: none"> • Manual do aluno. • Televisão, leitor de dvd e computador. • Câmara de vídeo e tripé. |
|--|--|

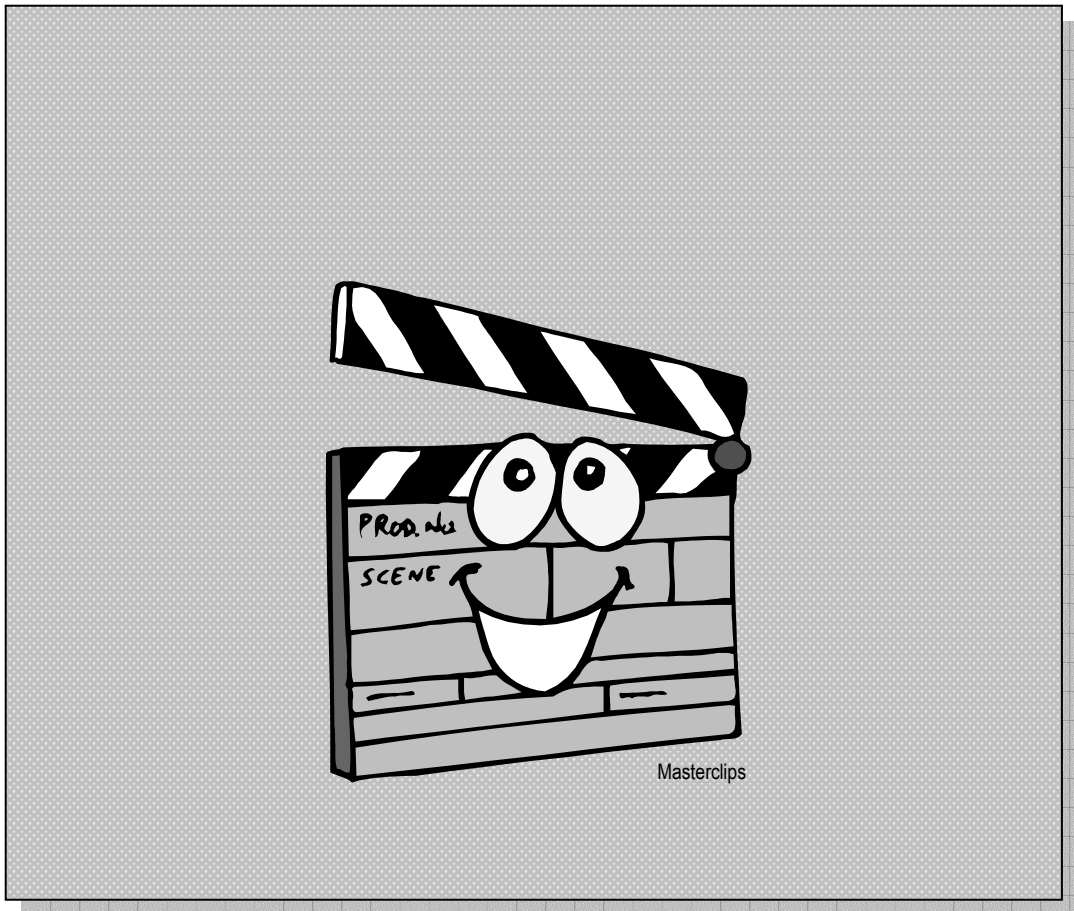
Informação complementar

PROCESSO DE PRODUÇÃO DO VÍDEO

- **Programação**
 - Tema a ser trabalhado
 - Objectivos
- **Sinopse**
 - Conteúdos
 - Estrutura
 - Tratamento
- **Guião Literário**
- **Guião Técnico**
- **Realização**
 - Montagem
 - Edição

ELABORAÇÃO DA FICHA TÉCNICA E ARTÍSTICA

Ficha técnica	Ficha artística
<ul style="list-style-type: none"> • Título (original e traduzido) • Género • Director • Nacionalidade • Ano • Produtor • Duração • Guião • Fotografia • Montagem • Banda sonora • Distribuidora do vídeo 	<ul style="list-style-type: none"> • Actores (personagens)



7. Metodologia do programa didáctico

A constatação da importância de uma atitude crítica perante as imagens com que as crianças são “bombardeadas” diariamente e ainda a inexistência em Portugal quase absoluta, relativamente a auxiliares didácticos sobre a temática do cinema educativo, conduziu-nos à elaboração de um programa didáctico adequado às nossas necessidades. Este é composto pelo manual do aluno e o guia do professor, o qual pretende essencialmente contextualizar o professor neste campo temático e ainda oferecer linhas orientadoras de forma a que este seja capaz de dar resposta às necessidades do aluno e ainda prepará-lo não só para uma atitude crítica como também educar a sua sensibilidade para melhor usufruir e desfrutar desta arte.

O material curricular que constitui o programa didáctico «O cinema está na escola» procurou apresentar e cumprir alguns requisitos necessários ao bom funcionamento do processo ensino-aprendizagem.

- **Inovador**, pois procura abordar o cinema educativo, considerado uma temática relativamente recente nos níveis de ensino a que se destina (o 1.º e 2.º ciclo, nos níveis mais elevados) através de um material curricular.

- **Motivador**, pois tem como principal objecto de estudo, o cinema, o qual apesar de fazer parte dos momentos lúdicos e de entretenimento das crianças e dos jovens, também transmite informação, verificando-se patente o lado didáctico e educativo. Esta temática só por si é bastante motivadora quer para os alunos, quer para o próprio professor, motivando para o saber e estimulando a criatividade e a imaginação.

- **Solicitador**, por estar elaborado como um guia orientador, organizado de forma flexível, onde o professor tem liberdade para optar pela actividade que mais lhe convém, de acordo com a realidade da sua turma e do meio educativo. É possível um tratamento autónomo de cada tema, não sendo obrigatório um desenvolvimento linear do programa.

- **Formativo** de forma global, pois para além de formar no sentido da «competência cinematográfica», permite ainda educar no campo das atitudes e dos valores.

- **Funcional**, pois apresenta facilidade na sua aplicação. Está presente uma clareza e simplicidade na apresentação das propostas apresentadas ao longo do programa, tal como nas competências que se pretendem atingir, assim como na metodologia utilizada.

- **Individual**, pois proporciona sugestões de trabalho autónomo e de auto-avaliação.

- **Grupo**, pois permite e estimula para o trabalho em grande grupo e em pequeno grupo através de experiências, de discussão, de pesquisa de dados, visando uma aprendizagem activa.

- **Pesquisa**, é mais uma das características presentes neste modelo de material didáctico, onde é estimulado o recurso a outras fontes de conhecimento (internet, bibliografia, videoteca, etc.).

- **Dinâmico**, pois para além de apresentar actividades que se podem enquadrar no desenvolvimento de projectos interdisciplinares, através da exploração de filmes interligados com as áreas curriculares, estimula ainda o recurso a tecnologias de informação e comunicação, através de algumas actividades que têm obrigatoriamente que ser realizadas em suporte informático.

- **Lúdico**, pois paralelamente ao aspecto educativo da imagem, a qual é necessário decifrá-la e compreendê-la, de forma a retirar partido da mensagem transmitida, ninguém dúvida da característica de entretenimento e de evasão que o cinema apresenta.

- **Real**, pois o desenvolvimento deste programa didáctico depende da proximidade do aluno com o meio que o rodeia, em concreto com as imagens com que convive. Desta forma, o estudo e a análise de mensagens audiovisuais supõe uma prática concreta da vida diária dentro da sala de aula.

8. Avaliação

A avaliação do aluno neste programa didáctico também não foi descurada, pois os dados relativos às suas competências devem ser registados de forma sistemática e estruturada. As atitudes, capacidades e destrezas do aluno devem ser tidas em conta na avaliação do aluno. No caso do programa didáctico «O cinema está na escola» ser explorado e trabalhado na Área de Projecto, o professor deverá valorizar e avaliar o nível de concretização das tarefas, o trabalho cooperativo, a qualidade dos produtos realizados tal como a sua apresentação, a capacidade de iniciativa, a reflexão sobre o trabalho desenvolvido e o sentido de responsabilidade. Deste modo uma das formas que o professor tem, para avaliar o trabalho desenvolvido pelos seus alunos, é uma grelha de registo que lhe é apresentada no guia do professor, respeitante a cada módulo de trabalho.

		Módulo 4				Módulo 5				Módulo 6				
Alunos														
	Códigos:													
	Sugestão de "Parâmetros de avaliação"		1 – Interesse	2 – Cooperação	3 – Organização	4 – Pesquisa e selecção de informação	5 – Tratamento de informação	6 – Nível de concretização	7 – Qualidade do produto	8 – Apresentação do produto	9 – Criatividade	10 – Autonomia		

Paralelamente à avaliação referida anteriormente, considerando-se alguns parâmetros da avaliação da disciplina «Área de Projecto», deveremos ter sempre presente as competências gerais do Programa Didáctico, que são:

- Adquirir certos saberes culturais, científicos e tecnológicos (alfabetização cinematográfica) os quais permitem compreender, analisar e interpretar a realidade representada através do cinema.
- Fomentar nos alunos hábitos, estratégias e valores que contribuam para um uso crítico, activo e racional do meio cinematográfico.

Fará ainda parte da avaliação formativa do programa didáctico: «O cinema está na escola», os seguintes critérios básicos:

1. O favorecimento da comunicação e a contribuição para um clima saudável de sala de aula, em torno da temática do audiovisual, neste caso o cinema. Para tal, são propostas várias questões iniciais para serem comentadas pelos alunos.

2. Ser crítico e tomar consciência da evolução da história do cinema ao longo dos tempos, reconhecendo algumas obras marcantes e os seus principais protagonistas. Pesquisa e visionamento de pequenas curtas-metragens. Reconhecimento de datas mais significativas.

3. Conhecer e saber identificar noções gerais da linguagem cinematográfica, tal como algumas regras do seu discurso e ainda códigos utilizados. Pretende-se que o aluno seja capaz de identificar num determinado filme, alguns dos novos conceitos aprendidos.

4. Distinguir os diferentes tipos de géneros cinematográficos. Ser capaz de reconhecer em determinada obra cinematográfica as características comuns de determinado género fílmico.

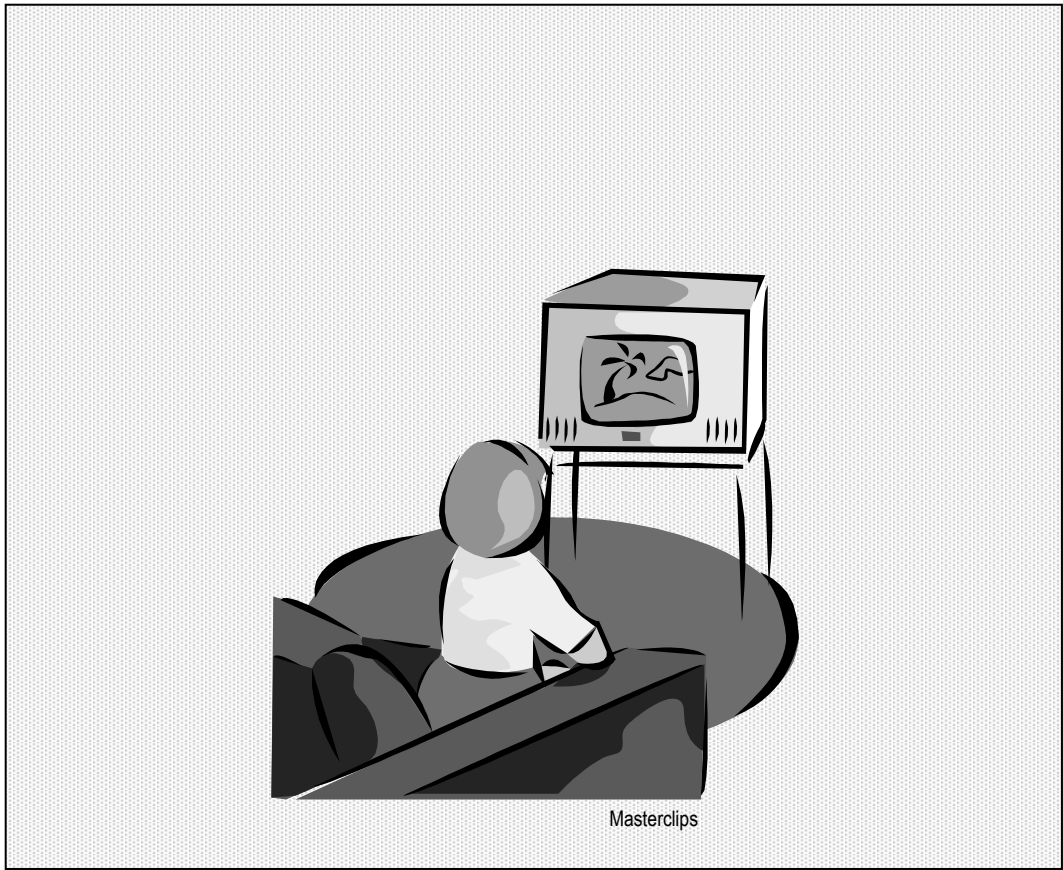
5. Ser capaz de reflectir de forma crítica sobre os valores e atitudes inerentes a uma obra cinematográfica. Através da análise do comportamento e das atitudes das personagens, tal como dos aspectos positivos e negativos que transmitem.

6. Ser crítico do consumo audiovisual a que está habituado. Análise e reflexão sobre os filmes visionados.

7. Produzir mensagens audiovisuais, desenvolvendo a expressividade e a criatividade. Avaliar o uso que fazem do vídeo (meio utilizado por

maior acessibilidade, contrariamente ao cinema) enquanto principais responsáveis pela produção e criação de mensagens audiovisuais.

Não podemos deixar de fazer referência ao sector da auto-avaliação que consta no final de cada unidade no manual do aluno, e que constitui um momento importante com evidente valor formativo pois além de contribuir para a regulação do processo de ensino/aprendizagem, facilita também o papel do professor ao tomar conhecimento sobre a opinião do aluno a respeito do seu trabalho, podendo assim fazer as alterações que considere necessárias.



9. Recursos e materiais didácticos complementares

9.1. Apresentação de filmes por categorias temáticas

Temas	Temas transversais	Filmes sugeridos
As relações humanas	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica Educação para a paz 	<ul style="list-style-type: none"> O inesquecível Simon Birch A laranja mecânica American Beauty Amelie A.I., inteligência artificial
O cinema	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> Cinema Paraíso Chaplin A noite americana
O consumidor	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica Educação do consumidor 	<ul style="list-style-type: none"> American Beauty
A não discriminação	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica Educação para a paz 	<ul style="list-style-type: none"> Billy Elliot Quero ser como Beckham Eduardo mãos de tesoura American History X Titanic A cor púrpura Amistad
A saúde	<ul style="list-style-type: none"> Educação para a saúde Educação moral e cívica Educação para a paz 	<ul style="list-style-type: none"> Philadelphia Thirteen
O livro	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> O nome da rosa Matilda Fahrenheit 451
A família	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> Manolito Gafotas Matilda Hook
As telecomunicações e os meios de comunicação	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica Educação do consumidor 	<ul style="list-style-type: none"> Truman Show EDtv Contacto Inimigo público número um Tootsie Tesis
Os museus	<ul style="list-style-type: none"> Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> O segredo de Thomas Crown

Temas	Temas transversais	Filmes sugeridos
O tabaco	<ul style="list-style-type: none"> • Educação para a saúde • Educação do consumidor 	<ul style="list-style-type: none"> • Smoke
O meio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica • Educação ambiental 	<ul style="list-style-type: none"> • A floresta Esmeralda • Um índio em Paris • Gorilas na bruma
A música	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> • Amadeus • Billy Elliot • O piano
As drogas	<ul style="list-style-type: none"> • Educação para a saúde • Educação do consumidor 	<ul style="list-style-type: none"> • Diário de um rebelde • Thirteen
A paz	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica • Educação para a paz 	<ul style="list-style-type: none"> • O gigante de ferro • Ghandi • Salvar o soldado Ryan • A vida é bela
O habitat	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica • Educação ambiental 	<ul style="list-style-type: none"> • Waterworld • A costa dos mosquitos • Greystoke
O docente	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> • O clube dos poetas mortos • A lei do reitor • O ano das luzes • La lengua de las mariposas
A pobreza	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> • Os miseráveis • Barrio
A sexualidade	<ul style="list-style-type: none"> • Educação sexual • Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> • Sereias • A lagoa azul
A infância	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> • Matilda • Jack • Manolito Gafotas • O verão de Kikujiro
A sida	<ul style="list-style-type: none"> • Educação para a saúde • Educação sexual 	<ul style="list-style-type: none"> • Philadelphia • Companheiros de sempre
A amizade	<ul style="list-style-type: none"> • Educação moral e cívica 	<ul style="list-style-type: none"> • O inesquecível Simon Birch • El bola • Cinema Paraíso

Baseado VÁRIOS (2003): «Trabajar la transversalidad a partir del cine», em *Making Of*, 21: 26-42.

9.2. Leituras recomendadas



Caderno "O cinema e a escola"
Manuel Pinto e António Santos
Cadernos "PÚBLICO na Escola"
Porto, Jornal Público, 1996

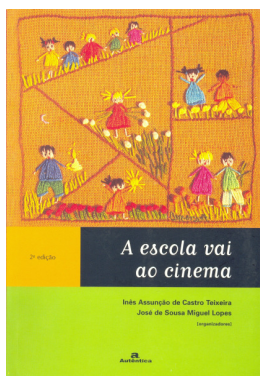
Propomos este "guia do professor" como um recurso literário complementar ao Programa Didáctico.

"O cinema e a escola" faz parte de uma série de Cadernos "PÚBLICO na Escola", cujo tema principal são as relações entre os media e a educação. O presente livro está organizado da seguinte forma: contém uma primeira parte com fichas de informação e trabalho, sobre a linguagem do cinema e ainda sobre actividades realizadas nas escolas no âmbito do cinema. Paralelamente a estes conteúdos apresenta ainda uma outra parte destinada a diversos textos sobre aspectos variados da Sétima Arte e ainda materiais de informação geral, endereços e informações úteis entre outros.

Os media e a escola
José Carlos Abrantes
Lisboa, Texto Editora, 1998

"Os Media e a Escola" é mais uma sugestão que propomos no campo dos media em geral, existindo uma parte dedicada ao cinema, mas desta vez enquanto recurso, como forma de estímulo para a reflexão e para o diálogo sobre os valores, atitudes e problemas humanos. São também apresentadas algumas obras cinematográficas para explorar e abordar na sala de aula, áreas como a música, o desporto, a biologia, a escrita, etc.

A primeira parte do livro apresenta um conjunto de reflexões sobre os media e os audiovisuais. Na segunda parte é dedicada a cada meio de comunicação em particular (a televisão, o vídeo, o cinema e a imprensa). Existe também uma terceira parte que se dedica à produção de mensagens, quer por meio da escrita e da leitura (imprensa escolar), quer ainda através da imagem e do som (vídeo). Finalmente contém uma quarta parte referente ao papel indispensável dos centros de recursos, que se destinam a uma aprendizagem e a um ensino centrados no aluno.

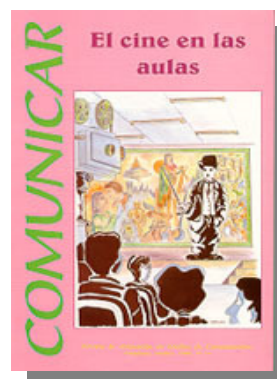


A escola vai ao cinema
Inês Assunção de Castro Teixeira
José de Sousa Miguel Lopes
Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2003

Este texto literário é mais um desafio para aqueles que pontificam o cinema com a educação. Duas artes que tal como os autores referem: "...se completam e encantam, mutuamente e que desejamos ver reunidas nos tempos, espaços, projectos e práticas do cotidiano da escola e dos processos educativos". Como tal, esta sugestão destina-se a despertar nos professores o seu lado estético e sensível, para que desta forma o possam transmitir aos alunos, os futuros homens de amanhã. O cinema,

grande contador de histórias, mas também detentor de arte e de ideologia, contém uma linguagem própria, o discurso audiovisual. É importante sensibilizar as crianças para esta arte, através da experiência estética que só por si é capaz de lapidar o lado sensível de cada um de nós. Este livro é composto por uma selecção de filmes, comentados e analisados por diversos autores. Os autores (organizadores) optaram por fazer uma escolha de obras cinematográficas que abordassem questões sobre a educação e a escola, como também contaram com a dedicação de professores e de pesquisadores do campo educativo, para redigir sobre cada filme.

Revista Comunicar
«El cine en las aulas»
(n.º 11, Outubro 1998)



A revista de «Educación en Medios de Comunicación», destina-se essencialmente em analisar e comentar sobre actividades desenvolvidas no âmbito escolar, em torno dos meios de comunicação em geral. Em todos os números pode-se contar com uma vasta quantidade de propostas, reflexões, investigações e experiências, da autoria de professores entusiásticos nesta área.

A revista n.º 11, é dedicada à questão do cinema na educação «El cine en las aulas». Desta forma integra os seguintes artigos: «El aprendizaje del cine», «!Nos gusta tanto hacer pedazos el cine!», «Aprender pasándolo de película», «Preliminares para una didáctica del cine: la detección de ideas previas», «Veo, veo ¿qué cine ves?», «Cómo limpiarse las gafas», «El gancho cinematográfico de las aulas. Imágenes para el recuerdo», «Cómo disfrutar del cine en el aula», «Papeles e imágenes de mujeres en la ficción audiovisual. Un ejemplo positivo», «Cómo enseñar filosofía con la ayuda del cine», «Los sonidos del cine»...



Aprender con el cine, aprender de película
Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine
Enrique Martínez-Salanova Sánchez
Huelva, Grupo Comunicar, 2002

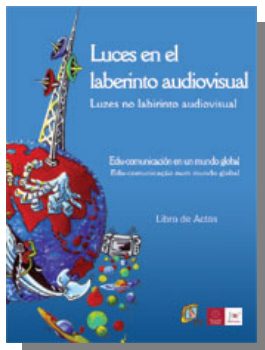
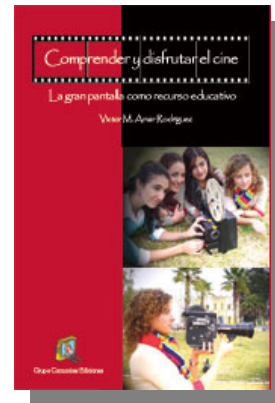
Esta é uma proposta literária que fazemos referência, muito interessante e bastante completa, recheada com documentação bastante diversificada, repleta de ilustrações alusivas a esta temática, a qual poderá ser uma ferramenta bastante útil ao professor, possibilitando assim um trabalho muito enriquecedor e atractivo em contexto de sala de aula. Através de onze capítulos, temos acesso às riquezas da “sétima arte”. Desde os grandes protagonistas do cinema, à história deste meio, à própria magia pela qual ficamos absorvidos, à sua linguagem característica, ao processo da ideia ao guião, às sugestões cinematográficas apresentadas para

o trabalho de áreas como a história, a literatura, a arte, a música, o meio ambiente, os direitos humanos... Esta é mais uma proposta que pretende abordar o cinema na sua vertente educativa, procurando ensinar a ver cinema, analisando-o, descobrindo os seus valores mais recônditos, aprendendo assim a vê-lo de forma crítica, activa e participativa.

Comprender y disfrutar el cine
Víctor Amar Rodríguez
Huelva, Grupo Comunicar, 2003

Este livro pretende fazer uma abordagem ao cinema enquanto recurso educativo. Desta forma além de apostar na utilização do cinema como uma forma para explorar áreas como a história, a literatura, a música e ainda a questão da mulher no cinema, faz também referência à pedagogia do cinema na educação e ainda ao cinema na sociedade.

Esta proposta literária está organizada em três partes: numa primeira parte aborda diversas questões relacionadas com o cinema educativo, desde a linguagem cinematográfica até à realização de um trabalho audiovisual (pré-produção, produção e pós-produção); uma segunda parte centrada essencialmente no cinema na sociedade, desde os interesses existentes no mercado cinematográfico até aos ideológicos, passando também pelos diversos suportes que nos permitem a visualização de um filme; e por último uma terceira parte que faz referência à utilização do cinema como meio atractivo na aprendizagem de conteúdos.



Luces en el laberinto audiovisual. Luces no labirinto audiovisual.
José Ignacio Aguaded Gómez (Dir.)
Huelva, Grupo Comunicar, 2003

O Grupo Comunicar juntamente com o Grupo de Investigação @gora da Universidade de Huelva, como resultado do Congresso Ibero-Americano de Comunicação e Educação «Luces en el laberinto audiovisual», que decorreu na cidade de Huelva (Espanha) em Outubro de 2003, apresentam neste livro um conjunto de investigações, experiências, reflexões e propostas alusivas à comunicação e à educação, sob o ponto de vista de investigadores de todo o mundo e de vários profissionais ligados aos meios de comunicação e à educação. Esta proposta literária apresenta-se em duas partes, que apesar de distintas, complementam-se. Apresenta-se um documento impresso, onde se pode encontrar as conferências e painéis, tal como um conjunto de textos resumidos sobre as comunicações do congresso na parte final do livro. Para além deste, apresenta-se um documento complementar em formato digital com todos os textos anteriores completos.

Murales Prensa-Escuela
«Investigamos el cine»
Huelva, Grupo Comunicar
Nº 11, Junho 1996

Esta sugestão faz parte de uma colecção que para além destes guias didácticos, existem ainda uns posters complementares cuja finalidade é iniciar os alunos de vários níveis de ensino na utilização dos meios de comunicação. Este guia pretende ser uma mais valia na exploração e na utilização do cinema, enquanto recurso educativo e como objecto de estudo. São apresentados os objectivos, os conteúdos, as actividades propostas, ideias-chave, metodologia, referências bibliográficas, etc. Este «Mural» pretende dar a conhecer as possibilidades que existem de utilizar o cinema na sala de aula, contribuindo desta forma para a motivação dos alunos e também dos professores.



10. Referências bibliográficas

BARTOLOMÉ, A. (2002): *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. Barcelona, ICE/GRAÓ.

PINTO, M. (1988): *Educar para a comunicação. Comissão de reforma do sistema educativo*. Lisboa, Gabinete de Estudos e Planeamento do Ministério da Educação.

Programa Didático

O cinema está na escola

Aprender a ver cinema

Ana Luísa Fernandes J. Gonçalves

O manual do aluno

O cinema está na escola. Manual didático

Ana Luísa Fernandes José Gonçalves

Fotografia: Ana Luísa F. J. Gonçalves

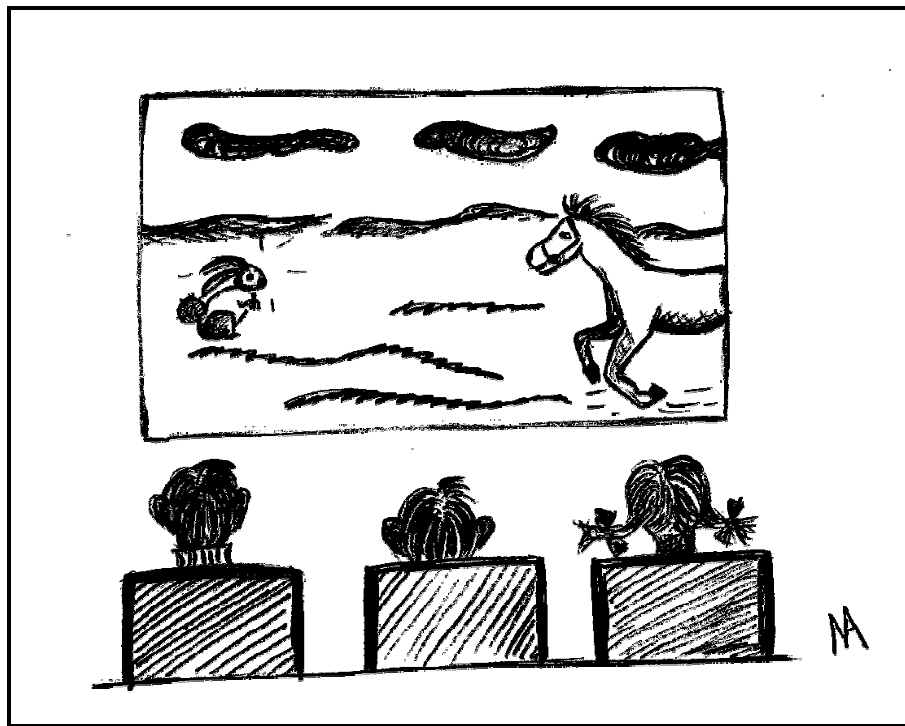
Ilustrações: Maria Albertina F. Gonçalves

As imagens utilizadas (as quais não contém nenhuma identificação), são propriedade de Masterclips.

O manual encontra-se registado, como tal o seu uso destina-se única e exclusivamente a uma investigação de doutoramento.

Índice

I. Apresentação	7
II. Seremos capazes de	8
III. Os módulos de trabalho	9
IV. Como vamos trabalhar	13

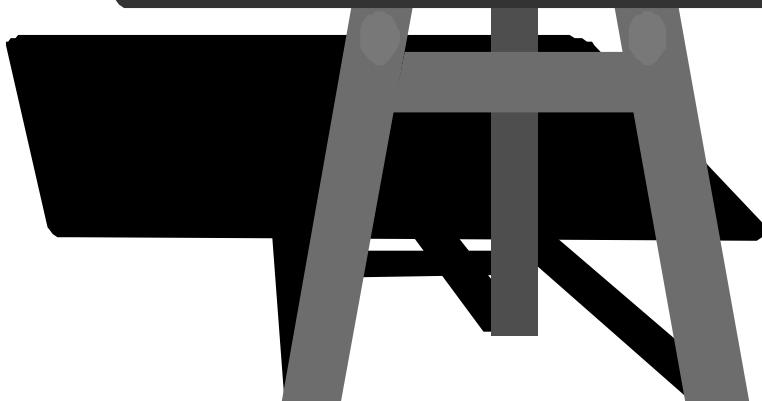


I. Apresentação



Olá, eu sou o Cinélito!
Vamos aprender a ver
cinema na escola
porque...

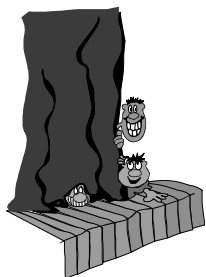
- É uma fonte de informação.
- Aprendemos de uma forma agradável.
- Cria hábitos de concentração.
- É um instrumento de cultura.
- Enriquece as possibilidades comunicativas.
- Obriga-nos a pensar e a imaginar.
- Estimula o desenvolvimento criativo.
- Pode-se desenvolver em qualquer nível e com qualquer tema.
- Ajuda-nos a ter uma atitude activa e crítica enquanto contemplamos um filme.
- Aprendemos mais uma linguagem, a linguagem audiovisual.
- Pode utilizar-se como um centro de interesse em relação a um tema.



II. Seremos capazes de...

- Conhecer o meio de comunicação – cinema, de forma a apreciar criticamente os elementos de interesse expressivo e estético.
- Visionar um filme não com uma atitude habitualmente passiva, mas sim activa e crítica, analisando a informação recebida.
- Perceber que a escrita audiovisual (no caso do cinema) é uma interpretação da realidade.
- Compreender a linguagem da imagem e do som mediante a análise dos respectivos códigos.
- Desenvolver a criatividade por meio de novas formas de expressão.
- Criar as minhas próprias mensagens através da manipulação de imagens e sons, utilizando os meios necessários.
- Fortalecer o desenvolvimento do conhecimento, habilidades, atitudes e valores em áreas de conhecimento específico, assim como no uso das tecnologias de informação e comunicação.

III. Os módulos de trabalho



1. Vamos descobri-lo...

1.1. A história do cinema 18

As origem das imagens em movimento	21
A persistência retiniana.....	22
A invenção do cinema.....	24
Charles Chaplin e o cinema mudo	26
O cinema começa a falar ...	29
A tela colorida	30
A febre dos anos 70	31
A conquista do espaço e a ficção científica	33

1.2. O cinema como indústria.... 35

Festivais de cinema	36
O filme na sala de cinema..	36
Os estúdios responsáveis pela produção cinematográfica..	37



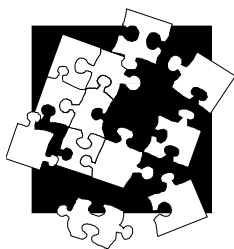
2. O cinema por dentro...

2.1. O filme 42

A câmara cinematográfica..	44
A película.....	45
O projector	47

2.2. Os bastidores do filme... 48

A equipa cinematográfica... 50	
Os meios técnicos e as pessoas	51



3. Aprendemos a sua linguagem...

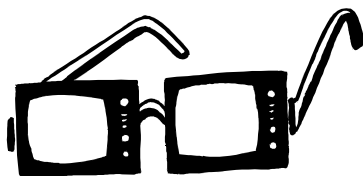
3.1. A linguagem cinematográfica 58

A realidade representada ...	62
O fotograma	63
O enquadramento	64
O plano	65
Os planos	66
O salto proporcional	78
Os ângulos	79
Os movimentos de câmara.	83
A zoom	87
Movimento de grua	88
A fotografia.....	88
A iluminação	89
A cenografia e a interpretação	91
Os efeitos especiais	93
Uma linguagem de sons	96
A estrutura da linguagem cinematográfica:	
O tempo no cinema	98
Recursos que demonstram a passagem do tempo	100
A montagem	102
Os racords	104
Da ideia ao guião	106
As fases da redacção do guião	107
A claquete	111



4. Para rir ou chorar?...

4.1. Os géneros do cinema. 116



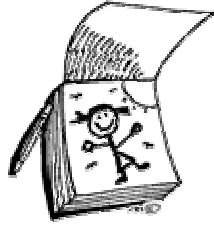
5. Compreendemos o filme

5.1. Exploração didáctica do filme	126
"Shrek"	128
"A vida em directo"	132
"Peter Pan – A grande aventura"	136



6. Somos realizadores

6.1. A produção de vídeo ...	144
Da ideia ao guião	146
A câmara de vídeo	149
Focagem manual.....	151
A iluminação	152
Os planos	153
A imagem	154
A composição da imagem	154
A regra dos terços.....	155
Como conseguir a continuidade entre as cenas	156
A regra dos 180º.....	157
Como fazer os movimentos de câmara	158



7. Brincando com o cinema

Fenaquistoscópio.....	167
Livro de Animação.....	169
Taumatropo.....	171



8. O meu glossário






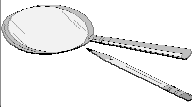
IV. Como vamos trabalhar

Este livro está dividido em oito módulos, que te irão ajudar a descobrir o mundo do cinema.

Quando o quiseres consultar, observa primeiro os módulos de trabalho nas páginas seguintes. Observa os conteúdos que vais encontrar e a respectiva página. Depois, podes procurar a página correspondente à informação que precisas.

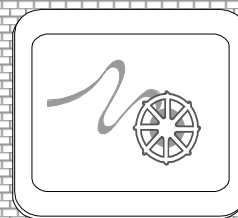
Ao longo deste livro vais encontrar alguns símbolos.

Presta muita atenção às indicações.

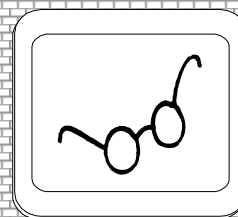
Apresentação No início de cada unidade didáctica encontraremos uma breve introdução com a respectiva ilustração, que nos situará no módulo de trabalho que vamos desenvolver e aprender.	
O que pretendemos? No começo de cada unidade ficarás a conhecer alguns dos objectivos que te propomos que atinjas na respectiva unidade.	
Já sabemos que... Em cada unidade didáctica ser-te-ão colocadas algumas questões, que funcionarão como ponto de partida para uma reflexão individual ou em grupo de conhecimentos que já possuis sobre o mundo do cinema.	
O que vamos aprender? Terás conhecimento dos conteúdos (os temas que irão ser abordados), das competências específicas (o que se pretende que aprendas sobre os novos temas) e das competências transversais (respeitantes a todas as capacidades em geral, não apenas as cognitivas).	
Ideias-chave São apresentados alguns esquemas, com as respectivas palavras-chave, que serão desenvolvidas nessa mesma unidade didáctica.	
Investigamos e aprendemos Propomos-te diversas sugestões de actividades para desenvolveres individualmente, em grupo ou ainda com a participação de toda a turma.	

Vamos conhecer...

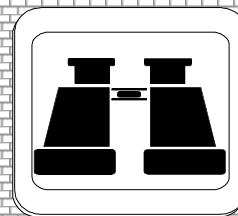
Cada unidade apresenta textos informativos que pretendem centrar o estudo, a leitura e os conteúdos do respectivo módulo de trabalho.

**Aprofundamos**

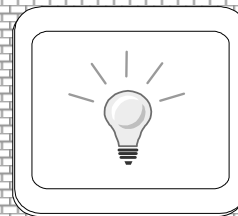
As sugestões de actividades além de serem apresentadas na secção «Investigamos e aprendemos», aqui também poderás desenvolver mais actividades, através da pesquisa, da análise, da reflexão, etc.

**Para saber mais...**

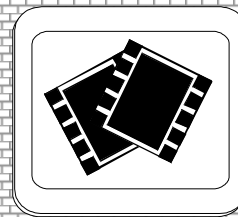
Estes textos apresentados serão um complemento dos textos informativos «Vamos conhecer...».

**Vamos recordar**

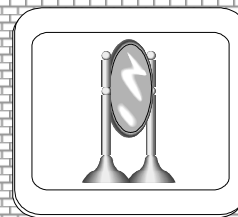
No módulo de trabalho «Somos realizadores...», serão apresentados alguns esquemas e quadros importantes, para que não os esqueças, de forma a teres facilidade na produção da mensagem audiovisual.

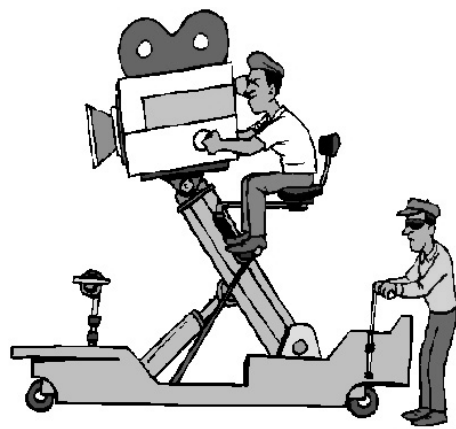
**Tenho curiosidade...**

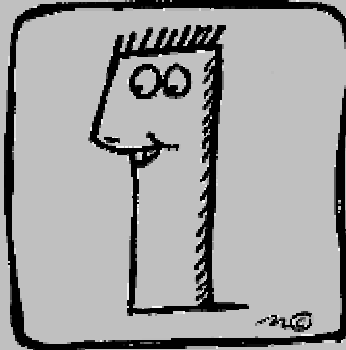
Apresentamos-te pequenas curiosidades que de certeza vais gostar de saber.

**Auto-avaliação**

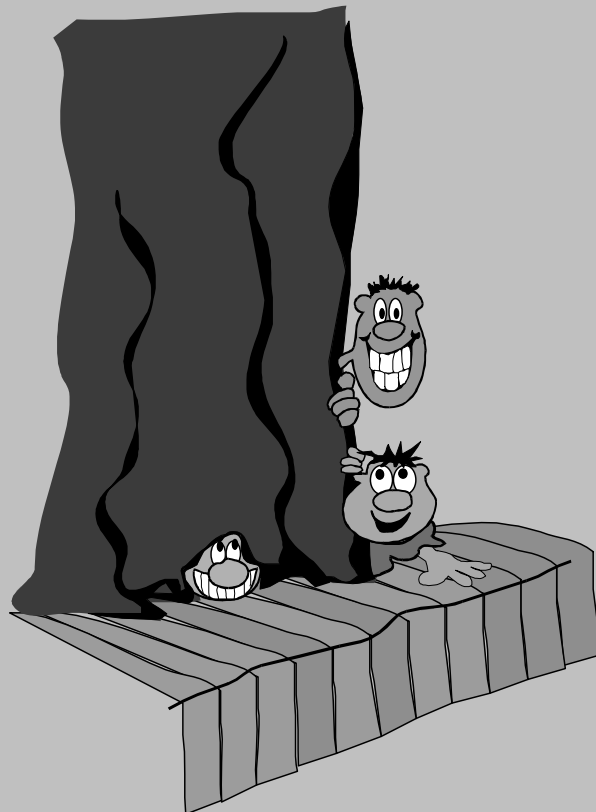
No fim de cada módulo de trabalho, pretendemos criar um espaço de reflexão, de auto-avaliação, consolidando e reforçando o trabalho desenvolvido.



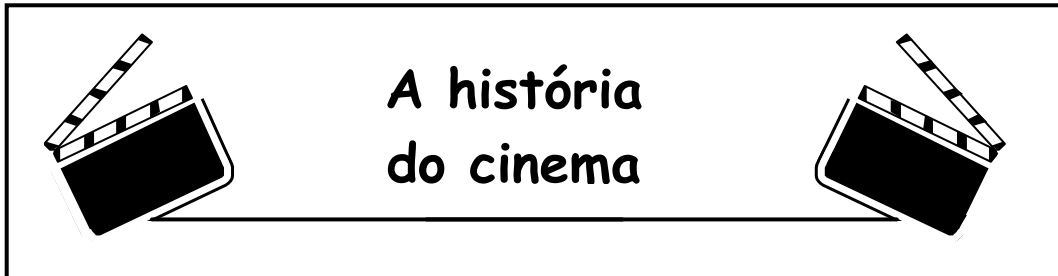




Vamos descubri-lo...



Unidade Didáctica 1.1

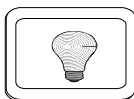


O cinema nasceu há pouco mais de 100 anos, no dia 28 de Dezembro de 1895. Apesar dos anos que tem, continua a fazer parte das nossas vidas. Já nos habituámos às estrelas dos cartazes, às histórias dos filmes...

Vamos agora percorrer os primeiros passos que foram dados, para que hoje te possas deslumbrar e aprender com o espectáculo que o cinema te oferece.

**O que pretendemos?**

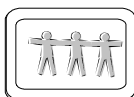
- Desenvolver e estruturar noções de espaço e de tempo na história do cinema.
- Conhecer elementos relativos à história do cinema.
- Realizar actividades de forma autónoma, responsável e criativa.



Já sabemos que...

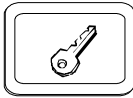
Para dialogar com os meus colegas e professor:

1. O que é para ti o cinema?
2. O que podes aprender com o cinema?
3. Quais os filmes que te causaram mais impacto? Porquê?
4. Quais os teus actores e actrizes preferidos?

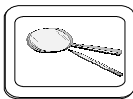
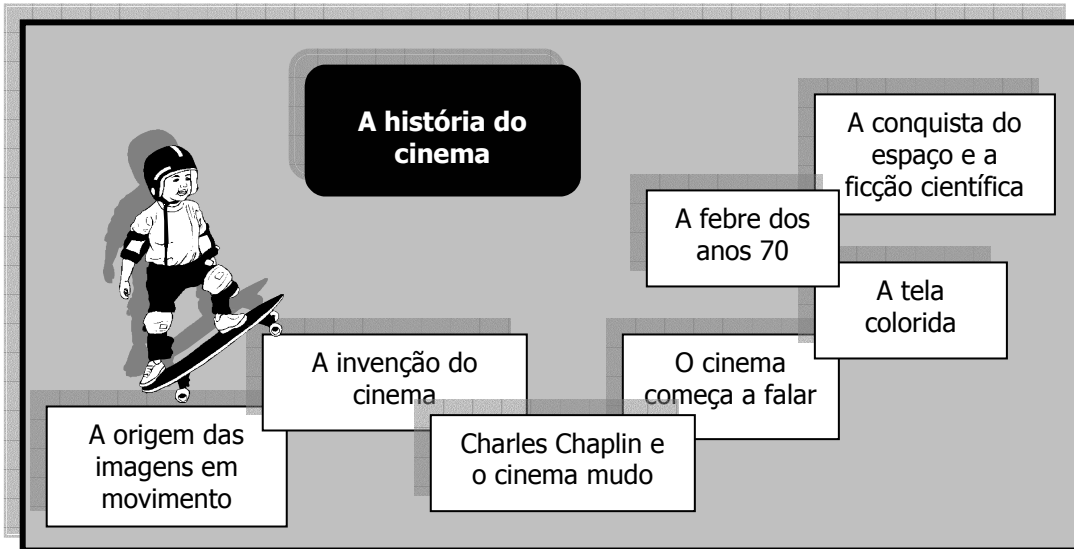


O que vamos aprender?

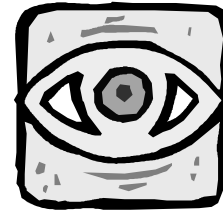
CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> • A origem das imagens em movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento de vários aparelhos ópticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar, discutir e defender ideias próprias. • Pesquisar, seleccionar e organizar informação de forma crítica, em função das actividades. • Realizar funções por iniciativa própria. • Prestar atenção a situações, manifestando envolvimento e curiosidade.
<ul style="list-style-type: none"> • A persistência retiniana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreensão do funcionamento do olho. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A invenção do cinema: <ul style="list-style-type: none"> - Thomas Edison. - Os irmãos Lumière. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para consultar diversas fontes de informação (internet, bibliografia, etc). 	
<ul style="list-style-type: none"> • Charles Chaplin e o cinema mudo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecimento da importância da linguagem gestual. 	
<ul style="list-style-type: none"> • O cinema começa a falar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer a importância da dobragem e da legendagem na compreensão dos diálogos nos filmes. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A tela colorida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreensão da evolução dos filmes a cores. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A febre dos anos 70. 	<ul style="list-style-type: none"> • Análise dos papéis desempenhados pelas estrelas de cinema e pelos super-heróis da banda desenhada. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A conquista do espaço e a ficção científica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de frases promocionais e textos escritos alusivos aos filmes. 	



Ideias-chave



Investigamos e aprendemos



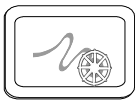
1. *A persistência da retina*

- Propomos-te que jorges um pião pintado de várias cores ao chão. O que observas?



- Jogo dos dedos: pede a um colega que te acene com bastante rapidez como indica a figura. Quantos dedos observas?

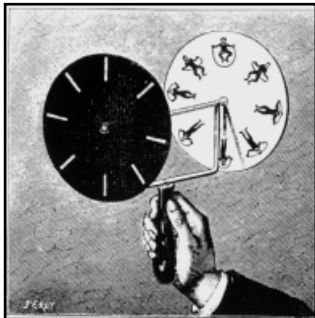




Vamos conhecer...

A origem das imagens em movimento

As imagens em movimento tiveram o seu início no meio científico e não no artístico como forma de entretenimento. Em 1824 Peter Mark Roget, publicou um artigo designado por «Persistência da visão», em que afirmava que os olhos das pessoas eram capazes de reter imagens durante uma fracção de segundo, depois de as mesmas desaparecerem. Como consequência foram criados vários instrumentos que permitiram confirmar este princípio.



Como consequência foram criados vários instrumentos que permitiram confirmar este princípio.

Joseph Plateau em 1833, inventa o **Fenaquistoscópio** que para os desenhos se movimentarem, rodava-se o disco diante de um espelho, espreitando por uma das ranhuras.

Fenaquistoscópio

Também Horner inventou o **Zootropo** por volta de 1835, um tambor que gira recortado por ranhuras, dentro do qual se colocavam tiras de papel.

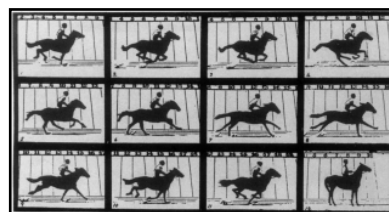


Zootropo



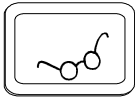
Praxinoscópico

Émile Reynaud em 1877, inventa o **Praxinoscópico**, com espelhos no centro do tambor.



As fotografias de Muybridge

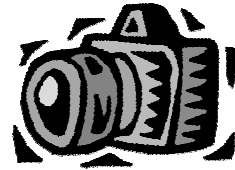
Entretanto em França eram dados os primeiros passos na fotografia. As primeiras fotografias da História foram tiradas pelo inglês Edward James Muybridge, que conseguiu tirar várias fotografias repartidas do galopar de um cavalo.



Aprofundamos

1. *Vamos também nós comprovar a persistência da visão...*

- No capítulo número sete do manual, também tu podes comprovar a persistência da visão, através da construção de alguns brinquedos que te propomos.
- Com uma máquina fotográfica fotografa as várias posições, por exemplo, do movimento do braço de um colega teu. Seguidamente coloca-as pela ordem em que foram tiradas e prende-as com um clips ou com agrafos. Está pronto para ser folheado. O que observas?

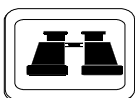


2. *Vamos navegar*

- Utilizando a internet faz uma pesquisa sobre os brinquedos ópticos mais conhecidos.

3. *Quero saber o que se passa com os meus olhos!*

- Com a ajuda do teu professor faz uma pesquisa bibliográfica e procura saber como funcionam os teus olhos. Podes também consultar a internet.
- Elabora um cartaz utilizando o material que recolheste.



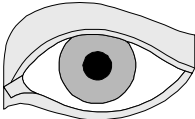
Para saber mais...

A persistência retiniana

Os filmes que vemos, são uma sequência contínua de fotografias estáticas que são projectadas a uma determinada velocidade, de forma a criar a ilusão óptica do movimento. Este fenómeno óptico chama-se **persistência retiniana das imagens**.


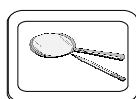
Mas como é que as imagens estáticas podem ser percebidas como imagens em movimento?





O nosso olho tem uma característica especial. A retina (camada do olho bem fina e sensível à luz), mistura as imagens quando observadas em velocidade, ou seja, guardamos por segundos a imagem anterior quando já estamos a ver a seguinte.










Sabes que o olho humano apenas necessita 0,25 de segundo para receber uma imagem e transmiti-la ao cérebro?

Investigamos e aprendemos

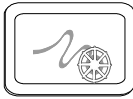
1. Chuva de ideias

- Escreve palavras da área vocabular de filme. Seguidamente, no quadro, compara-as com as palavras dos teus colegas.

			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">FILME</div>		
			

2. Ver cinema, onde?

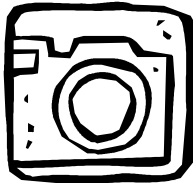
- Discute com os teus colegas sobre as várias formas de ver cinema.



Vamos conhecer...

1895-1902

A invenção do cinema



O nascimento da fotografia constituiu uma verdadeira revolução para a humanidade. Numerosos investigadores contribuíram para o desenvolvimento da técnica fotográfica. Em 1891, um americano chamado Thomas Alva Edison teve a ideia de perfurar a película fotográfica de cada lado.



Thomas A. Edison
(1847-1931).

Acabara assim de criar o «Cinetoscópio» que era uma caixa para observar imagens que permitia a visão directa, mas não projectava e o espectador para ver o filme, inclinava-se para ver o que se passava dentro do aparelho. Apenas um espectador podia contemplar as imagens de cada vez. Thomas Edison utilizava rolos de filme cujas dimensões e características chegaram até aos nossos dias.



O Cinetoscópio inventado por Thomas A. Edison em 1889.

O Cinetoscópio a ser utilizado apenas por um espectador.



Nos princípios da década de 1890 o «Cinetoscópio» rapidamente se tornou popular nas festas. Nos finais do ano de 1890 surgiram em Nova York as salas de «Cinetoscópio», que funcionavam com uma moeda.

Nos anos seguintes surgiram em diferentes partes do mundo, apresentações de outros aparelhos, com melhor qualidade fotográfica e que permitiam realizar projecções em salas para grandes audiências.

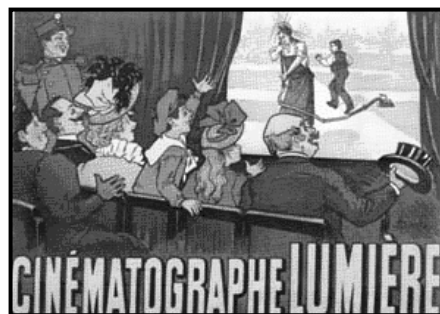
Mas foi no dia 28 de Dezembro de 1895, que numa luxuosa avenida de Paris, pela primeira vez os parisienses puderam assistir ao espectáculo mágico do cinema. Depois de um pequeno grupo de gente estar perante a porta do local e ter ouvido anunciar: «CINEMATÓGRAFO LUMIÈRE: Entrada 1 franco», não era grande o entusiasmo, apenas trinta e cinco pessoas compareceram.

A projecção começava. A primeira imagem era uma estação de comboio... para já nada era novo aos olhos do público. Até que, a imagem das pessoas olhando para a esquerda e para a direita esperando o comboio, deixara o público deslumbrado. Estes viram que as figuras se movimentavam. O grande momento da projecção foi a entrada repentina de um comboio na estação, o qual provocou um susto geral no público, tendo muitos dos espectadores se levantado dos lugares precipitando-se para a saída.

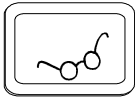
Os responsáveis por este fenómeno, foram os irmãos Louis e Auguste Lumière, cujos trabalhos trouxeram notáveis progressos à fotografia e ao aperfeiçoamento de um aparelho designado por «Cinematógrafo», que permitiu a projecção destas imagens animadas sobre uma tela.



Os irmãos franceses Louis e Auguste Lumière.



Primeiro cartaz publicitário do «Cinematógrafo» onde os espectadores contemplam as imagens da curta metragem *O regador regado* (1895).



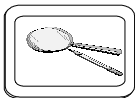
Aprofundamos

1. *Em busca das origens do cinema*

- Informa-te acerca dos museus que existem sobre cinema. Se tiveres oportunidade, organiza uma visita de estudo com o teu professor.

2. *O cinematógrafo*

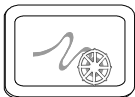
- Pesquisa como era o cinematógrafo.



Investigamos e aprendemos

1. *As imagens falam*

- De que maneira se pode contar uma história? (Em pequenos grupos menciona todas as formas que conheces, para posteriormente ser comentado com a turma).



Vamos conhecer...

1903-1926

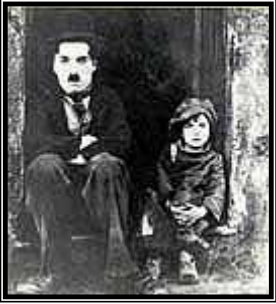
Charles Chaplin e o cinema mudo

Como já deves ter percebido podemos contar uma história não apenas com palavras, mas também através de gestos ou ainda por meio de uma sucessão de imagens. Desta forma um dos principais meios que utiliza as imagens para narrar uma história é o **cinema**.




No início o cinema era mudo, ou seja, eram apresentados quadros que interrompiam a acção para esclarecer o que se estava a passar ou para indicar a fala dos actores. A história era narrada através de uma apresentação de imagens, em que o meio fundamental era a **linguagem gestual**. Contudo, o cinema começou bastante cedo a utilizar a música: era habitual haver um grupo de músicos e criadores de efeitos que acompanhavam a acção do filme.

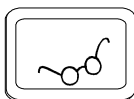




Conheces Charles Chaplin?
É o actor mais famoso do
cinema mudo!



Charles Chaplin criou a personagem do Charlot. Um simpático e bondoso vagabundo, apaixonado pelas mulheres e sempre com bons modos. Conhecido em todo o mundo com o chapéu de coco, a bengala e as abas de grilo.



Aprofundamos

1. Ainda Charles Chaplin....

- Convidamos-te a pesquisar sobre este grande actor e sobre a sua obra. Com o material que recolhiste elabora cartazes.

2. Outros cómicos

- Pesquisa sobre outros cómicos famosos: Buster Keaton, Harold Lloyd, Stan Laurel e Oliver Hardy.

3. Dou voz às imagens

- Desfruta com muita atenção um filme mudo e procura criar os respectivos diálogos, registando-os para não te esqueceres. Seguidamente, com o filme a passar, dá agora voz humana às personagens.

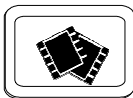
4. *Analísamos*

- Propomos-te que em grupo analyses um filme mudo, utilizando o seguinte esquema. Desta forma verás o quanto importante era a mímica e a interpretação nos primeiros anos do cinema.

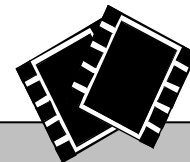


Ficha para analisar um filme mudo

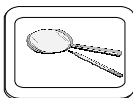
1. Escolhe um filme mudo se possível dos cómicos: Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd, etc.
2. Retira o som do filme.
3. Vê o filme.
4. Conta a história (argumento).
5. Explica o desempenho das principais personagens.
6. Observa especialmente os gestos e a maquilhagem utilizada.
7. Explica o motivo pelo qual os gestos são tão exagerados.
8. Escolhe uma das cenas do filme, para representares na aula para os teus colegas. Estes terão que adivinhar qual a cena que tu representas-te.



Tenho curiosidade...



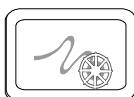
A **Pantomina** é uma arte do teatro que explora ao máximo os gestos, as posturas e os movimentos do corpo. Foi cultivada desde muito cedo e teve um papel muito importante no início do cinema.



Investigamos e aprendemos

1. *Música para olhar*

- Imaginas como seria ver um filme sem música? Comenta com os teus colegas.



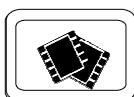
Vamos conhecer...

1927-1929

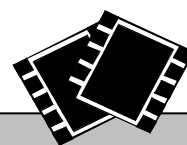
O cinema começa a falar



No dia 6 de Outubro de 1927, o cinema experimentava uma revolução devido ao aparecimento do som. Com o filme "O cantor de jazz", de Alan Crosland, ouvia-se o actor Al Jolson cantar. Iniciava-se uma nova era para a indústria do cinema. Os microfones captavam o mínimo ruído, obrigando os operadores de câmara trabalhar de uma forma mais silenciosa. Contudo, o cinema sonoro destruiu a carreira de muitos actores, pois o público começava a rir ao conhecer a verdadeira voz daqueles, que muitas vezes não correspondia ao aspecto físico das personagens. A **dobragem** e a **legendagem** vieram permitir a compreensão dos diálogos de qualquer filme. Nesta época apareceram as comédias musicais, o cinema policial, de terror e os filmes animados, da autoria de **Walt Disney**.



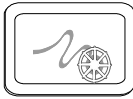
Tenho curiosidade...



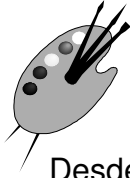
O ano de 1927 além de ter ficado marcado pelo aparecimento do som, conheceu também o nascimento do «Óscar», ou seja, a estatueta que é entregue pela «Academy of Motion Pictures and Arts and Sciences» a actores, cineastas e técnicos.

Esta estatueta que foi desenhada pelo decorador Cedric Gibbons, esteve sem nome até que em 1931 uma secretária que a observava, referiu que era igual ao seu tio Óscar.



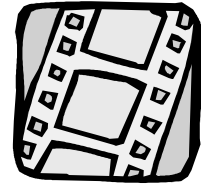


Vamos conhecer...



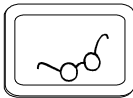
A tela colorida

Desde 1896 que se pintavam as imagens (fotogramas), à mão, com quatro cores distintas. A tarefa era complicada, quer pelos tamanhos reduzidos de cada imagem, quer pela quantidade de imagens que apresentava um filme cuja duração não ultrapassava um minuto (filmes que não duravam mais que um minuto, continham uns 1000 fotogramas).



Contudo em 1937, a sociedade americana Technicolor, aperfeiçoa uma câmara que é capaz de registar em três películas diferentes, as seguintes cores: o vermelho, o azul e o amarelo. Seguidamente essas três películas com as respectivas cores, eram colocadas por sobreposição e eram projectadas sobre a mesma tela.

Actualmente, quase todos os filmes são a cores.



Aprofundamos

1. Sou pintor...

- Com a ajuda do teu professor, procura perceber como é que utilizando apenas as três cores primárias (azul, amarelo e vermelho), se conseguem obter outras cores. Experimenta com tintas de guache.

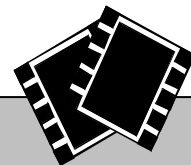


Tenho curiosidade...



Imagem célebre do filme *Viagem à Lua*, 1902 de Georges Méliès.

Méliès foi um dos percusores da cor. Alguns dos seus filmes eram coloridos imagem a imagem.



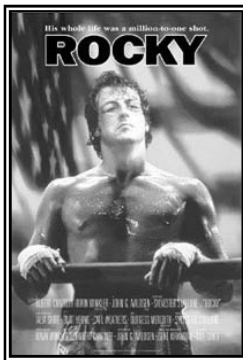
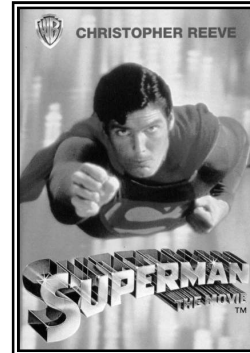


Vamos conhecer...

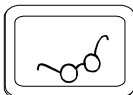
1972-1977

A febre dos anos 70

Depois da crise dos anos 60, Hollywood voltou a recuperar a essência do espectáculo cinematográfico, desde o ponto de vista da qualidade e da rentabilidade. A década de 1970, ficará para sempre marcada pelos maiores êxitos de bilheteira registados até ao momento na história do cinema. Concretamente filmes como *Tubarão*



(1975), *Rocky* (1976), *A Guerra das Estrelas* (1977) e *Super-Homem* (1978), bateram records, graças a grandes inovações técnicas, em concreto: na fotografia, no som, nos efeitos especiais, no formato panorâmico de 70 mm e ao nível das cores. Além de todos estes aspectos há ainda a considerar um dos mais importantes, que foi produzir-se cinema como uma fantasia que nos permite sonhar, conhecer outros mundos, imaginar outras realidades...



Aprofundamos

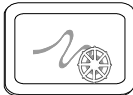
1. As estrelas de cinema

Nos anos 70 nasceram novas estrelas que se converteram em autênticos ídolos da juventude, tal foi o caso do Sylvester Stallone no filme *Rocky* (1976), entre outros.

- Procura imagens de estrelas de cinema desta altura e escreve sobre os papéis que desempenhavam nos respectivos filmes.

2. Os super-heróis

- Realiza um estudo comparativo entre os filmes e as revistas de super-heróis (*Super-homem*, *Homem-Aranha*, *Batman*, *Astérix*...). Utiliza ilustrações, recortes, etc. Elabora um painel.



Vamos conhecer...

1977-1982



A conquista do espaço e a ficção científica

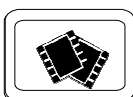
Desde a década de 50 que já existia a literatura de ficção-científica, contudo apenas trinta anos mais tarde, é que este tipo de histórias passou para o cinema. Um dos filmes mais marcantes deste género, foi *A Guerra das Estrelas* (1977) de George Lucas.

Os filmes seguintes foram também grandes sucessos de ficção científica:

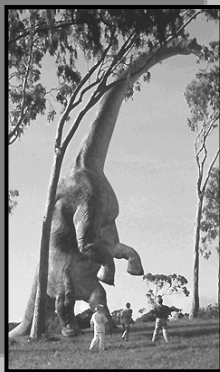
- *Alien* (1979);
- *O regresso de Jedi* (1983);
- *E.T.* (1982);
- *Blade Runner* (1982).



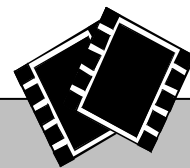
"Alien"
(*Alien*, 1979)

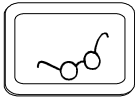


Tenho curiosidade...



O computador permite criar imagens virtuais, como paisagens, objectos animados, como por exemplo, naves espaciais e situações que na realidade não existem. Foi através desta forma que nasceram os famosos dinossáurios do filme *Jurassic Park* do realizador Steven Spielberg.





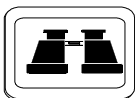
Aprofundamos

1. Cartaz publicitário



- Observa a imagem e analisa a “tagline” ou frase promocional em inglês, com a ajuda do teu professor.

- Escreve uma outra frase promocional no quadro, que aches apropriada para este cartaz. Trabalha individualmente e depois compara a tua frase com a dos teus colegas.



Para saber mais...

DATAS IMPORTANTES DO CINEMA	
1839	Nascimento da fotografia.
1895	Em 28 de Dezembro, aconteceu a primeira projecção pública organizada pelos irmãos Louis e Auguste Lumière em Paris.
1900	Começaram-se a utilizar determinados recursos e técnicas (panorâmicas...), que conhecemos nos dias de hoje.
1911	O cinema é considerado por Riccioto Canudo, como a sétima arte.
1937	Walt Disney realiza o primeiro filme de animação: <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> .
1995	Primeiro filme realizado em desenhos animados e em três dimensões, o <i>Toy Story</i> , do americano John Lasseter e produzido pela Disney.

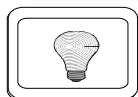
Unidade Didáctica 1.2



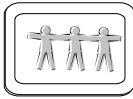
Actualmente o cinema é uma grande empresa que dá bastantes lucros. Os espaços onde decorrem as exibições são zonas de entretenimento e diversão.

**O que pretendemos?**

- Pesquisar sobre os festivais de cinema que se realizam.
- Aprender algumas das condições necessárias para desfrutar de um filme numa sala de cinema.
- Conhecer alguns dos estúdios (produtoras), responsáveis pela criação dos filmes.

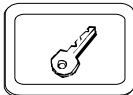
**Já sabemos que...****Para dialogar com os meus colegas e professor:**

1. Tens conhecimento de algum festival de cinema?
2. Qual o teu comportamento quando vais ao cinema?

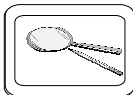
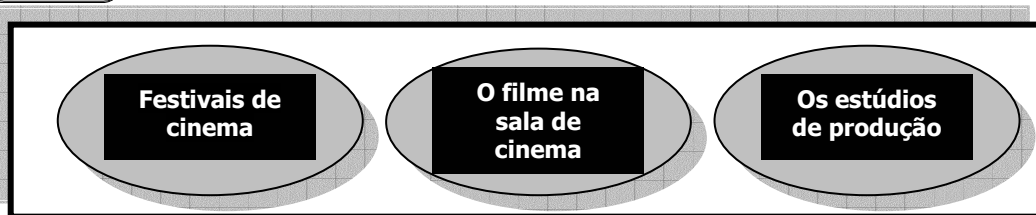


O que vamos aprender?

CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> Festivais de cinema. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade de extrair a informação essencial sobre os festivais de cinema existentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Pesquisar, seleccionar e organizar informação de forma crítica, em função das actividades. Manifestar respeito pelas normas de frequência a uma sala de cinema. Comunicar, discutir ideias, dando espaço para que os seus colegas participem.
<ul style="list-style-type: none"> O filme na sala de cinema. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para assistir a um filme numa sala de cinema cumprindo as regras básicas. 	
<ul style="list-style-type: none"> Os estúdios responsáveis pela produção cinematográfica. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilização das TIC na consulta de alguns estúdios cinematográficos. Identificação de filmes produzidos pelos estúdios. 	



Ideias-chave



Investigamos e aprendemos

1. Festivais de cinema

- Pesquisa sobre os festivais de cinema que existem e procura saber quais são os mais importantes. Procura ainda saber como funcionam.

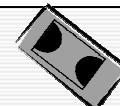


2. Vamos ao cinema?

- Com os teus colegas e professor organiza uma ida ao cinema para ver um filme. Observa as seguintes regras que são necessárias cumprir numa sala de cinema.






- 1.º Procura o lugar correspondente ao teu bilhete e senta-te;
- 2.º Espera pelo início da projecção;
- 3.º Mantém-te em silêncio para ouvires os diálogos;
- 4.º Caso leves alimentos ou bebidas, evita deixar o lugar sujo (utiliza os recipientes próprios para deitar o lixo);
- 5.º Quando terminar a projecção verifica se deixas coisas pessoais.



3. Os famosos estúdios

- Em pequeno grupo consulta na internet alguns dos famosos estúdios dos Estados Unidos.

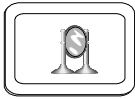


	www.pixar.com
	www.universalpictures.com
	www.paramount.com
	www.dreamworks.com
	www2.warnerbros.com/main/homepage/homepage.html

- Procura o nome de alguns filmes produzidos pelos estúdios abaixo indicados e regista-os:



ESTÚDIOS	TÍTULO DOS FILMES
Pixar	
Universal Pictures	
Warner Bros	
Paramount Pictures	
Metro-Goldwyn-Mayer	
20th Century Fox	



Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.



Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:

Adquiri os seguintes conhecimentos:

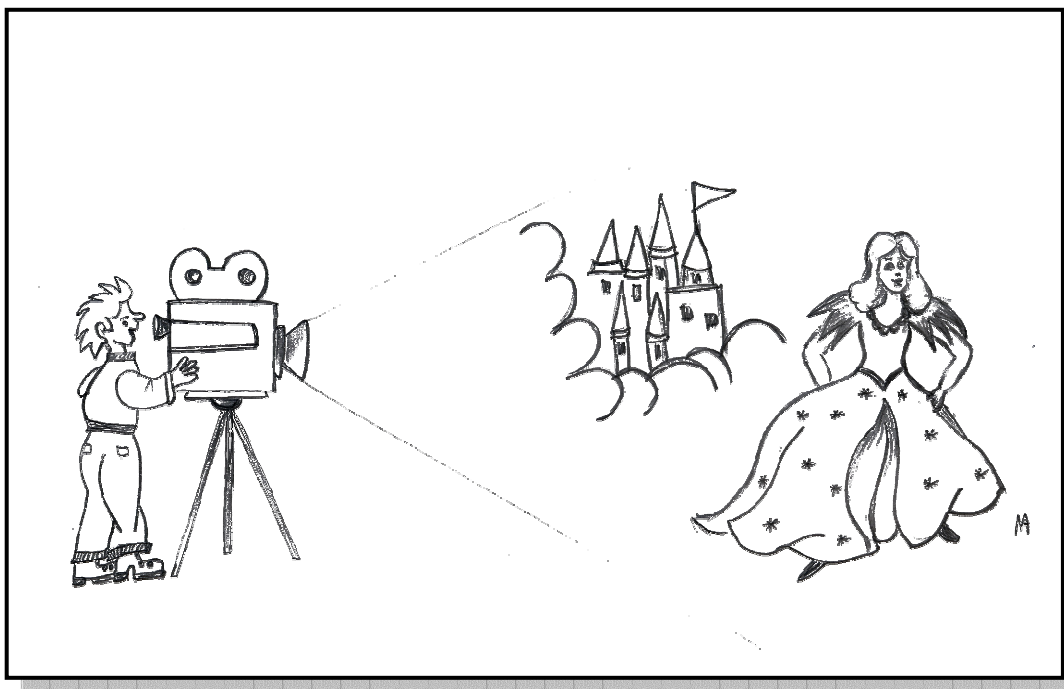
Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

A minha opinião pessoal:

No trabalho de grupo valorizei:

No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:





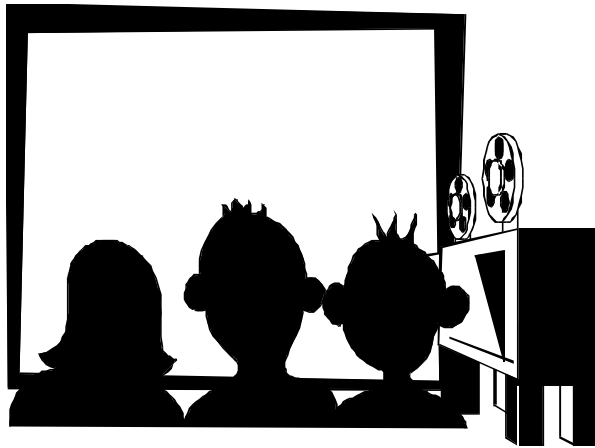
O cinema por dentro...



Unidade Didáctica 2.1

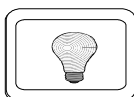


Esta unidade dar-te-á oportunidade de conheceres os materiais que permitem fazer cinema. Desde a câmara cinematográfica, passando pela película até ao projector. Em relação ao projector de certeza que quando foste ver um filme numa sala de cinema, já olhaste para trás e viste uma luz muito intensa que percorria a sala até ao sítio onde se observa o filme. Pois essa é a função do projector.



O que pretendemos?

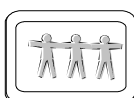
- Aprender vocabulário relativo ao cinema.
- Conhecer os materiais que são necessários para fazer cinema.



Já sabemos que...

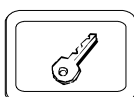
Para dialogar com os meus colegas e professor:

1. Achas que os filmes nas salas de cinema se encontram numa cassette ou num DVD como na nossa casa? Justifica.
2. Em que suporte gostas mais de ver os filmes?

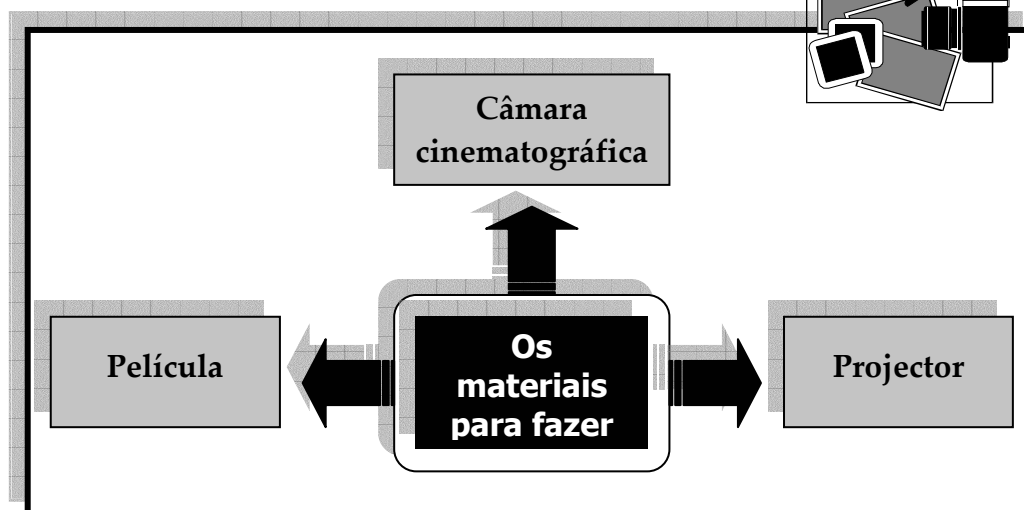
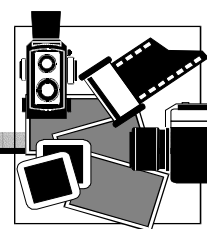


O que vamos aprender?

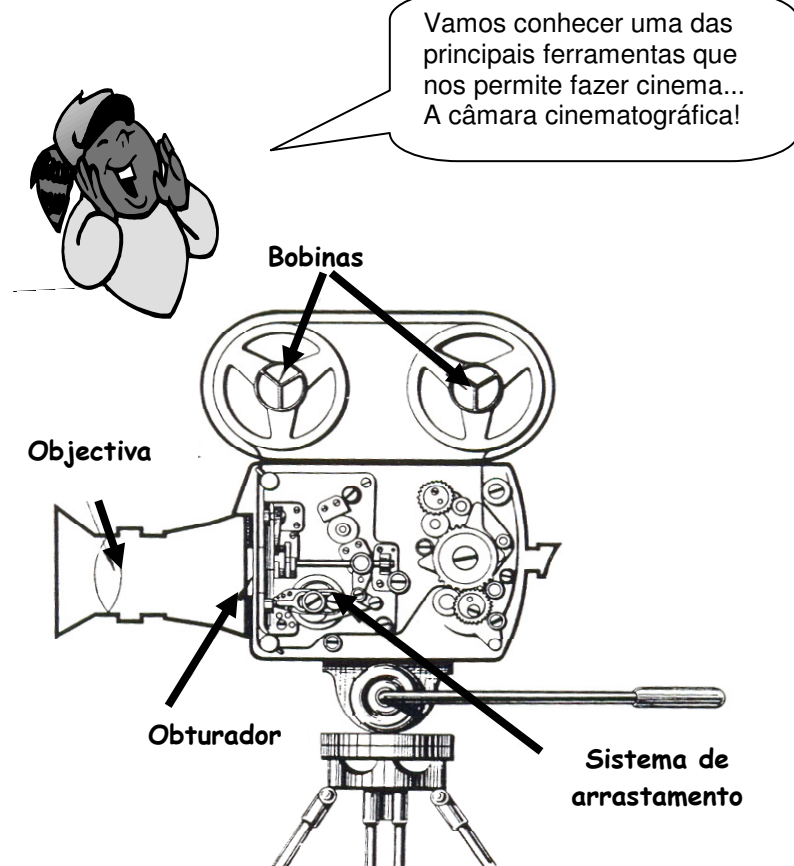
CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> • A câmara cinematográfica. • A película. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da estrutura de uma câmara cinematográfica. • Pesquisa sobre os constituintes da película cinematográfica. • Compreensão do processo de revelação da película. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionar a realidade observada. • Identificar e articular conhecimentos. • Responsabilizar-se por realizar os registos propostos.
<ul style="list-style-type: none"> • O projector. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participação na visita à sala de cinema (projector), adoptando um comportamento responsável. 	



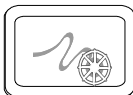
Ideias-chave



► A câmara cinematográfica



Retirada de FERNÁNDEZ, C. (1973). *Iniciación al lenguaje del cine*. Valladolid, Heraldo.

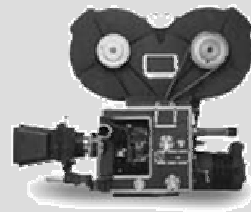


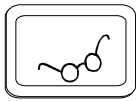
Vamos conhecer...

A câmara cinematográfica

A câmara de cinema é um pouco parecida com a máquina fotográfica que regista imagens a uma grande velocidade. A câmara cinematográfica regista durante um segundo, vinte e quatro imagens.

Nesta câmara, é muito importante a lente que se designa por **objectiva** e cuja função é organizar a luz que entra na película. A objectiva é formada por um conjunto de lentes que regulam a proximidade e o afastamento de determinado objecto ou personagem.



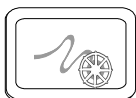


Aprofundamos

1. Experiências com a máquina fotográfica

- Com uma máquina fotográfica que tenha várias lentes, tenta identificar a **objectiva normal** (consegues ver os objectos da mesma forma como se não tivesses a máquina), a **teleobjectiva** (consegues ver os objectos que estão longe) e a **grande angular** (para os objectos que estão muito perto de ti, consegues observá-los mais afastados).
- Existe ainda uma outra objectiva designada por **zoom** (ver **A a Z**), que aproxima ou afasta os objectos. Experimenta.

▶ A película

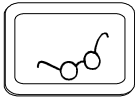


Vamos conhecer...

A película

É uma fita que inicialmente era de **celulóide** (ver **A a Z**) e que actualmente é feita com um material muito parecido ao celulóide (triacetato de celulose), mas que ao contrário deste não se inflama.

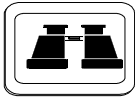
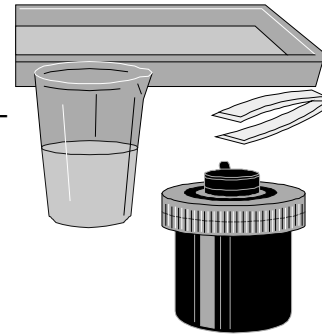
A película está impregnada de uma pasta seca designada por **emulsão**, a qual é sensível à luz e às cores.



Aprofundamos

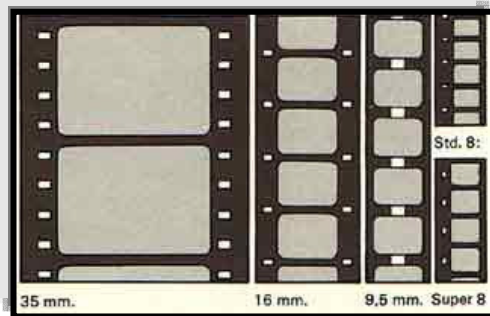
1. A revelação da película

- Procura com a ajuda do teu professor em livros ou mesmo através da internet, perceber como é feita a revelação da película.
- Analisa a imagem e comenta-a.



Para saber mais...

As bandas da película

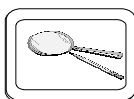


Quadro com os formatos das películas mais comuns. Os formatos 9,5 mm e 8 mm já não são fabricados. A película mais comum mede 35 mm de largura.

► O projector



Penso que já sei o que é o projector! Será a tal luzinha?!...



Investigamos e aprendemos

1. Visita de estudo

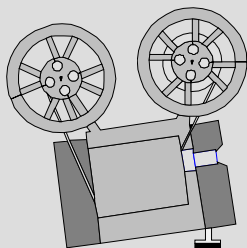
- Com a tua turma, se tiveres oportunidade organiza uma visita a uma sala de cinema, de forma a poderes conhecer a pequena sala onde se encontra o respectivo projector.

→	Orientação para a visita à sala de cinema
	<ul style="list-style-type: none"> • Está com atenção à explicação sobre o funcionamento do projector; • Faz os devidos registos no papel ou leva um gravador de audio; • Leva a máquina fotográfica para tirares algumas fotos.
←	

- Ilustra a visita e escreve sobre o que achaste. Elabora alguns cartazes com o material que recolheste.



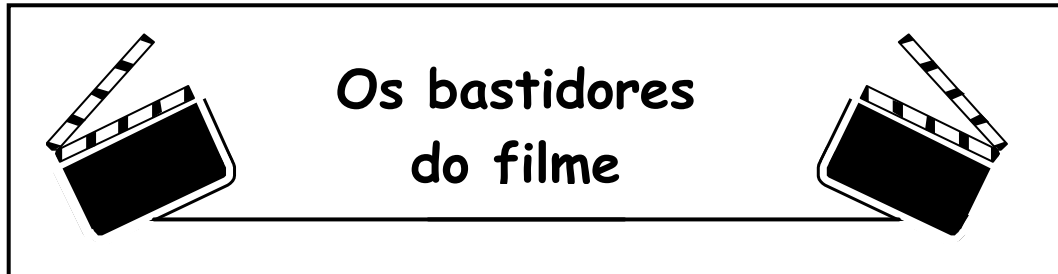
Vamos conhecer...



O projector

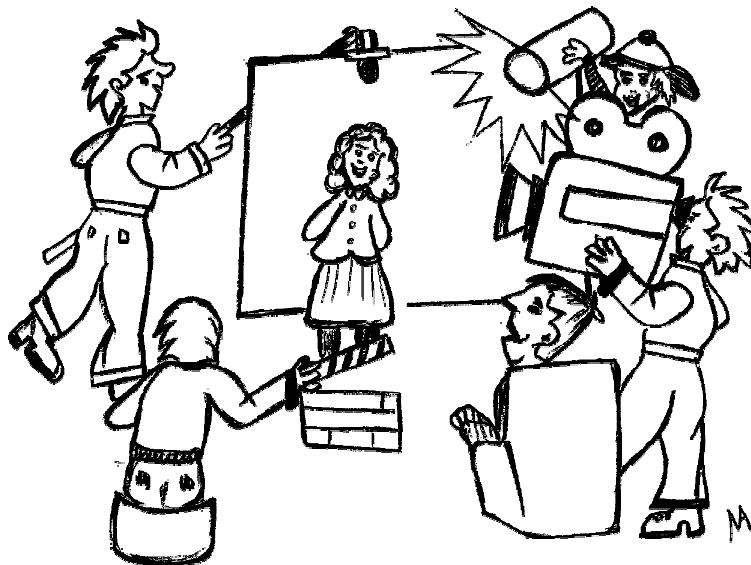
É um aparelho através do qual se projectam as imagens recolhidas pela câmara cinematográfica sobre uma tela branca.

Unidade Didáctica 2.2

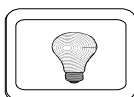


Quando vemos um filme, não imaginamos o que se esconde por detrás. Os filmes são o resultado de um grande processo, que envolve muitos profissionais, muitas equipas técnicas, grandes tecnologias...

Propomos-te que visites o outro lado do cinema.

**O que pretendemos?**

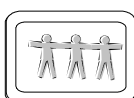
- Analisar as características básicas da estrutura e funcionamento do cinema.
- Compreender o processo de realização de um filme.



Já sabemos que...

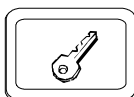
Para dialogar com os meus colegas e professor:

1. Já tiveste oportunidade de espreitar os bastidores de algum filme?
2. Através da televisão, já viste algum programa sobre os bastidores de um filme?
3. Achas que os responsáveis pela produção de um filme são apenas os actores?

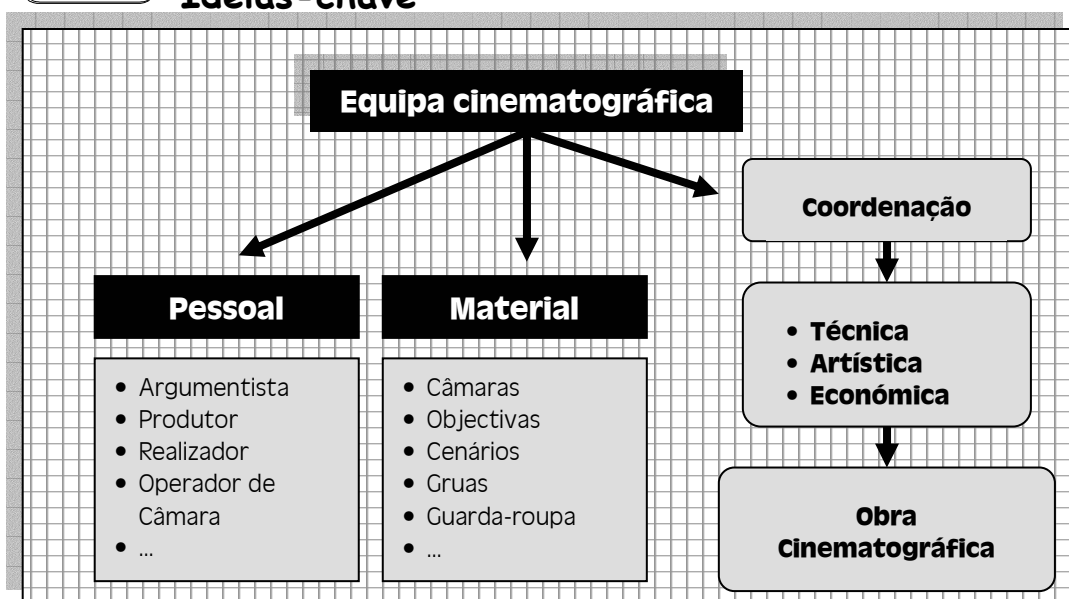


O que vamos aprender?

CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> • A equipa cinematográfica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer que um filme é o resultado do trabalho coordenado de uma grande equipa, formada por pessoas e materiais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisar, seleccionar e organizar informação de forma crítica, em função das actividades. • Realizar funções por iniciativa própria. • Comunicar, discutir ideias, dando espaço para que os seus colegas participem.
<ul style="list-style-type: none"> • Os meios técnicos e as pessoas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para identificar cada profissional responsável pela produção de um filme. 	

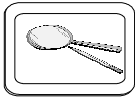


Ideias-chave





▶ **A equipa cinematográfica**



Investigamos e aprendemos



1. *Funções de alguns profissionais*

- Procura investigar em grupo, sobre as funções que o produtor, o realizador e os actores desempenham na realização de uma obra cinematográfica. Regista-as no quadro.

Produtor	Realizador	Actores

2. *Os bastidores*

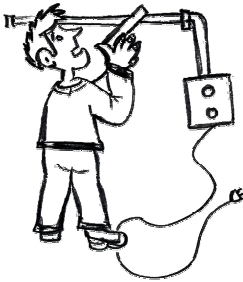
- Grava na televisão, um programa sobre os bastidores de um filme e procura observar os vários profissionais que se encontram no terreno, para além dos actores, ou seja aqueles que observamos quando o filme está concluído.

3. *A ficha técnica*

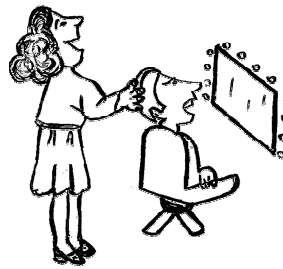
- Utilizando um filme que possa ser reproduzido num leitor de vídeo ou de DVD, o teu professor deverá parar a imagem durante a passagem da ficha técnica. Em grupo, regista as funções e o nome dos responsáveis no quadro seguinte. Compara os teus registos com os registos dos outros grupos e comenta.

RODAGEM DE UM FILME

Produtor:
disponibiliza o dinheiro necessário, escolhe o guião, o realizador e os técnicos.



Electricista:
encarrega-se dos aparelhos eléctricos.

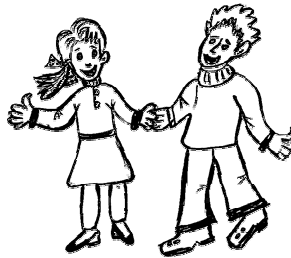
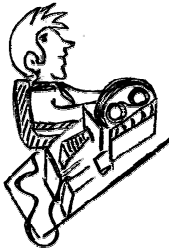


Maquilhagem e vestuário:
responsável pela caracterização das personagens.

Realizador:
orienta os actores, o movimento da câmara e toda a acção.



Director de fotografia:
encarrega-se dos exteriores e da composição visual.



Actores:
através dos gestos, das expressões e dos diálogos representam determinado papel.



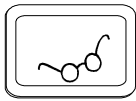
Técnico de iluminação:
selecciona a iluminação necessária para cada cena do filme.



Director de arte:
é o responsável pela criação e decoração dos cenários.



Director de som:
encarrega-se de tudo relativo ao som e aos efeitos sonoros.



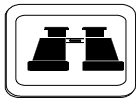
Aprofundamos

1. Quero ser...

- Em grupo, vamos fazer uma simulação, ou seja uma pequena dramatização de uma equipa cinematográfica. Juntamente com os teus colegas de grupo define as diversas funções que cada um tem e dramatiza as relações entre os vários profissionais (neste caso os teus colegas), que são necessárias para a produção do filme.

2. Cartazes publicitários

- Observa um cartaz publicitário de um filme e verifica se o nome dos actores ocupa ou não, uma posição de destaque. Comenta com os teus colegas a existência ou não, do nome de outros profissionais nesse mesmo cartaz.

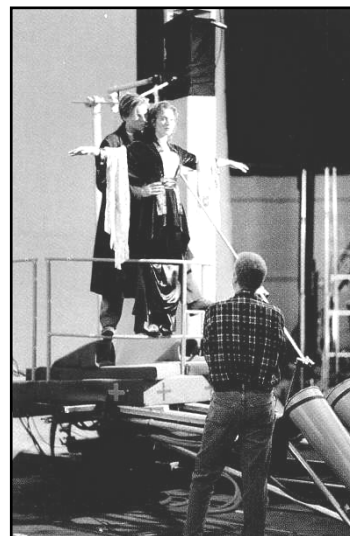


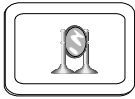
Para saber mais...

Ainda nos bastidores...

Para se conseguir uma das imagens do filme *Titanic* que dificilmente nos iremos esquecer, foram necessários diversos focos, foi necessário montar a câmara com a qual se filmou em diferentes ângulos e fazer várias takes (ver **A** a **Z**) para filmar com segurança.

Uma cena (ver **A** a **Z**) é rodada com a câmara cinematográfica situada a várias alturas e em diversos ângulos. Seguidamente, estas gravações (planos) realizadas em diferentes perspectivas serão unidas no processo de montagem (ver **A** a **Z**), para que o espectador possa ver a acção em continuidade.





Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.



Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:

Adquiri os seguintes conhecimentos:

Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

A minha opinião pessoal:

No trabalho de grupo valorizei:

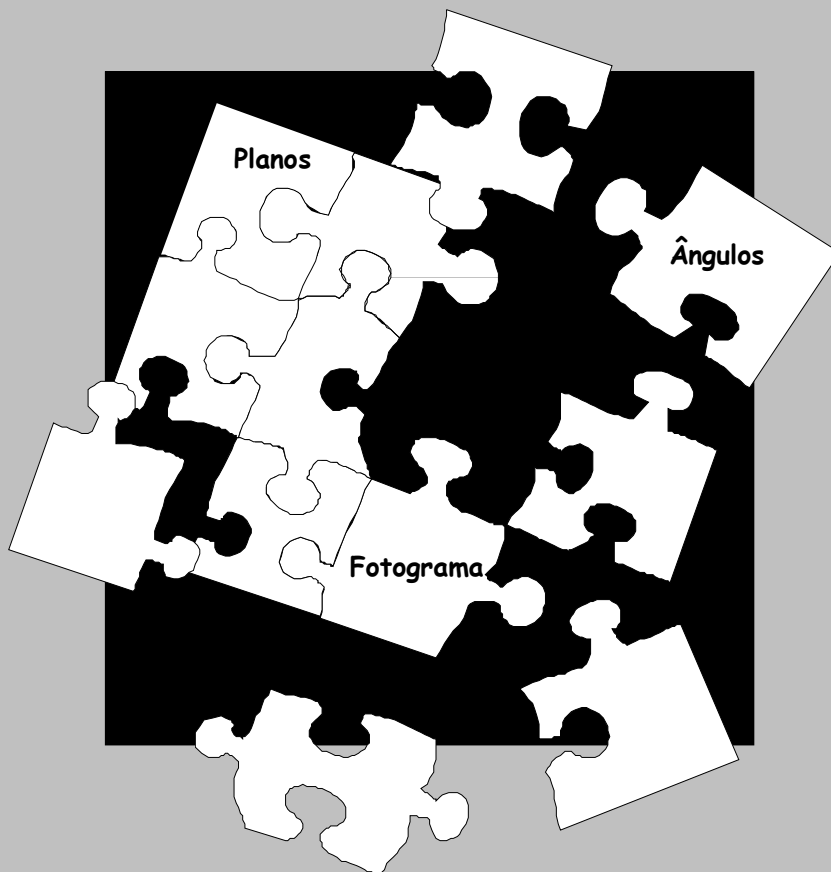
No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:

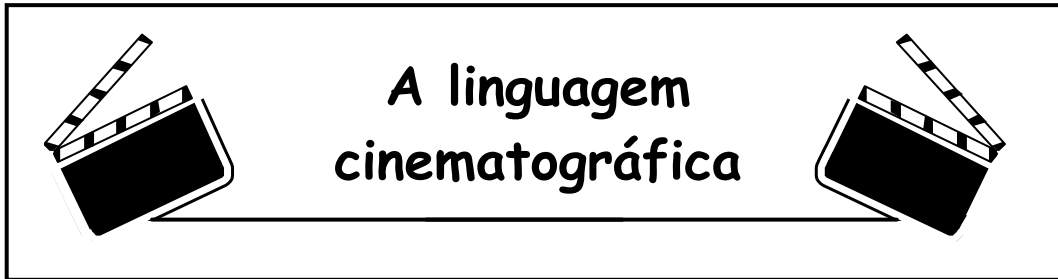




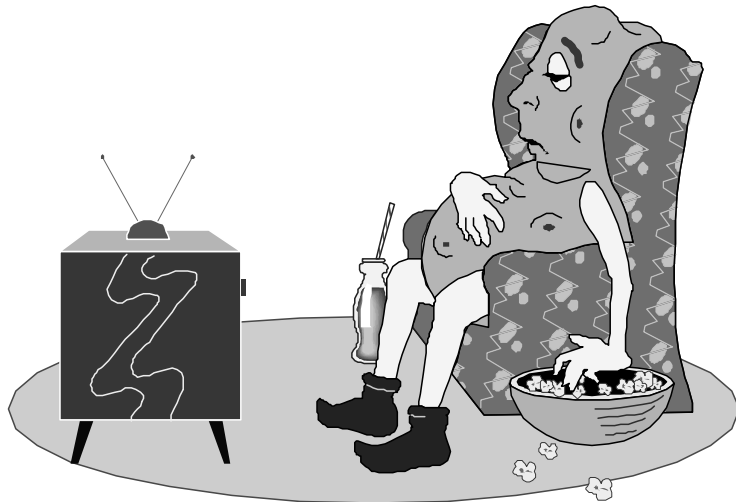
Aprendemos a sua
linguagem...



Unidade Didáctica 3.1



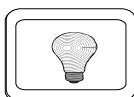
Se pretendes ser um espectador crítico e activo, é necessária alguma formação para tal. Não basta desfrutar de um filme e dizer que foi muito bom ou mau.



Através desta unidade irás aprender o abecedário cinematográfico, o qual te irá permitir fazer uma nova leitura de um filme.

**O que pretendemos?**

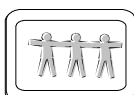
- Reflectir sobre a função dos distintos elementos da linguagem cinematográfica num filme.
- Aprender os conhecimentos técnicos que vão permitir a elaboração de mensagens.
- Reconhecer e interpretar um plano cinematográfico.



Já sabemos que...

Para dialogar com os meus colegas e professor:

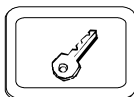
1. Em que te baseias para dizeres que viste um “bom” ou um “mau” filme?
2. Já ouviste falar em linguagem cinematográfica?



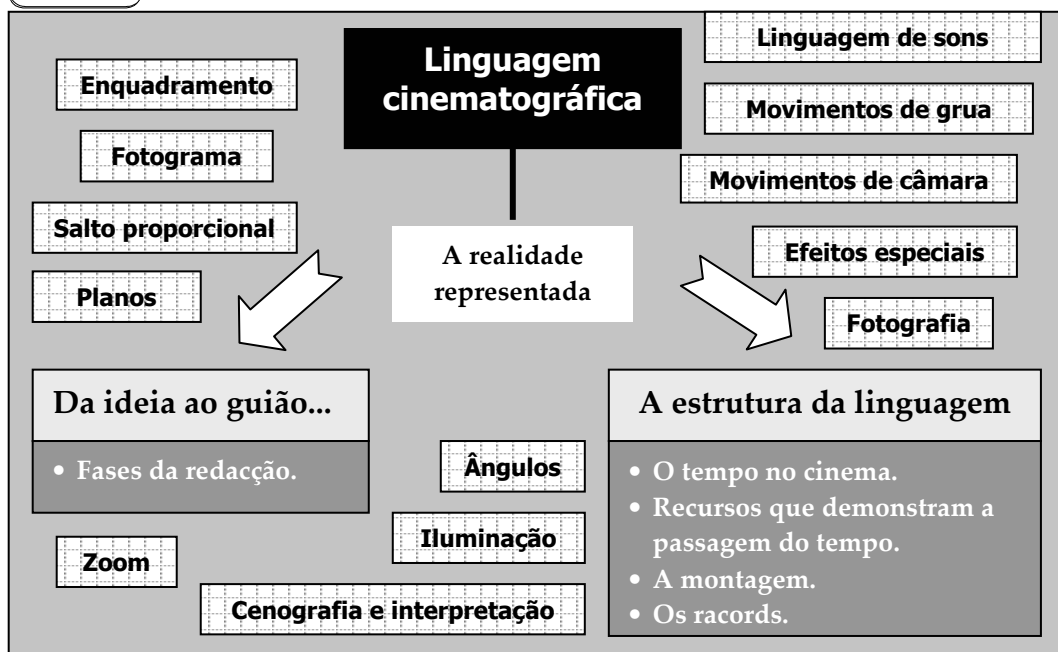
O que vamos aprender?

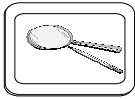
CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> • A realidade representada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer que o filme é uma representação da realidade. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expressar-se oralmente de forma confiante, autónoma e criativa. • Conhecer e compreender as finalidades das actividades a realizar. • Prestar atenção a situações, manifestando envolvimento e curiosidade. • Estabelecer e respeitar regras para o uso colectivo de espaços. • Comunicar, discutir e defender ideias próprias. • Transformar informação oral e escrita em conhecimento. • Saber ouvir e identificar bandas sonoras.
<ul style="list-style-type: none"> • O fotograma. • O enquadramento. • O plano: - Os vários planos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para compreender determinadas noções. • Capacidade para identificar os diversos planos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • O salto proporcional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para analisar uma passagem adequada ou inadequada entre planos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Os ângulos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para identificar os ângulos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Os movimentos de câmara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para identificar os movimentos de câmara. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A zoom. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer o efeito zoom. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Movimento de grua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para identificar o movimento de grua. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A fotografia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer as funções do director de fotografia e a sua importância na produção de um filme. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A iluminação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para analisar os diversos tipos e efeitos de luz. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A cenografia e a interpretação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para compreender a importância do espaço visual, da caracterização e da interpretação na transmissão da sensação de autenticidade. 	

<ul style="list-style-type: none"> Os efeitos especiais. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para analisar e experimentar alguns truques. 	
<ul style="list-style-type: none"> Uma linguagem de sons. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para identificar o tipo de som presentes num filme. Capacidade para criar os próprios efeitos sonoros. 	
<ul style="list-style-type: none"> A estrutura da linguagem cinematográfica: - O tempo no cinema. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para distinguir entre o tempo real e o tempo fílmico. 	
<ul style="list-style-type: none"> Recursos que demonstram a passagem do tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para analisar num filme situações, onde se verifica a passagem do tempo. 	
<ul style="list-style-type: none"> A montagem. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para analisar e utilizar as imagens, de modo a atribuir diferentes mensagens. Capacidade para analisar e identificar num filme, o tipo de montagem. 	
<ul style="list-style-type: none"> Os racords. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para identificar os racords, num filme. 	
<ul style="list-style-type: none"> Da ideia ao guião... - O que é um guião? - As fases de redacção do guião. 	<ul style="list-style-type: none"> Familiaridade com o novo vocabulário e saber em que consiste um guião. Conhecimento das várias fases necessárias, para a produção do guião. 	
<ul style="list-style-type: none"> A claquete. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidade para reconhecer a importância da claquete na sincronia das imagens e do som. 	



Ideias-chave

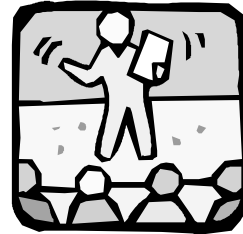
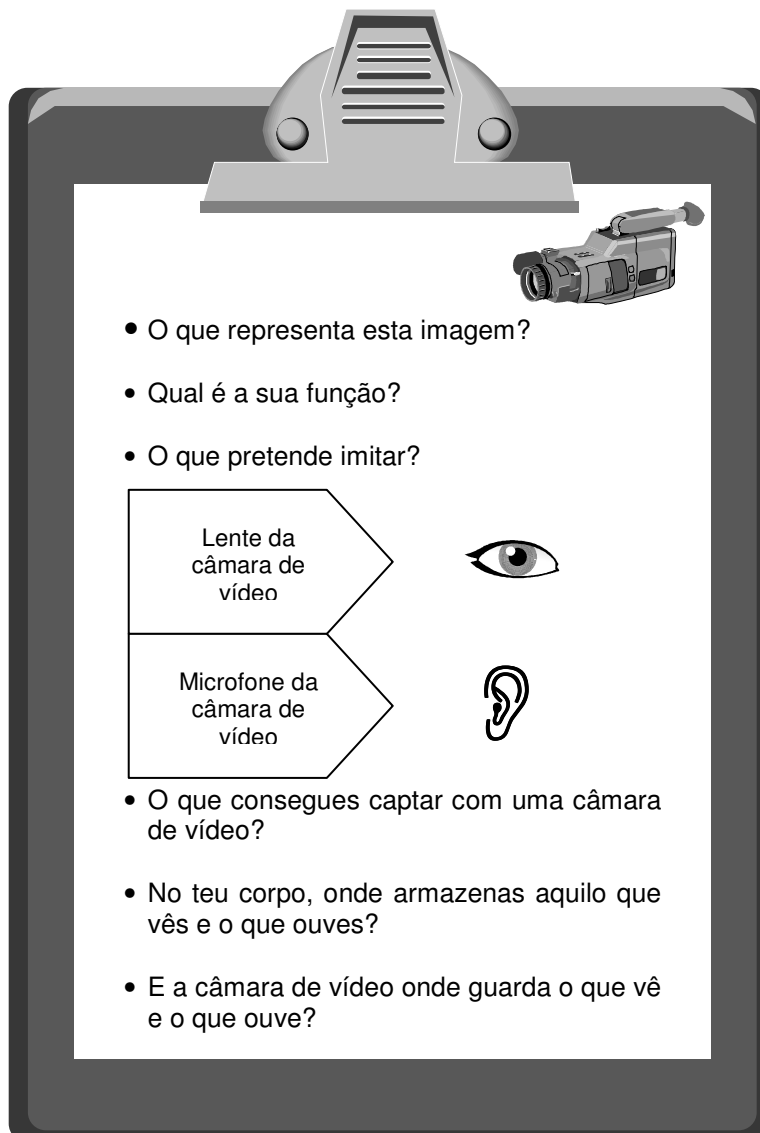





Investigamos e aprendemos



1. A escolha da realidade

- Com a turma, observa os esquemas e responde às perguntas oralmente.

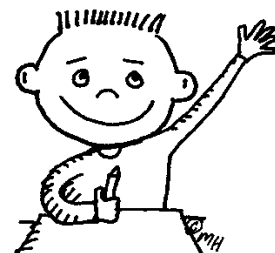



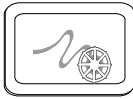


- O que representa esta imagem?
- Qual é a sua função?
- O que pretende imitar?

Lente da câmara de vídeo	
Microfone da câmara de vídeo	

- O que consegues captar com uma câmara de vídeo?
- No teu corpo, onde armazenas aquilo que vês e o que ouves?
- E a câmara de vídeo onde guarda o que vê e o que ouve?

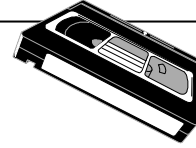




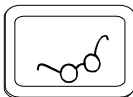
Vamos conhecer...



A realidade representada



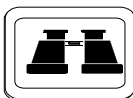
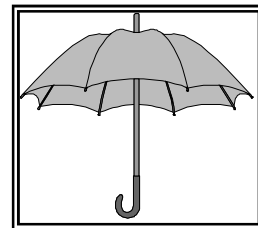
- ☞ Quando queremos representar o que «gravámos» no nosso cérebro, utilizamos a escrita, a fala, o desenho, etc.
- ☞ Quando queremos representar o que registámos através de uma câmara cinematográfica ou de vídeo, podemos fazê-lo através da realização de um filme.
- ☞ O filme é uma representação da realidade, pois esta ao ser representada modifica-se.



Aprofundamos

1. A imagem

- Analisa a seguinte imagem e discute com os teus colegas sobre aquilo que vês na imagem.



Para saber mais...

No homem os **olhos** são os intermediários entre o meio que o rodeia e o cérebro.

No cérebro são interpretados os estímulos visuais captados pela **retina**.

No cinema, entre o meio (realidade) e a imagem existem dois intermediários mecânicos que são a **câmara** e o **projector**. Estes dois são responsáveis por codificar a realidade numa nova realidade. Isto significa que a realidade ao ser representada modifica-se.

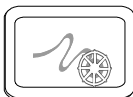
► O fotograma



Ainda te lembras da película de filme que estudámos no módulo de trabalho número dois?

Quando analisamos um fragmento da película de um filme e se o observarmos através de uma luz, podemos verificar uma sucessão de «fotografias».

Essas fotografias, quando projectadas num ecrã a uma velocidade adequada adquirem movimento e animação.



Vamos conhecer...

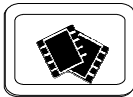
O fotograma

✓ Cada um destes rectângulos individuais que contém uma imagem numa fita de película, chama-se **fotograma**.

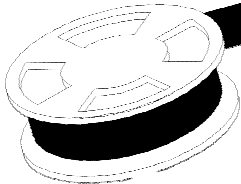


✓ O fotograma corresponde ao elemento básico, considerado como base indispensável para a existência do cinema.

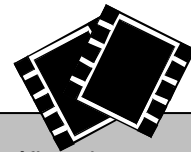
- O fotograma selecciona parte da realidade que se pretende registar. Esta selecção depende da intenção de quem está a filmar, o qual decide o que deve aparecer ou não na imagem.



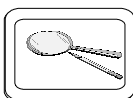
Tenho curiosidade...



Um metro de película cinematográfica de 35 mm contem 53 fotogramas, sendo a velocidade de projecção actualmente de 24 fotogramas por segundo. Isto quer dizer, que num segundo passam 24 fotogramas na tela.



▶ O enquadramento

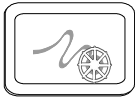


Investigamos e aprendemos

1. O «olho» da câmara



- Utiliza cartão para praticar a visão do mundo através do «olho» de uma câmara: com dois rolos de papel higiénico (um deles é utilizado para um primeiro plano e o outro é cortado ao meio, para um ângulo amplo), e dois rectângulos de cartão, recorta um círculo em cada um destes e retira-os de forma a poderes encaixar os rolos. Utiliza fita adesiva e observa...



Vamos conhecer...

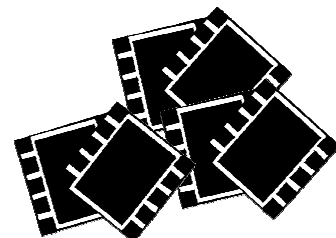
O enquadramento

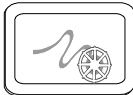


- ✓ A selecção da realidade (o que se vai mostrar) que o realizador juntamente com o operador de câmara fazem, designa-se por **enquadramento**.
- ✓ Depois de seleccionada e enquadrada a realidade que se pretende mostrar e desde que se prime o disparador até que se o solta, serão registados um conjunto de fotogramas.

► O plano

Então e que nome terá esse conjunto de fotogramas?!...



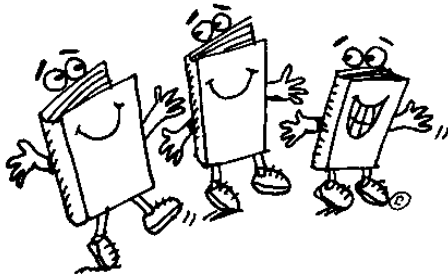


Vamos conhecer...

O plano

- ✓ Ao conjunto de fotogramas registados pela câmara a determinada distância, dá-se o nome de **plano**. Pelo facto das figuras serem filmadas a diversas distâncias, existem diversos tipos de planos.
- ✓ Para a realização de um plano é necessário escolher o **espaço** (o que se vai mostrar) e seleccionar o **tempo** (quanto tempo vai durar o plano).

► Os planos



Comparando esta nova linguagem com a escrita:

- Os enquadramentos são como as letras.
- Os planos são como as palavras.



Vamos conhecer agora o abecedário cinematográfico.





Se eu quiser descrever uma personagem, posso filmá-la de muitas maneiras. Muito perto de mim, à distância que falam duas pessoas, a dois ou três metros ou a seis e por último muito longe!...

• Os vários planos



“A Vida em Directo” (*The Truman Show*, 1998)



“O Dia Depois de Amanhã” (*The Day After Tomorrow*, 2004)

Características:

- Mostra um grande cenário ou uma multidão.
- Pode existir uma figura humana ou não. Quando existe, encontra-se em pequeno tamanho envolvida pelo meio.
- Tem um significado muito descritivo e pode adquirir um valor dramático.

Quando se utiliza:

- Quando se pretende mostrar a solidão de uma personagem no meio de uma ampla paisagem.
- Para caracterizar um ambiente.

**PLANO DE
CONJUNTO
(PC)**



“O Príncipe do Egípto” (*The Prince of Egypt*, 1998)

“Rei Artur” (*King Arthur*, 2004)



“ET - O Extra-Terrestre”
(*ET - The Extra-Terrestrial*, 1982)

Características:

- Mostra os acontecimentos importantes de uma cena.
- Pode mostrar um pequeno grupo de pessoas num determinado ambiente.
- Apenas são visíveis os gestos mais evidentes.
- Tem um valor descritivo e narrativo.

Quando se utiliza:

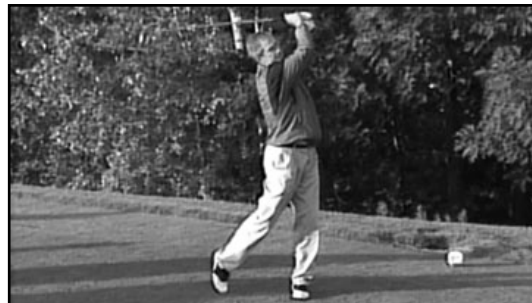
- Para transmitir informação.
- Para estabelecer a relação entre a personagem e o meio onde se desenrola a acção.



“Apanha-me se Puderés”
(*Catch Me If You Can*, 2002)



“Psicopata Americano”
(*American Psycho*, 2000)



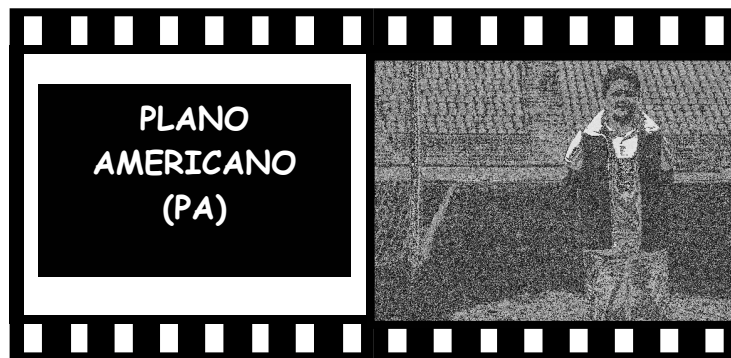
“Fahrenheit 9/11” (*Fahrenheit 9/11*, 2004)

Características:

- A figura humana aparece na imagem dos pés à cabeça.
- O limite superior e inferior da imagem quase coincide com a cabeça e os pés da figura humana.

Quando se utiliza:

- Quando se pretende descrever a acção (valor narrativo) e começar a desenvolver e a atribuir um valor expressivo ou dramático.



“O Último Samurai”
(*The Last Samurai*, 2003)



“Crocodilo Dundee”
(*Crocodile Dundee*, 1986)



“Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”
(*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, 2004)

Características:

- A figura humana aparece cortada aproximadamente pelos joelhos.
- A figura humana tem um maior protagonismo.
- É bastante utilizado na maioria da produção cinematográfica americana.

Quando se utiliza:

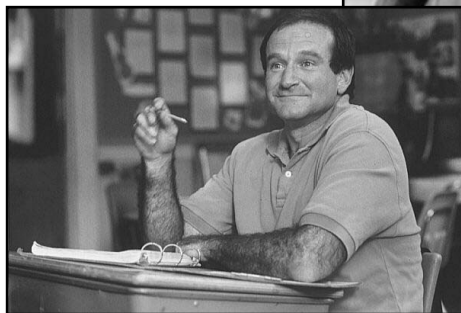
- Serve para mostrar ações físicas das personagens.
- Quando se pretende demonstrar um valor narrativo e dramático na ação.



"O Bom Rebelde"
(*Good Will Hunting*, 1997)



"Homem-Aranha 2" (*Spider-Man 2*, 2004)



"Jack" (*Jack*, 1996)



Características:

- Apresenta a figura humana cortada pela cintura.
- Mostra a expressão e nem sempre se centra apenas numa única personagem.

Quando se utiliza:

- Quando se pretende mostrar as relações entre as pessoas.



"Jurassic Park" (*Jurassic Park*, 1993)

"Armadilha" (*Entrapment*, 1999)



"O Sexto Sentido" (*The Sixth Sense*, 1999)

Características:

- Apresenta a figura humana cortada pelo peito aproximadamente.

Quando se utiliza:

- Para estabelecer uma ligação das ações entre duas personagens.
- Quando se pretende demonstrar um valor expressivo e dramático, mas também narrativo na ação.



“Relatório Minoritário” (*Minority Report*, 2002)



“Giras e Terríveis” (*Mean Girls*, 2004)



“Um Polícia no Jardim Escola” (*Kindergarten Cop*, 1990)

Características:

- O enquadramento do plano realiza-se, aproximadamente, pelos ombros das personagens que aparecem em cena.
- Centra-se no rosto ou num detalhe de uma cena.
- Tem um grande valor expressivo, psicológico e dramático.

Quando se utiliza:

- Quando se pretende transmitir personalidade e sentimento.

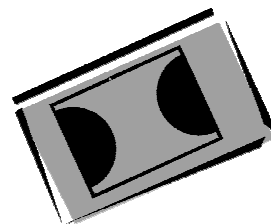


"O Último Samurai"
(*The Last Samurai*, 2003)

"Homem-Aranha"
(*Spider-Man*, 2002)



"Hulk"
(*The Hulk*, 2003)



Características:

- Na figura humana, o enquadramento realiza-se aproximadamente pela testa e pelo queixo.
- Mostra uma parte do rosto ou do corpo.

Quando se utiliza:

- Quando se pretende criar um efeito de contraste.



"A Mosca 2" (*The Fly 2*, 1989)

"Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban"
(*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, 2004)



"Anacondas: Em Busca da Orquídea Maldita" (*Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid*, 2004)



Fragmento do cartaz do filme:
"O Golpe" (*Heist*, 2001)

Características:

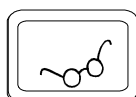
- Centra-se num detalhe minúsculo, até ao ponto de não se reconhecer o objecto a que pertence.

Quando se utiliza:

- Para criar uma sensação de mistério e surpresa até que a personagem seja descoberta.
- Quando se pretende demonstrar um valor descritivo, narrativo ou dramático na acção.



QUADRO GERAL DOS PLANOS			
Plano Geral (PG)	Plano Americano (PA)	Plano Aproximado de Tronco (PAT) ou Plano Médio (PM)	Grande Plano (GP)
Plano de Conjunto (PC)		Plano Aproximado de Peito (PAP)	Muito Grande Plano (MGP)
Plano de Pé (PP)			Plano de Pormenor (PP)
Não cortam a figura humana.	Corta a figura humana aproximadamente pelos joelhos.	Cortam a figura humana pelo tronco e pelo peito.	Cortam a figura humana pelos ombros, pela cabeça ou apenas mostram um pormenor.



Aprofundamos

1. *Vamos planificar*

- Procura imagens em revistas com os vários planos e recorta. Utiliza uma folha de formato A₃ para colares as várias imagens e não te esqueças de escrever o nome do plano de cada imagem.

2. *Visionamos um vídeo*

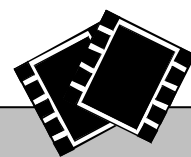
- Observa com atenção alguns dos planos que aprendeste. Utiliza a tabela seguinte para individualmente responderes, colocando um **x**, consoante o plano que observaste. Terminado o preenchimento, discute com a turma os resultados.



N.º Planos	Classificação dos Planos								
	PG	PC	Pp	PA	PAT	PAP	GP	MGP	PP
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									



Tenho curiosidade...



Foi contabilizado que um programa da B.B.C. continha 121 mudanças de planos, enquanto num determinado filme verificou-se que o editor realizou 1250 cortes de forma a produzir uma maior variedade visual.

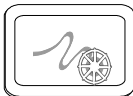
Um filme de longa metragem pode chegar a ter muitos planos, aproximadamente três mil, quatro mil ou até mais.



▶ O salto proporcional



Como sei qual o plano que devo colocar a seguir a outro?



Vamos conhecer...

O salto proporcional

- Pode-se colocar um plano seguido de outro, em função de determinados critérios visuais, o que se designa por **salto proporcional**.

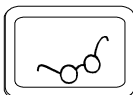
PASSAGENS ADEQUADAS

PG	→	PC
PA	→	PAT
MGP	→	PP

PASSAGENS INADEQUADAS

PG	→	MGP
PA	→	PP
P _p	→	GP

- A passagem adequada ou inadequada de um plano para outro, apenas se aplica quando se tratam de planos consecutivos sobre o mesmo objecto ou sobre as mesmas personagens. Apesar desta orientação, pode-se utilizar os planos segundo a nossa imaginação.



Aprofundamos

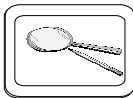
1. *Elaborando uma banda desenhada*



- Recorrendo ao quadro sobre as passagens adequadas entre planos, constrói uma banda desenhada (ilustrada ou recorrendo a imagens recortadas) respeitando o que aprendeste anteriormente.

► Os ângulos

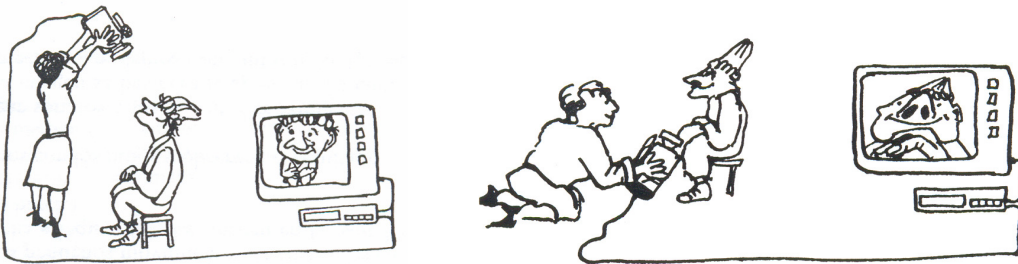
Se te colocares de pé filmando um menino mais baixo que tu, achas que o vês da mesma forma se o filmares, estando tu na posição de sentado?



Investigamos e aprendemos

1. As imagens

- Observa e analisa as imagens. Comenta-as com os teus colegas.



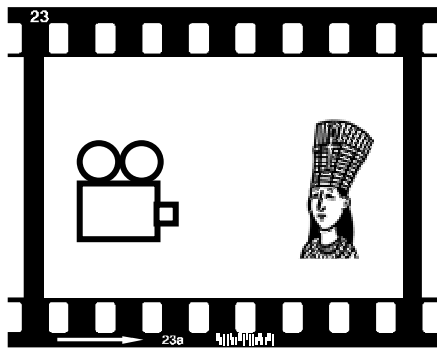
Retiradas de GRAVIZ, A. e POZO, J. (1994): *Niños, medios de comunicación y su conocimiento*. Barcelona, Herder.



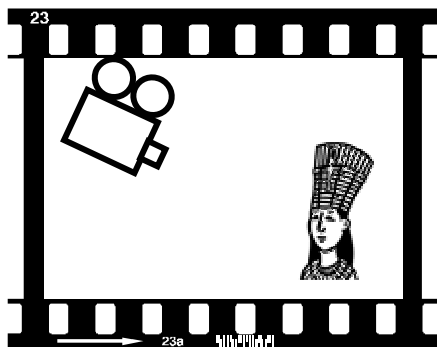
Vamos conhecer...

Os ângulos

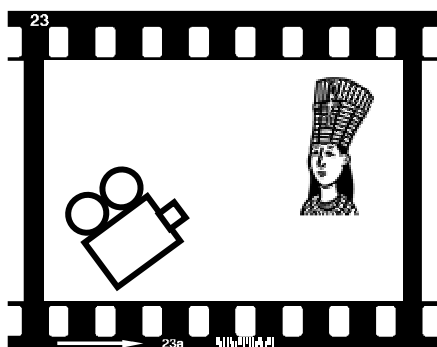
Para um autor de cinema que representa a realidade através de imagens, não é suficiente mostrá-las apenas a uma determinada distância, mas também desde o **ângulo** ou perspectiva em que por exemplo a figura humana, se vê melhor. A escolha do ângulo, serve também para dar uma opinião, por exemplo mostrar se uma personagem apresenta um aspecto abatido diante do perigo.



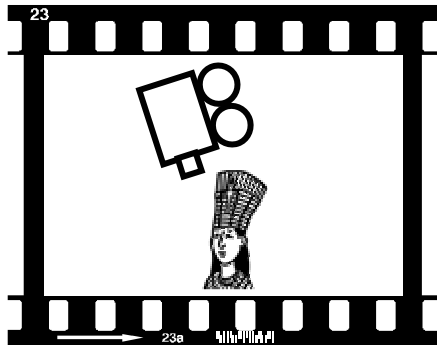
✓ Ângulo Normal - A câmara está situada à altura dos olhos da personagem, ou do motivo que se quer filmar.



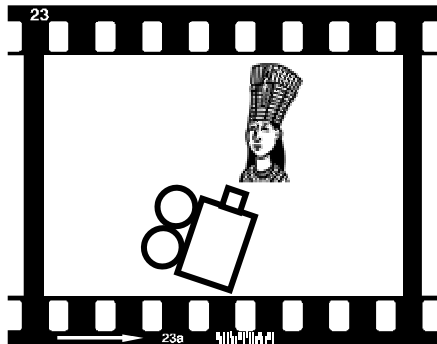
✓ Ângulo Picado - A câmara está situada por cima dos olhos da personagem, ou do motivo que se quer filmar.



✓ Ângulo Contrapicado - A câmara está situada por baixo do olhar da personagem. É o efeito contrário ao do ângulo picado.



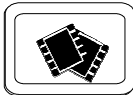
✓ **Ângulo Picado Extremo** - A câmara está situada por cima da cabeça da personagem ou do motivo que se quer filmar.



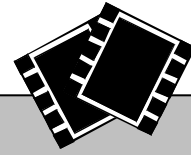
✓ **Ângulo Contrapicado Extremo** - A câmara está situada exactamente por baixo da personagem. É o efeito contrário ao do ângulo picado extremo.



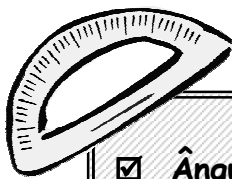
✓ **Ângulo Aberrante ou Plano Inclinado** - É criado quando a câmara está inclinada, ficando o ângulo também inclinado e o plano também.



Tenho curiosidade...

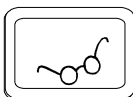


Nos primeiros anos do cinema a câmara estava fixa num determinado lugar (habitualmente ao centro). Não existiam planos nem ângulos distintos. Era como no teatro: existia apenas um enquadramento, que as personagens ao se movimentarem deixavam-se de ver.



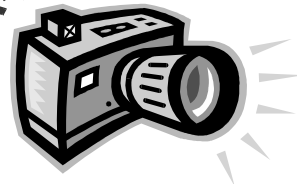
Para não me esquecer dos ângulos...

- Ângulo Normal
- Ângulo Picado
- Ângulo Contrapicado
- Ângulo Picado Extremo
- Ângulo Contrapicado Extremo
- Ângulo Aberrante ou Plano Inclinado



Aprofundamos

CHEESE!



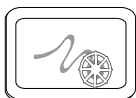
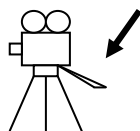
1. Sou fotógrafo

- Tira fotografias colocando a máquina fotográfica segundo os vários ângulos que aprendeste. Elabora um painel colando as respectivas fotos com o nome do ângulo utilizado. Organiza uma exposição.

► **Os movimentos de câmara**

A gramática da linguagem cinematográfica não fica só pelos planos ou pelos ângulos.
 Vamos agora conhecer os movimentos que se fazem com a câmara e que permitem registos de imagens bastante expressivas e dinâmicas.

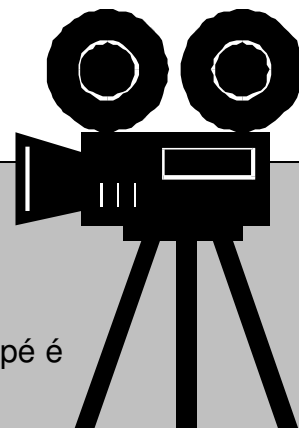
A câmara para realizar estes movimentos deve estar apoiada sobre um tripé?!...

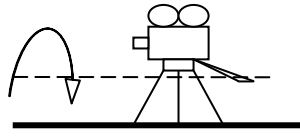


Vamos conhecer...

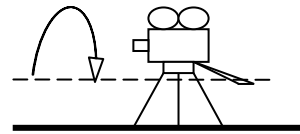
O movimento de panorâmica

Quando a câmara se encontra sobre um tripé é possível realizar os seguintes movimentos:

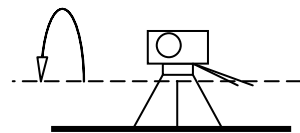




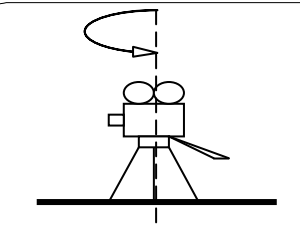
Balance – É semelhante ao movimento de um berço.



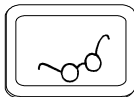
Circular – Parte de um ponto e volta a ele, depois de ter feito uma circunferência.



Panorâmica vertical – A câmara realiza o mesmo movimento que tu, quando movimentas a cabeça de cima para baixo ou de baixo para cima.



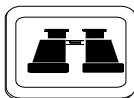
Panorâmica horizontal – A câmara realiza o mesmo movimento que tu, quando movimentas a cabeça da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda.



Aprofundamos

1. Reconheço aquele movimento!

- Durante a passagem de um filme, tenta identificar individualmente, os movimentos de câmara presentes. Discute e comenta-os com a turma.



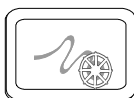
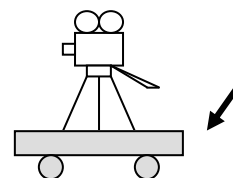
Para saber mais...

O movimento de panorâmica tem diferentes usos:

- Descritivo – conhecimento do cenário.
- Dramático – apresentação dos diversos elementos da acção.
- Subjectivo – em função das personagens ou objectos que se deslocam.



E quando a câmara está fixa sobre um carro e o deslocamos?...



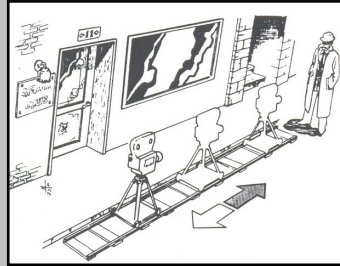
Vamos conhecer...

O movimento de travelling

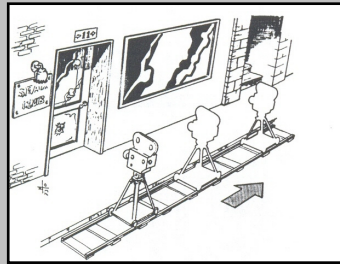
A plataforma na qual se coloca a câmara para realizar o movimento de travelling chama-se **dolly**.

Quando é necessário acompanhar uma personagem durante a sua trajectória ou outros elementos da acção, realizam-se os seguintes movimentos:

Travelling de aproximação e de retrocesso – A câmara desloca-se, aproximando-se e afastando-se da personagem.



Travelling lateral – A câmara acompanha a personagem ou outros elementos da acção, lateralmente.

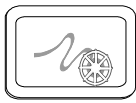
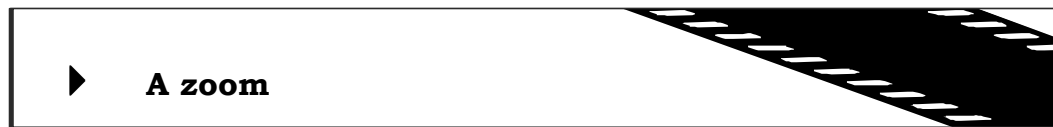


Travelling circular – A câmara descreve 360 graus à volta da personagem ou de outros elementos da acção.



Travelling vertical – A câmara sobe ou desce sobre uma plataforma elevatória.





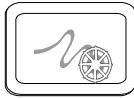
Vamos conhecer...

A zoom

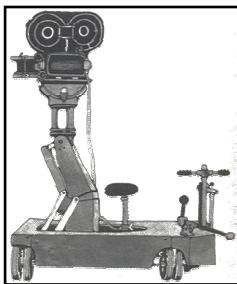
Os únicos movimentos que se podem realizar com a zoom são os movimentos de **aproximação** e de **retrocesso**.

DIFERENÇA ENTRE O MOVIMENTO DE TRAVELLING E A ZOOM	
MOVIMENTO DE TRAVELLING	ZOOM
<p>☑ Realiza o movimento de aproximação e de retrocesso, de forma mecânica, ou seja com a ajuda de um carro.</p>	<p>☑ Realiza o movimento de aproximação e de retrocesso, de forma óptica, ou seja, pela deslocação de lentes variando a <u>distância focal</u> (ver A a Z) e o ângulo.</p>

► **Movimento de grua**



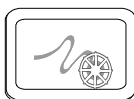
Vamos conhecer...



A grua

A **grua** consiste num braço articulado em que existe uma plataforma para colocar a câmara, sendo possível movimentá-la em todos os sentidos. A grua permite atribuir à cena uma grande expressividade e emoção.

► **A fotografia**



Vamos conhecer...

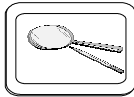
Como aprendemos no início desta unidade, a película de um filme é formada por uma sucessão de «fotografias».



A fotografia

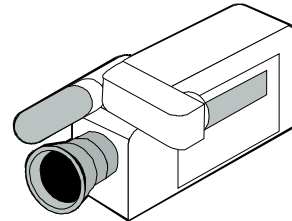
O responsável pela fotografia numa obra cinematográfica, é designado por **director de fotografia**. Este ocupa-se com o aspecto artístico e criativo da imagem, ou seja, da iluminação (faz o tratamento da luz e da cor) e do enquadramento, de acordo com as ideias do realizador.

▶ A iluminação

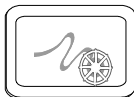


Investigamos e aprendemos

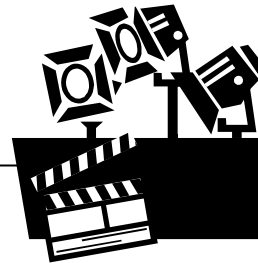
1. Pondo à prova a câmara de vídeo



- Com uma câmara de vídeo, regista o mesmo motivo em diversos momentos do dia e compara-os. Utiliza um tripé.



Vamos conhecer...



A luz no cinema

- A iluminação influencia no clima de uma história.
- A luz no cinema serve para expressar as coisas com clareza e para criar o ambiente adequado.

Tipos de luz	
Luz	Características
• Natural	Obtém-se a partir da luz do dia.
• Artificial	Obtém-se a partir de projectores e reflectores.
• Difusa	Obtém-se por meio de várias lâmpadas, que distribuem a claridade de forma uniforme por todo o espaço da cena. Além de não produzir sombras, também reforça os efeitos naturais da luz ambiente.
• Directa	Coloca-se sobre uma personagem ou do motivo que se quer filmar o que vai originar sombras.

Já sei que efeitos se consegue provocar variando a direcção da luz!

Efeitos da luz

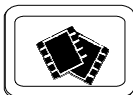
Luz principal ou *Key Light*

Luz de ambiente ou *Filler Light*

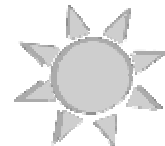
Contra-luz de cabelo ou *Back Light*

Contra-luz de fundo ou *Back Light*

www.mnemocine.com.br/cinema/Cinematografia3.htm (25-01-04)



Tenho curiosidade...



Nos primeiros anos do cinema, o filme era rodado ao ar livre, de forma a aproveitar as horas de máxima luz do sol, a qual criava sombras e intensidades de forma ocasional.

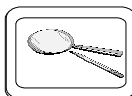
► A cenografia e a interpretação

Então e como



Para já aprendeste que para a realização de um filme deves:

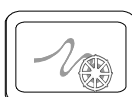
1. Seleccionar as figuras que queres mostrar;
2. Filmar a uma distância adequada;
3. Ter atenção à iluminação utilizada.



Investigamos e aprendemos

1. Representando

- Já participaste em alguma peça de teatro? Comenta com os teus colegas essa experiência.



Vamos conhecer...



A cenografia

A **cenografia** que compreende o espaço visual de um filme, pode ser real ou construído, o importante é transmitir a sensação de autenticidade. Os **décors** (cenários) são as paisagens, os edifícios, os interiores das casas, as ruas, entre outros.

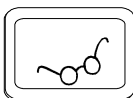
Habitualmente as construções realizadas para o desenvolvimento de um filme são de materiais simples, tais como: madeira, cartão, gesso, telas, de forma a facilitar o trabalho e também o desarmar com facilidade.

- ✓ A **cenografia** permite reforçar ideias e transmitir sensações. Por exemplo, um deserto transmite-nos a sensação de solidão e de tristeza. Uma história em que toda ela se desenvolva dentro de uma casa dá-nos a sensação de opressão e de falta de liberdade.



Retirada de KRASNY, L. (1991): *Cómo utilizar bien los medios de comunicación*. Madrid, Visor.

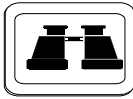
- ✓ Na **caracterização** preocupamo-nos não só com os adereços (óculos, malas, etc...) e as pinturas, mas também com o guarda-roupa.
- ✓ A **interpretação** diz respeito à forma como cada actor e actriz desempenha o seu papel, através dos diálogos e através da mímica.



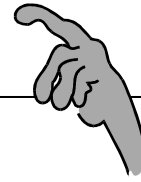
Aprofundamos

1. Dramatizo

- Com a turma propomos-te um pequeno jogo: começa por pensar numa personagem de determinado filme e tenta imitá-la para os teus colegas. Quem conseguir adivinhar a personagem e o respectivo filme, terá agora também que pensar numa outra personagem para imitar, de forma a que os outros colegas possam adivinhar e assim sucessivamente.



Para saber mais...



Interpretação

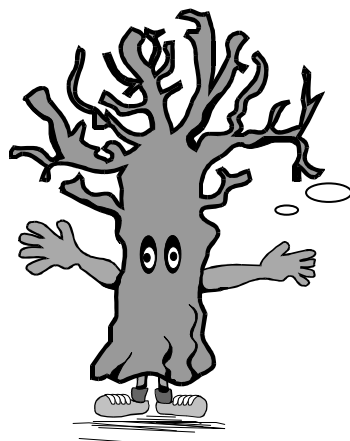
Na hora de analisar uma interpretação, devem-se ter em conta três factores:

- ◆ Os **gestos e movimentos** que determinam a credibilidade das personagens.
- ◆ Os **olhares**. Muitas vezes os olhos são eles que falam e que nos dizem o estado de espírito de uma personagem.
- ◆ A **caracterização** física de cada personagem: a ferocidade do Capitão Gancho, o aspecto ágil de Peter Pan, a feminilidade de Wendy, etc.

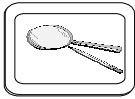
Estas características permitem-nos criar laços de empatia e de identificação enquanto espectadores.

Baseado VÁRIOS (2004): «Peter Pan – La gran aventura. Guía Didáctica», em *Making Of*, 23; formato CD.

► Os efeitos especiais



Será que tudo o que se vê num filme é verdade?!...



Investigamos e aprendemos

1. Experimentamos alguns efeitos

- ▶ Como fazer desaparecer ou aparecer uma personagem?



Para fazer desaparecer, filma-se inicialmente a personagem e depois interrompe-se de forma a voltar a filmar, mas agora sem que ela esteja nesse mesmo sítio. Para fazer aparecer, inicialmente filma-se o espaço sem a personagem, interrompe-se a filmagem para colocá-la no mesmo sítio anterior e volta-se a filmar. O cenário e as luzes não podem variar.

- ▶ Como tornar uma personagem invisível?

Inicialmente o actor veste-se todo de negro, desde a cabeça (meia negra, por exemplo) aos pés, incluindo as mãos. Depois pode vestir uma outra roupa por cima, por exemplo, um fato branco e procede-se à filmagem sobre um fundo negro. Aparecerá inicialmente sem a cabeça e no caso de despir o fato ficará mesmo invisível.



- ▶ Como conseguir que uma personagem caminhe pelo tecto?

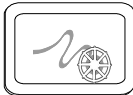


A personagem deverá arrastar-se com a ajuda das mãos e dos pés pelo chão enquanto a câmara ao filmar, deve estar toda inclinada para poder transmitir essa sensação.

- ▶ Como conseguir que uma personagem apareça em determinado ambiente sem lá ter estado?

Projecta-se sobre uma tela ou uma parede branca a imagem de um diapositivo, por exemplo de um determinado edifício. O actor que interpreta a cena deverá vestir uma roupa de cor escura ou preta, de forma a que a imagem do diapositivo não se veja projectada na roupa. Seguidamente pode-se filmar directamente.



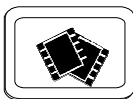


Vamos conhecer...

Os efeitos especiais

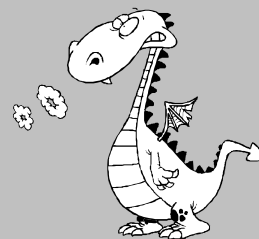
A realidade pode ser modificada com a ajuda de **efeitos especiais**.

Os efeitos especiais, são aqueles que se utilizam para tornar real, aquilo que não é. Trata-se de apresentar e de mostrar na forma mais real possível por exemplo, batalhas, choques de automóveis, pessoas ou automóveis voando, personagens gigantescas, entre outros.



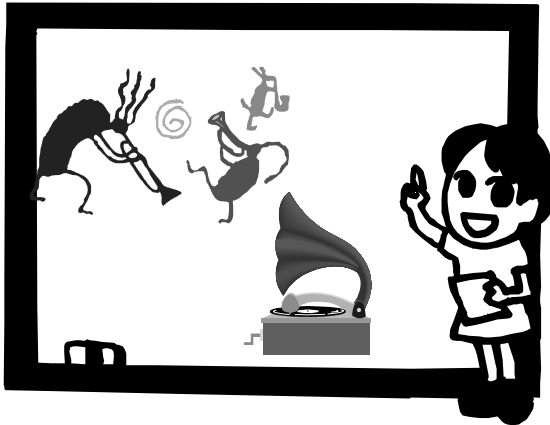
Tenho curiosidade...

As **maquetas** permitem representar grandes cenários ou seres monstruosos capazes de destruir uma cidade inteira ou aterrorizar pacíficos banhistas.

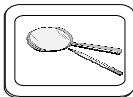


Na fotografia vemos o realizador Steven Spielberg deitado na boca do tubarão. Maqueta utilizada no filme Tubarão (*Jaws*. 1975).

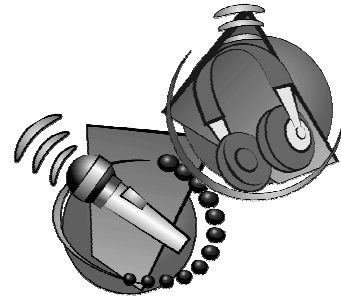
► Uma linguagem de sons



Já imaginaste como eram os filmes mudos antigamente até 1927-1928, onde por vezes, eram feitas tentativas para que o filme tivesse um acompanhamento musical, fazendo girar um disco ou tocando uma orquestra durante a sua projecção?




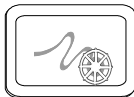
Investigamos e aprendemos



1. Criamos os nossos efeitos sonoros

- Vamos agora criar os nossos próprios efeitos sonoros, utilizando objectos caseiros o que pode ser bastante divertido.

	Chuva	Deixa cair açúcar dentro de um tubo de papel, perto do microfone.
	Sirene	Sopra suavemente pelo bucal de uma garrafa, cheia até meio de água.
	Trovão	Sopra suavemente sobre o microfone ou movimenta perto dele, uma folha de alumínio.
	Efeito de terror	Inverte o som de um filme ou torna-o lento através de um programa de edição de computador.
	Voz ao telefone	Coloca uns auscultadores na câmara de vídeo e fala através de um auricular.

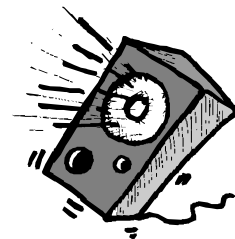


Vamos conhecer...

A banda sonora do filme

Actualmente a banda sonora de um filme, é composta principalmente por quatro tipos de sons:

- **A voz humana**
- **A música**
- **Os ruídos**
- **O silêncio**

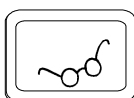


A **palavra** (voz humana) – O uso mais frequente é o diálogo, em articulação com a presença física das personagens. É considerada também a «voz off», em que o discurso é realizado na terceira pessoa.

A **música** – Aparece com frequência como complemento das imagens, à excepção dos musicais onde a música é protagonista.

O **ruído** – O som que acompanha as imagens.

O **silêncio** – O silêncio é usado em situações dramáticas. A pausa, ou a ausência de sons pode representar uma determinada situação de angústia.

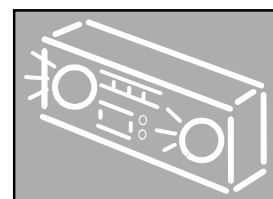


Aprofundamos

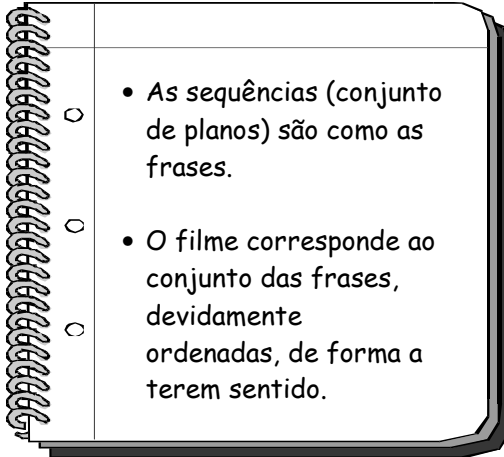
1. Escuto a melodia



- Ouve com muita atenção, juntamente com os teus colegas, algumas peças musicais que fazem parte de filmes conhecidos e tenta adivinhar qual o nome dos respectivos filmes. Tenta ainda saber o nome do autor das bandas sonoras.



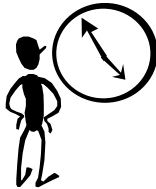
II A estrutura da linguagem cinematográfica



Voltamos a comparar a nova linguagem com a escrita. Observa com atenção!

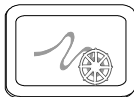


► O tempo no cinema



Quando se conta uma história, por vezes já tens ouvido a expressão «passado muitos anos...», ou seja faz-se uso do tempo. Num filme isso também acontece. Neste caso o autor da obra cinematográfica pode manter ou modificar o tempo (**tempo fílmico**) em que decorre a acção no filme. Mas, nunca mudar o **tempo real** da história.





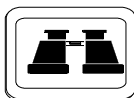
Vamos conhecer...

O tempo no cinema

🕒 **Tempo real** – é o tempo em que na realidade um acontecimento leva a ocorrer, como por exemplo, o colocar uma carta numa caixa de correio.

🕒 **Tempo fílmico** – é o tempo em que o autor manipula o filme, acelerando ou retardando o acontecimento. No exemplo anterior, o autor através de câmara lenta, poderia mostrar outros detalhes que iriam facilitar a compreensão do espectador.

Então de que forma se pode utilizar o tempo numa história?



Para saber mais...

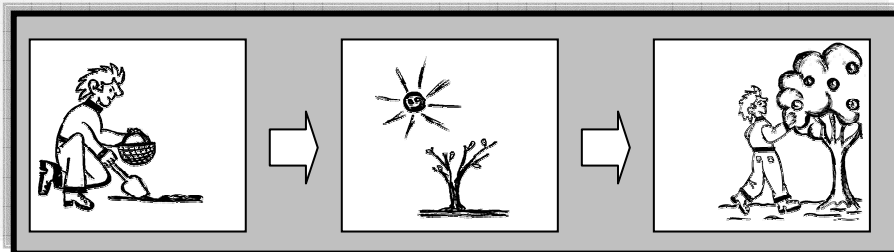
Formas de utilizar o tempo numa história

🎬 **Adequação** - O tempo que leva a história a decorrer é o mesmo de quando é projectado.



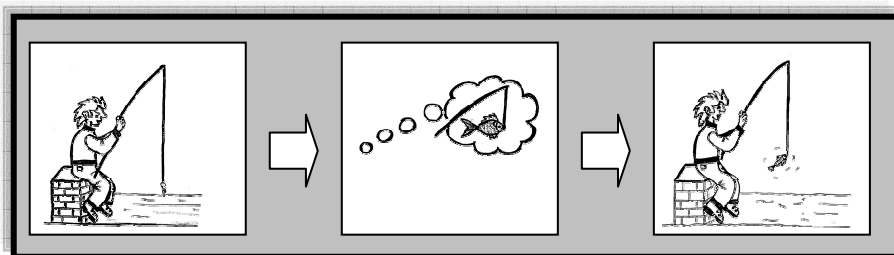
Tempo real = Tempo fílmico

■ **Condensação** - Anos e meses da história podem apresentar-se em minutos.



Tempo real > Tempo fílmico

■ **Distensão** - quando o autor alarga mais o tempo da cena, do que aquele que leva a acontecer na realidade.



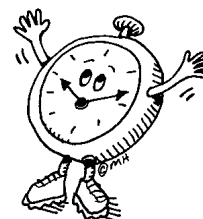
Tempo real < Tempo fílmico

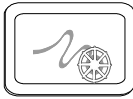
Maria Albertina F. Gonçalves

► **Recursos que demonstram o passar do tempo**



E se eu quiser demonstrar no meu filme, que o tempo está a passar? Como faço?!

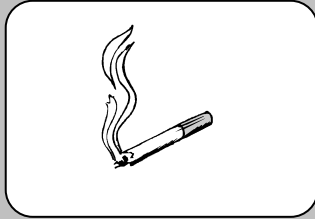




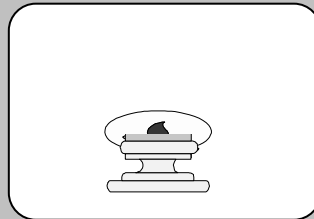
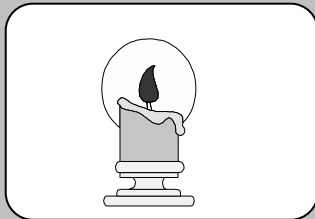
Vamos conhecer...

Exemplos que demonstram a passagem do tempo

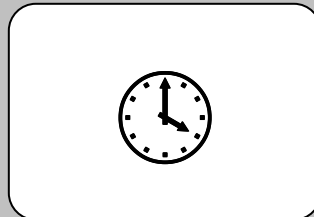
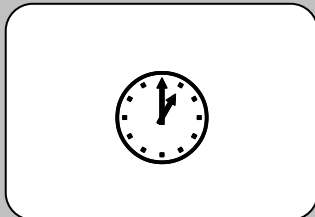
🕒 Um cigarro aceso que se vai queimando.



🕒 Uma vela que se vai gastando.



🕒 As horas a passar num relógio.

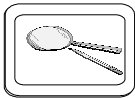


🕒 O candeeiro aceso ou não, consoante se for de dia ou de noite.



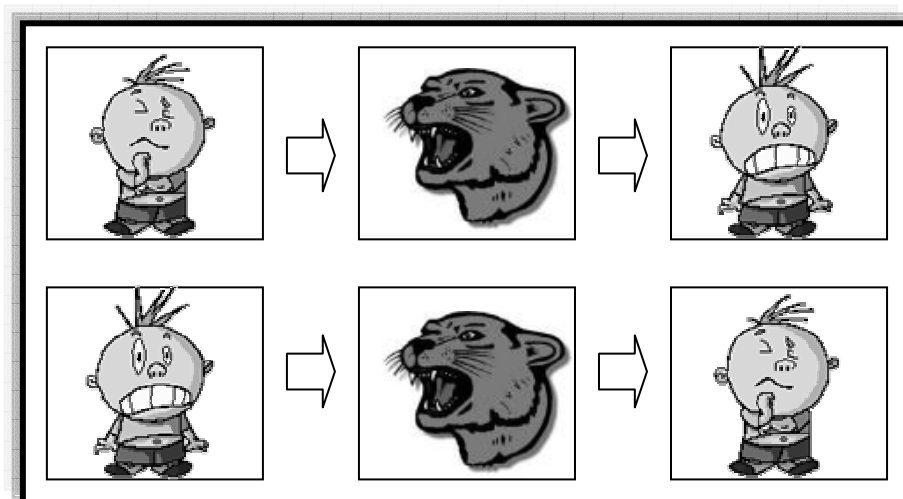
► **A montagem**

Terminei as minhas gravações! Registei vários planos, várias sequências... E agora?!...



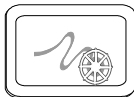
Investigamos e aprendemos

1. Imagens em ordem!



- Analisa as seguintes imagens e tenta interpretá-las juntamente com os teus colegas. Que conclusão tiras? Regista.





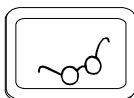
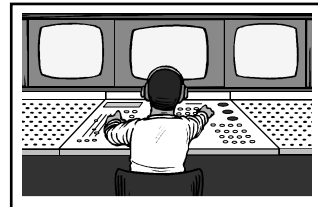
Vamos conhecer...

A montagem

Depois de concluídos os registos é necessário proceder-se à **montagem**. Ou seja, ordenar os planos e as sequências do filme, de forma a que a mensagem do realizador seja transmitida aos espectadores.

A mensagem do filme pode variar consoante a ordem dos planos.

Na montagem pode-se alterar a ordem dos planos, das sequências, retirar o que não se gosta, fazer-se acréscimos, por exemplo de efeitos especiais, etc.

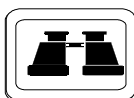


Aprofundamos

1. A moviola



- Procura investigar sobre o aparelho designado por **moviola**, que anteriormente era utilizado para realizar a montagem de um filme.



Para saber mais...



Tipos de montagem

👉 **Montagem linear** - a história decorre no filme, na mesma ordem que na realidade (no tempo real).

👉 **Montagem linear intercalada ou montagem paralela** - quando duas ou mais acções decorrem ao mesmo tempo no filme.

👉 **Montagem de «Flash-Back»** - quando no decorrer da história, são relatadas situações que já aconteceram.

👉 **Montagem de «Flash-Forward»** - quando no decorrer da história, são relatadas situações que ainda vão acontecer.

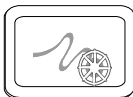
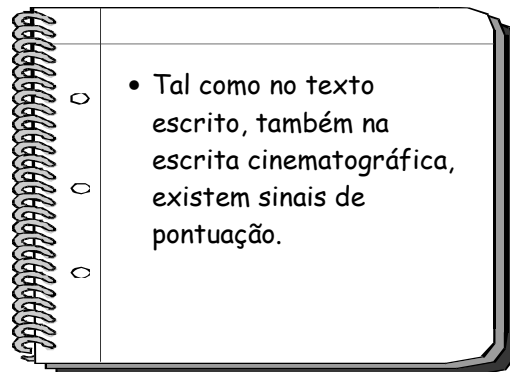
👉 **Montagem de Contraponto** - quando se desenvolvem histórias paralelas, que terminam com o mesmo final.

👉 **Montagem de Fresco** - trata-se de uma história principal, à qual se juntam pequenas histórias com informação complementar, de forma a enriquecer a principal.

► Os racords



Vamos agora conhecer alguns dos sinais de pontuação (**racords**), mais utilizados numa obra cinematográfica.



Vamos conhecer...

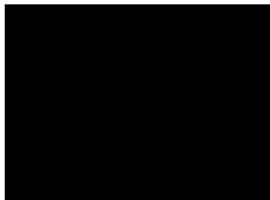
Os racords

Os racords são ligações entre planos. Aprende alguns dos mais utilizados:

§ **Corte** – é uma mudança instantânea de uma imagem para outra.



§ **Fade in** – é uma passagem gradual do ecrã completamente negro, para uma imagem.



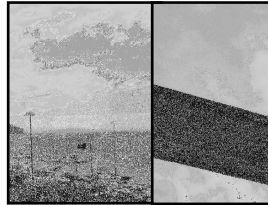
§ **Fade out** – é uma passagem gradual de uma imagem, para o ecrã completamente negro.



§ **Encadeado** – uma nova imagem vai aparecendo por cima da anterior, que se vai fundindo por sobreposição.

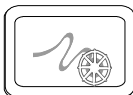


§ **Cortina** – quando o aparecimento de uma imagem é feito pela deslocação da imagem anterior.



II Da ideia ao guião...

Antigamente os primeiros filmes, praticamente não utilizavam guiões. Os filmes tinham uma história muito simples, não utilizavam muitos ornamentos e eram rodados na maioria das vezes na rua para ser aproveitada a luz solar. E hoje como será?!...



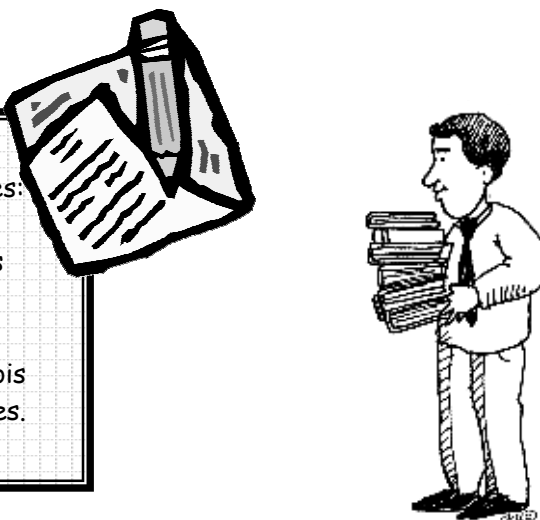
Vamos conhecer...



O que é um guião?

Quando queremos conhecer as propriedades de um corpo, procuramos planificar uma experiência, de forma a descobrir as características que lhe são próprias. Para isso reunimos o material, passamos ao desenvolvimento da experiência e terminamos com a conclusão.

Também na produção de uma obra cinematográfica é necessário planificar, ou seja reunir todas as condições que são necessárias à produção de um filme, por meio de um trabalho escrito (guião) que tem em conta as características do meio cinematográfico. Assim, evita-se a improvisação e obtém-se um maior nível expressivo e artístico.



Quando escreveres um guião deves:

- Saber que tipo de espectadores queres que assistam ao filme;
- Escrivê-lo de forma flexível, pois poderás ter que fazer alterações.

► **As fases da redacção do guião**



Vamos conhecer...



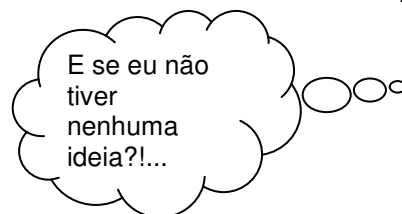
A ideia



Já tenho uma ideia para o filme que vou fazer!...

A origem do guião está sempre na **ideia** que se pretende pôr em prática através do meio cinematográfico.

A ideia é o início de toda a produção cinematográfica.

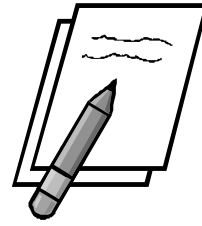


E se eu não tiver nenhuma ideia?!...

Caso não nos surja nenhuma ideia, pode-se também partir de um acontecimento histórico, de um acontecimento do dia a dia, da leitura de um texto literário, de um sonho ou inclusivamente do visionamento de outro filme.



O argumento



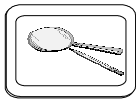
A função do **argumento** é elaborar um texto narrativo desenvolvendo a ideia. Assim, deverá apresentar de forma ampla o conteúdo, a história e qual a finalidade que se pretende com a obra fílmica.



TEXTO NARRATIVO

«No texto narrativo há um narrador que conta uma história, situada numa época e num espaço (localização espaço-temporal), cuja acção é desempenhada por personagens. Estas, por sua vez, pretendem conquistar algum objectivo e, por isso, umas são ajudadas, outras prejudicadas por diversas forças. O processo narrativo desencadeia-se a partir de uma situação inicial (introdução), desenvolve-se através de situações de ruptura e de equilíbrio (desenvolvimento) e termina por um desenlace feliz ou infeliz (conclusão)».

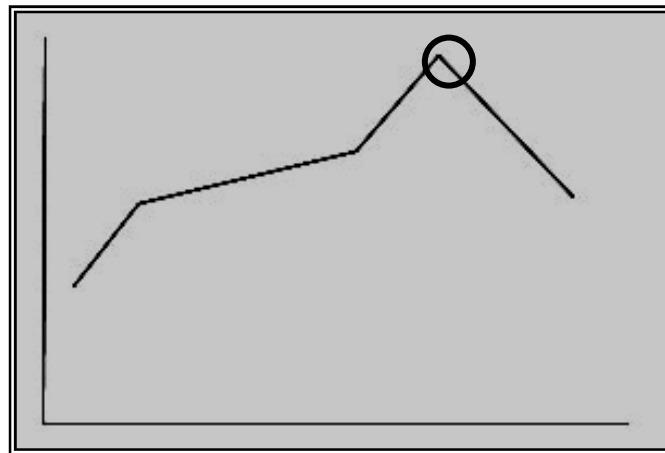
TORRES, N. (2002): *Pirilampo*. Maia, Nova Gaia.



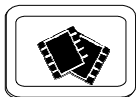
Investigamos e aprendemos

1. Interpretamos o gráfico

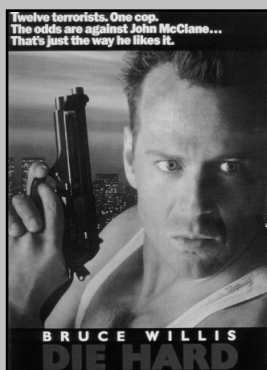
Depois de teres recordado as características do texto narrativo, vamos agora observar como está elaborado um filme, através do gráfico.



- Com os teus colegas de grupo analisa o gráfico de forma a identificares as linhas que correspondem à introdução, ao desenvolvimento, ao momento culminante (clímax) e ao desenlace. Comenta os resultados com a turma.



Tenho curiosidade...



Alguns dos filmes que conhecemos, foram baseados em acontecimentos verídicos ou romances, tal como o filme «Assalto ao arranha-céus».

São criadas distintas personagens que após terem passado por algumas peripécias, acabam por sobreviver às catástrofes.



O tratamento



O **tratamento** é realizado de forma mais elaborada que o argumento, ou seja, deverá descrever todos os cenários onde se desenvolve a acção, todas as personagens da história e as suas relações, toda a sequência da história, etc.



Sinopse

A **sinopse** é uma resumida e breve narração da história, assinalando os pontos mais intensos do decorrer das acções e dos respectivos personagens.

A sinopse muitas vezes é utilizada na promoção e na divulgação da obra cinematográfica.



Guião literário

O **guião literário** amplia e desenvolve ainda mais o **tratamento**, ou seja, além de separar a história por sequências, numera os planos utilizados, faz uma descrição das personagens e das localizações de cada uma das sequências, e apresenta também os diálogos.

“007-Um novo dia para morrer”

Ficha técnica

Título original:
Die Another Day

Director:
Lee Tamahori

Intérpretes:
Pierce Brosnan,
Halle Berry,
Toby Stephens
e Michael
Madsen.

Origem:
Estados Unidos/
Grã-Bretanha,
2002

Duração:
123 min.

Produtora:
Metro-Goldwyn-
Meyer



Sinopse

Numa operação na fronteira entre a Coreia do Sul e a Coreia do Norte, agentes americanos são mortos. O agente secreto James Bond precisa de impedir os planos de Gustav Graves e do seu fiel braço direito Zao, os quais estão desenvolvendo uma arma de alta tecnologia que pode desencadear uma guerra no mundo.



O Guião técnico



O **guião técnico** emprega toda a linguagem cinematográfica, ou seja, os meios técnicos que já conheces. Desde os movimentos da câmara (panorâmicas, travellings...), ao tipo de ângulos (normal, picado...), tipo de iluminação, entre outros.



O story-board



O **story-board** apresenta de uma forma particular o guião, plano por plano, com ilustração visual, onde geralmente são utilizados desenhos.



► A claquete





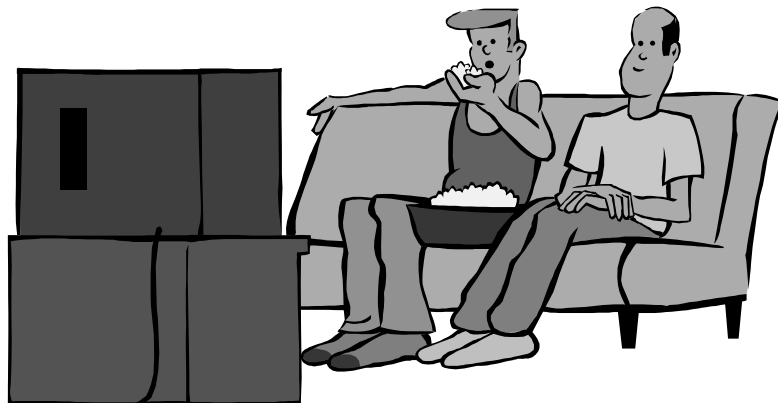
Vamos conhecer...

A claquete



A **claquete** serve para marcar o início de um take (ver **A** a **Z**) e registar toda a informação importante nos respectivos espaços.

A claquete é importante para sincronizar as imagens e o som gravado de forma separada. Quando a régua bate na tábua e se coincidir com o som, obtém-se a sincronização perfeita.





Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.



Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:

Adquiri os seguintes conhecimentos:

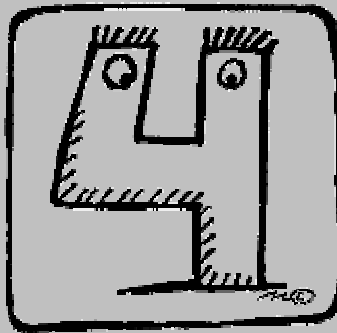
Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

A minha opinião pessoal:

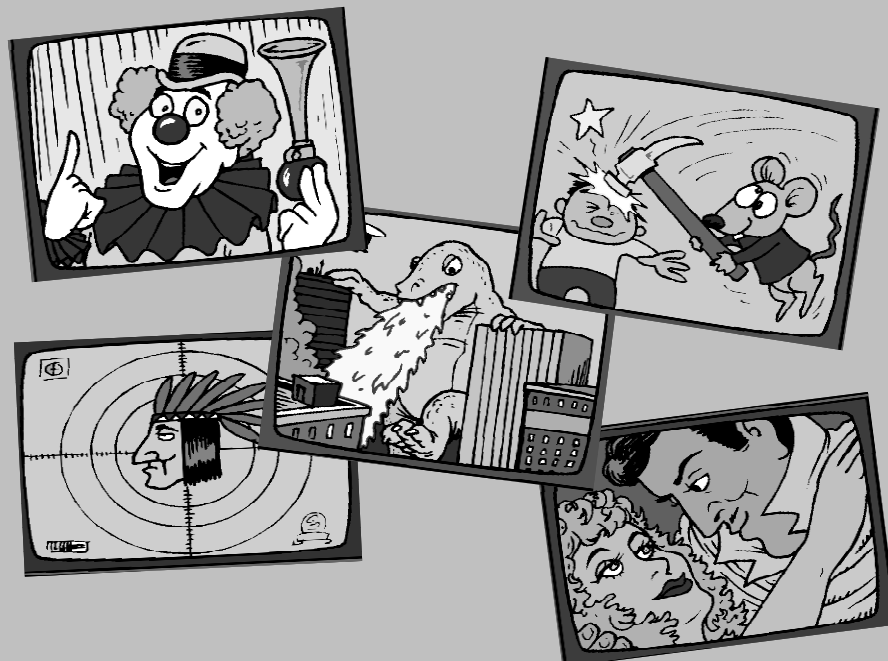
No trabalho de grupo valorizei:

No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:



Para rir ou chorar?...



Unidade Didáctica 4.1



Os géneros do cinema



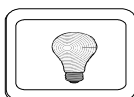
Certamente já tiveste oportunidade de entrar no clube de vídeo ou num clube de DVD para alugares um filme, para comodamente o desfrutares na companhia da tua família ou dos teus amigos.

Qual a disposição que as capas dos respectivos filmes ocupam nas estantes? Que critério utilizas para procurar determinado filme que te interessa ver?



O que pretendemos?

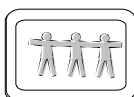
- Analisar e compreender vários géneros cinematográficos existentes.



Já sabemos que...

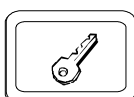
Para dialogar com os meus colegas e professor:

1. Que tipo de filmes gostas mais de ver? Porquê?
2. Habitualmente costumavas ver os filmes, nas salas de cinema, na televisão, em vídeo ou DVD?
3. Quando vês os filmes em vídeo ou DVD, onde os obténs?
4. És sócio de algum clube para alugares os vídeos ou os DVDs?

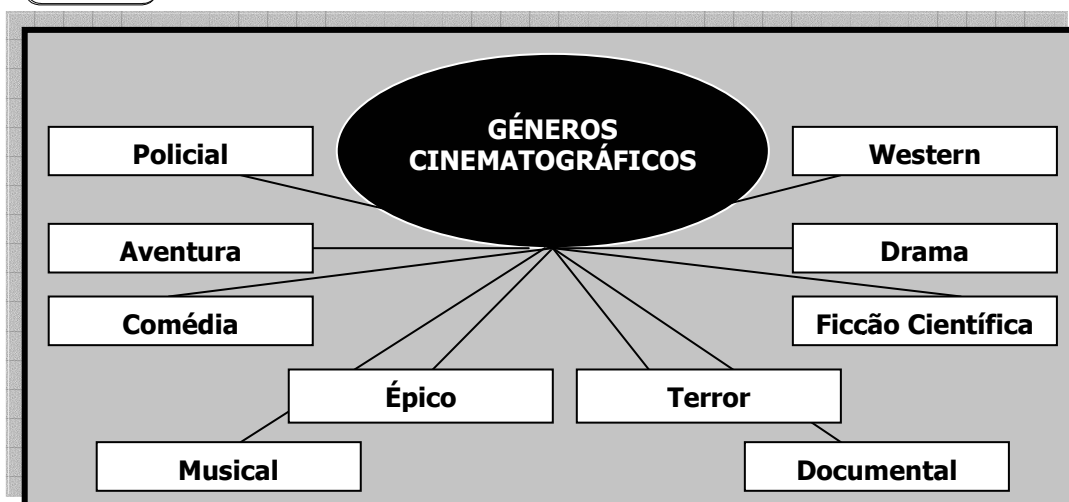


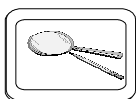
O que vamos aprender?

CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> • Os géneros cinematográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para analisar e identificar o género relativo a determinado filme. • Capacidade para pesquisar, analisar textos e elaborar textos escritos necessários na concretização dos trabalhos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar de forma correcta e adequada em diversos contextos. • Expressar a sua opinião ou a do grupo, propondo outras sugestões.



Ideias-chave





Investigamos e aprendemos

1. Entrevistamos

- Em casa junto dos teus pais ou avós, coloca-lhes as seguintes perguntas e regista-as. Na escola, compara as tuas respostas com as dos teus colegas.

<i>Perguntas</i>	<i>Respostas</i>
Recordas o primeiro filme que viste numa sala de cinema? Qual o nome do filme? Descreve-o.	
O filme era de aventuras, era uma comédia... Qual o género cinematográfico desse filme?	
O que te impressionou mais nessa experiência?	
Porque é que os filmes são classificados quanto à idade?	
Consideras importante que exista qualificação cinematográfica?	

2. Os cómicos do meu país...

- Pesquisa juntamente com o teu grupo, sobre os três actores de grande sucesso do cinema cómico português: Vasco Santana, Ribeirinho e António Silva. Elabora um dossier com o material que recolheste.





Vamos conhecer...

Os géneros cinematográficos



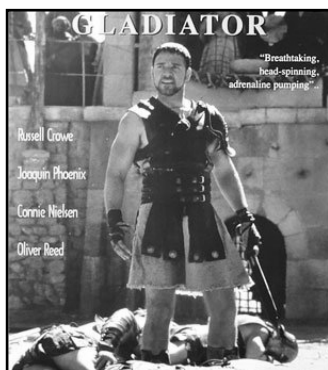
“A Máscara” (*The Mask*, 1994)
Género - Comédia

COMÉDIA – A comédia é um dos géneros artísticos desde sempre ligados ao teatro e à literatura que conheceu alguns dos melhores momentos da sua história, no cinema mudo de Charlot, Laurel e Hardy ou Buster Keaton ou no cinema sonoro dos irmãos Marx, Jerry Lewis entre muitos outros exemplos de grande sucesso a nível mundial.

MUSICAL – A sétima arte (ver **A a Z**) nunca prescindiu da música, desde os pianistas do cinema mudo até às bandas sonoras que hoje são indispensáveis a qualquer filme. No entanto, o cinema musical foi um pouco mais longe e tornou a música e a dança como elementos da acção instituindo um género que se tornou tipicamente norte-americano.



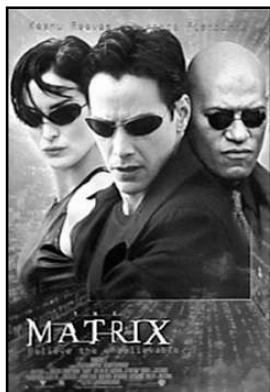
“Mary Poppins” (*Mary Poppins*, 1964)
Género - Musical



“Gladiador” (*Gladiator*, 2000)
Género – Épico ou histórico

ÉPICO – O cinema épico ou histórico aborda os grandes temas da história da humanidade, sejam eles personagens, povos ou temas religiosos ou filosóficos. Desde a vida de Joana D’Arc, passando pelas biografias de reis e rainhas, como Ana Bolema, pelas abordagens da antiguidade clássica, como no célebre filme “Quo Vadis?”, ou pela temática religiosa, como em “Os Dez Mandamentos”. O cinema épico constitui um marco importante na história do cinema, quer clássico quer contemporâneo, como o comprova o filme “Gladiador” de Ridley Scott, realizado no início do século XXI.

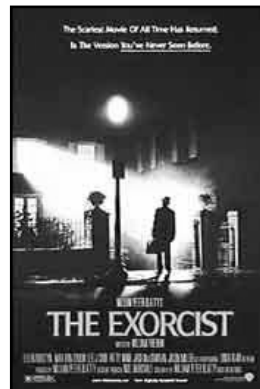
TERROR – O género terror encontrou no cinema uma forma de expressão privilegiada para as suas características únicas de conteúdo. A linguagem cinematográfica é o meio ideal para criar os efeitos de imaginação e mistério que provocam o medo, a exaltação e o suspense, tão comuns nos filmes deste tipo.



“Matrix” (*The Matrix*, 1999)
Género – Ficção Científica

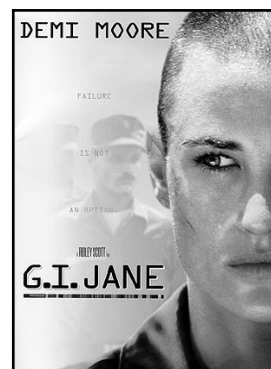
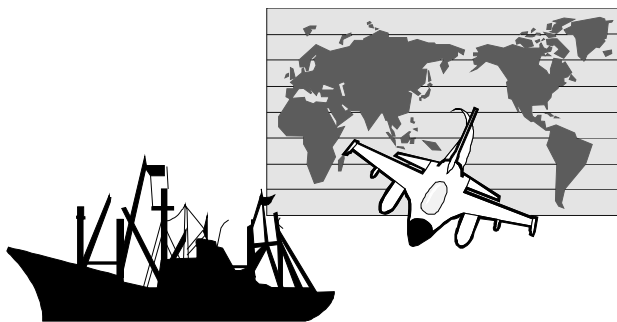
FICÇÃO CIENTÍFICA – Ficção científica é dos géneros de cinema mais difíceis de definir, apesar de as pessoas terem uma ideia daquilo que significa. As próprias palavras, ficção, porque se passa no mundo da imaginação e, científica, porque aborda as áreas das ciências.

VÁRIOS (2002): *Diciopédia. O poder do conhecimento 2003*. Porto, Porto Editora.

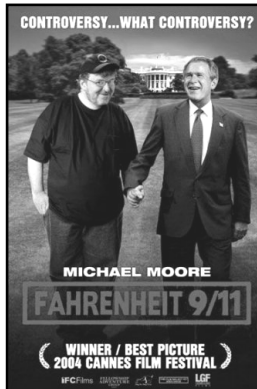


“O Exorcista” (*The Exorcist*, 1973)
Género – Terror

AVENTURA – O cinema de aventura decorre num mundo heróico, com muitos combates, lutas e aventuras. Habitualmente este tipo de filme permite-nos desfrutar de muitas emoções, quer no mar, no ar ou em terra.

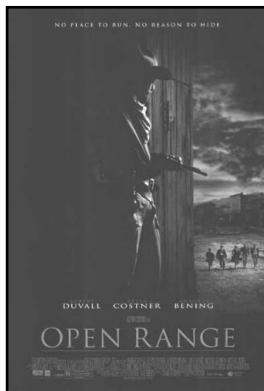


“G.I. Jane, até ao limite” (*G.I. Jane*, 1997)
Género - Aventura



“Fahrenheit 11 de Setembro”
(*Fahrenheit 9/11*, 2004)
Género - Documental

DOCUMENTAL – O documental, produto da realidade, permitiu aos homens viajar por regiões desconhecidas e isto sem terem que sair da sala de cinema. O documental é utilizado como arquivo da realidade histórica.



“Pacto de Justiça”
(*Open Range*, 2003)
Género - Western

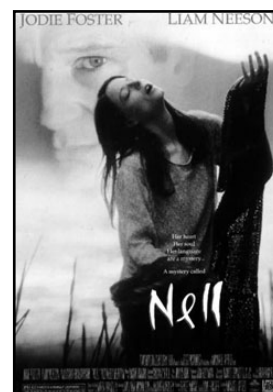
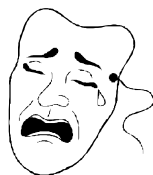
POLICIAL – O género policial conta-nos histórias onde as personagens principais são gangsters, bandidos e detectives e os temas habitualmente são sobre a máfia, as drogas, o racismo, entre outros.



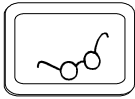
“O Chacal” (*The Jackal*, 1997)
Género - Policial

WESTERN – Inicialmente estes filmes eram designados por «filmes de cowboys», que decorriam no oeste norte-americano, envolvendo pistoleiros, índios, combóios, etc. Em 1903, Edwin S. Porter realizou o western “Assalto e roubo de um combóio”.

DRAMA – Este género baseia-se muitas vezes em acontecimentos reais do quotidiano, por vezes trágicos, os quais nos fazem chorar enquanto contemplamos o filme.



“Nell” (*Nell*, 1994)
Género - Drama



Aprofundamos

1. O que vemos?

- Selecciona alguns filmes e regista-os no quadro da sala. Coloca na coluna respectiva, o nome do filme, o género cinematográfico e procura registar a partir de que idade é permitido o seu visionamento.

Título do filme	Género cinematográfico	Idade

2. Sou actor e actriz

- Escolhe um dos filmes que registaste e sem revelares o título, procura representar para os teus colegas, uma pequena cena que gostes. O colega que tiver adivinhado, deverá ele agora representar também uma cena de um outro filme.



Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.

Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:



Adquiri os seguintes conhecimentos:

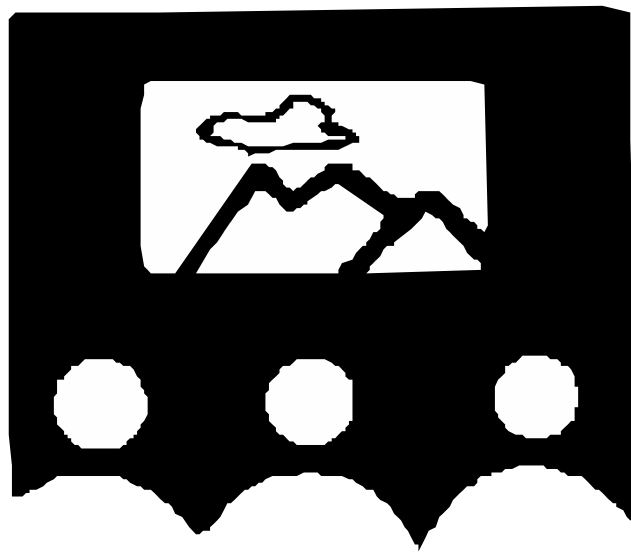
Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

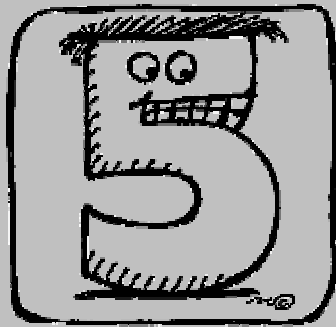
A minha opinião pessoal:

No trabalho de grupo valorizei:

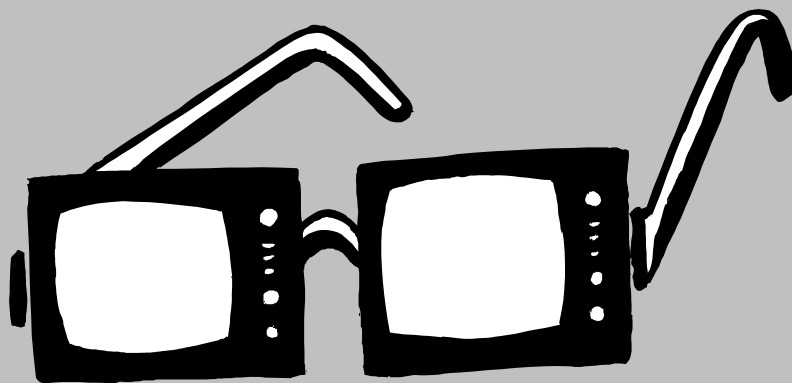
No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:

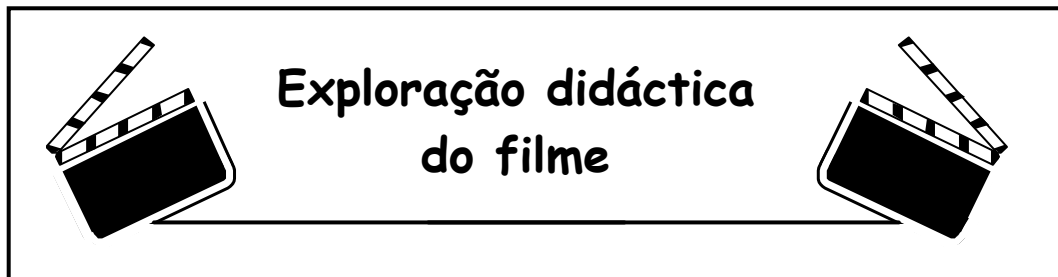




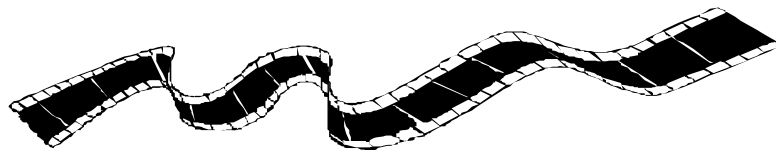
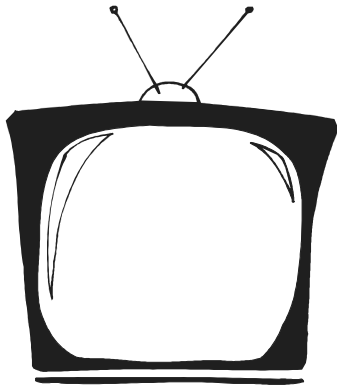
Comprendemos o filme



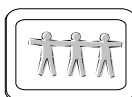
Unidade Didáctica 4.1



O que te propomos nesta unidade é trabalhares sobre alguns filmes que certamente já conheces. Não ficaremos apenas pelo lado de entretenimento e pelo conhecimento da sua história. Além de nos divertirmos, poderemos aprender muito mais, com o que um filme nos oferece.

**O que pretendemos?**

- Adquirir gosto para estudar determinados temas.
- Servir de complemento para determinados conteúdos das aulas.
- Aplicar conteúdos adquiridos anteriormente.



O que vamos aprender?

CONTEÚDOS		COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
• Antes de ver o filme:			
<ul style="list-style-type: none"> • O cartaz. • O autor. • As personagens. • O género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para analisar o cartaz e informar-se sobre o nome do autor (realizador) e dos outros elementos (ficha técnica). • Capacidade para analisar e identificar o género relativo a cada filme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar, discutir e defender ideias próprias. • Estabelecer e respeitar regras para o uso colectivo de espaços. • Propor situações de intervenção individual ou em grupo. • Prestar atenção a situações, manifestando envolvimento e curiosidade. • Aplicar e articular saberes e conhecimentos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Profissões relacionadas com o cinema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para se exprimir oralmente sobre as características, das profissões do mundo do cinema. 		
<ul style="list-style-type: none"> • A sala de projecção. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para sugerir estratégias que permitam um bom visionamento. 		
• Durante a projecção:			
<ul style="list-style-type: none"> • Normas necessárias para o bom visionamento do filme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para relembrar as atitudes positivas, necessárias no momento do visionamento. 		
• Depois de ver o filme:			
<ul style="list-style-type: none"> • Cartazes. • Folhetos informativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento da imaginação e da criatividade na elaboração de cartazes e de folhetos informativos. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de compreensão (Língua Portuguesa, Estudo do Meio, Formação Cívica, Expressão e Educação Plástica, Estudo Acompanhado, Análise Cinematográfica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para produzir textos escritos. • Capacidade para descrever cenas observadas. • Capacidade para identificar os acontecimentos mais importantes de cada filme. 		

	 Crianças mais pequenas	 Crianças mais velhas
--	---	---

TÍTULO DOS FILMES	NÍVEIS ETÁRIOS	
-------------------	----------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • “Shrek” 	×	
	<ul style="list-style-type: none"> • “A Vida em Directo” 		×
	<ul style="list-style-type: none"> • “Peter Pan – A grande aventura” 	×	×

«Shrek»

FICHA TÉCNICA

Título original:
Shrek

Directores:
Andrew Adamson e
Vicky Jenson

Intérpretes:
Mike Myers, Eddie
Murphy, Cameron
Diaz e John Lithgow.

Nacionalidade e ano:
Estados Unidos,
2001.

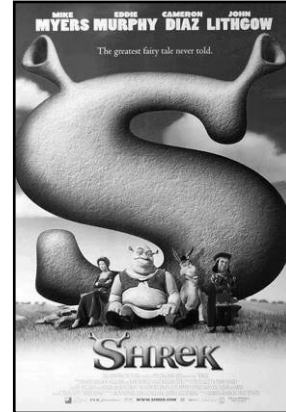
Duração:
90 min.

Produtora:
Dreamwork SKG e
Pacific Data Images.

Género: Comédia.

SINOPSE

Num pântano muito lon-
gínquo, vivia um ogre cha-
mado Shrek. Um dia recebe uma série de personagens
de contos de fadas, que acabam com a tranquilidade do
seu lar. Estes foram expulsos das suas casas pelo ter-
rível Lord Farquaad. Determinado em resolver o pro-
blema, Shrek resolve encontrar Farquaad e com ele
faz um acordo: todas as personagens poderão retor-
nar aos seus lares se ele e o seu amigo Burro resga-
tarem uma bela princesa, que é prisioneira de um dra-
gão. Porém, quando Shrek e o Burro conseguem final-
mente resgatar a princesa, descobrem que vão ter
problemas.





Investigamos e aprendemos



1. O estudo da Língua

- Há vários tipos de textos narrativos (conto de fadas, fábula, banda desenhada...). Escreve as definições dos seguintes tipos e à direita, completa com quatro títulos de cada um deles:

Definições

Títulos

Fábula: _____

Conto de fadas: _____

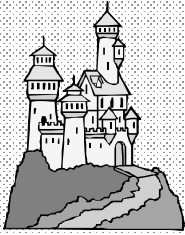
Banda Desenhada: _____

- Escreve um breve resumo do argumento dos seguintes contos, protagonizados por algumas personagens que fazem parte do filme. Poderás pesquisar na internet ou numa biblioteca.

Capuchinho Vermelho: _____

Pinóquio: _____

- Faz a correspondência de cada conto com o respectivo autor. Para a realização deste exercício podes consultar a internet ou pesquisar numa enciclopédia.



A Cinderela •	• H.C. Andersen
Capuchinho Vermelho •	• Charles Perrault
O Patinho Feio •	• Carlo Collodi
O Gato das Botas •	• Irmãos Grimm
A Pequena Sereia •	• James Mathew
Pinóquio •	• H.C. Andersen
Peter Pan •	• Irmãos Grimm



- Inventa um final diferente para o filme, em que o Shrek e a princesa Fiona não fiquem juntos. Escreve numa folha à parte.

2. Estudando o meio natural

- A maior parte dos animais que protagonizam os contos e que aparecem no filme *Shrek* pertencem ao grupo dos mamíferos. Das características indicadas a seguir, sublinha as que são exclusivas dos mamíferos.

Pulmões, brânquias, orelhas, pêlo, herbívoros, sangue frio, escamas, dentes, penas, mamas, põe ovos, voa, nada, carnívoros, caminha sobre quatro patas.

- Uma das sequências mais bonitas do filme é quando o burro e o Shrek olham para o céu para ver as estrelas e a lua. O que é uma estrela? E a lua? Conheces o nome de alguma estrela? Justifica as tuas respostas.

3. A nossa história

- O terrível Lord Farquaad vive num magnífico castelo. Certamente que no sítio em que vives ou próximo, deve existir um castelo ou algum monumento importante. Procura informação sobre esse castelo ou outro monumento: quem o mandou construir e quando, a sua história, etc. Com o material que recolheste, elabora cartazes.

- A história de Shrek decorre numa Idade Média imaginária. O que sabes sobre a Idade Média? Seria interessante que recolheesses informação sobre a sua cronologia, os acontecimentos mais importantes que nela ocorreram, a estrutura social, as cidades, os edifícios... Em pequeno grupo elabora um panfleto sobre a Idade Média com a informação recolhida.

4. *Eu e os outros*

- Recordas-te da sequência em que o burro e Shrek chegam à ponte de madeira sobre o lago, com lava a ferver e este último diz: «Eu estarei ao teu lado para... dar-te o meu apoio moral»? Esta é uma das coisas que os amigos podem fazer uns pelos outros. Existem muitas formas de se apoiar os amigos. Escreve cinco formas habituais de apoiar um amigo no dia a dia:

5. *O meu Shrek*

- Através de imagens do filme, modela com plasticina o boneco Shrek. Organiza uma exposição.

6. *Ordeno as sequências*

- Recorda as seguintes sequências do filme e ordena-as por ordem cronológica (tal como aparecem no filme) na coluna da direita. Coloca as respectivas letras.

a – Resgate da princesa
 b – Boda do príncipe
 c – As personagens do conto em cada de Shrek
 d – O grande segredo da princesa
 e – Shrek ganha no torneio
 f – Fiona contra Robin Hood
 g – Lord Farquaad consulta o espelho
 h – Shrek e o burro olham as estrelas

1 –
 2 –
 3 –
 4 –
 5 –
 6 –
 7 –
 8 –

«A vida em directo»

FICHA TÉCNICA

Título original:
The Truman Show

Director:
Peter Weir

Intérpretes:
Jim Carrey, Laura
Linney, Noah
Emmerich, Natascha
McElhone, Holland
Taylor e Ed Harris.

Nacionalidade e ano:
Estados Unidos,
1998.

Duração:
102 min.

Produtora:
Paramount Pictures.

Género: Drama.

SINOPSE

Truman Burbank é um homem que vive na pequena povoação de Sheehaven, é casado com uma bonita enfermeira, trabalha como vendedor de seguros e desfruta da companhia dos seus amigos e vizinhos. Tudo é normal na sua vida, excepto um pequeno detalhe: Truman vive com uma câmara de televisão que relata durante 24 horas o que lhe acontece. A própria povoação em que vive e as pessoas com quem convive são actores contratados pela estação de televisão, para o iludirem. Contudo Truman não sabe de nada disso e segue com a sua vida normalmente. O autor do programa, Christof, é que determina o que vai acontecer na vida de Truman.



Investigamos e aprendemos



1. O cartaz do filme

Com toda a turma realiza um debate após o visionamento do filme, utilizando as seguintes questões:

- ✍ O que aparece na imagem?
- ✍ Porque é que no ecrã da televisão domina esta imagem?
- ✍ Porque é que Truman aparece a dormir?
- ✍ O que demonstra o cartaz?
- ✍ Gostas deste cartaz? Se fosses tu como o elaborarias?



2. Sobre o filme

- Com que impressão ficaste do filme *A vida em directo*?

- Qual o tema e a mensagem principal do filme?

- O que achaste da interpretação realizada por Jim Carrey? Notas muitas diferenças entre este papel e os outros desempenhados em filmes como *A máscara* ou *Ace Aventura*?

- No teu ponto de vista, qual a sequência mais importante do filme? E a mais triste? E a mais divertida? Justifica as respostas.

- Define a impressão que te causaram determinados aspectos técnicos do filme, utilizando apenas uma palavra:

Música: _____ Interpretações: _____

Decoração: _____ Vestuário: _____



3. Sobre os meios de comunicação

- Faz a correspondência, segundo a tua opinião, entre as palavras apresentadas e os respectivos meios de comunicação. Atenção que algumas palavras poderão aplicar-se a meios diferentes:

Rapidez, virtual, espectáculo, entretenimento, informação, educação, interactivo, distracção, cultura, formação.

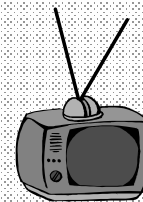
Internet: _____

Cinema: _____

Televisão: _____

Rádio: _____

Imprensa: _____



- Liga a cada um dos meios de comunicação a respectiva data em que foram inventados.

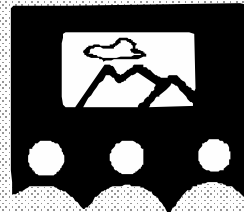
Internet **1895**

Cinema **1907**

Televisão **1609**

Rádio **1959**

Imprensa **1934**



- Regista aproximadamente quantas horas por dia dedicas a cada um dos meios de comunicação:

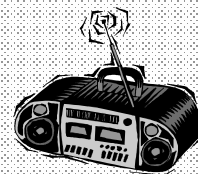
Internet: _____

Cinema: _____

Televisão: _____

Rádio: _____

Imprensa: _____

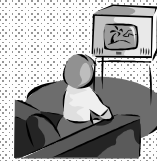


Total: _____

- Compara as horas resultantes (total) com as horas que estás na escola. Que conclusões tiras? Como achas que isto influencia o teu dia-a-dia?

4. *Eu enquanto espectador*

Identificação com uma personagem



- Que emoções ou sentimentos te despertou o visionamento do filme?

- Com que personagem te identificas mais? Porquê?

5. *Análise cinematográfica*



Aplica os conhecimentos adquiridos sobre a linguagem cinematográfica. Discute com toda a turma as seguintes questões:

- ✍ Qual a tua opinião em relação à música do filme? Achas que influencia as emoções transmitidas?
- ✍ Qual o papel de Christof na realização do programa? Por que utiliza determinados planos e não outros?
- ✍ Que coisas mudavas no filme? Porquê?

Uma das sequências de mais impacto do filme é aquela em que Truman se encontra com o seu pai.



- Em pequenos grupos tenta recrear a sequência dando-lhe um aspecto mais pessoal. Seria interessante filmar as várias sequências e compará-las no final.

«Peter Pan – A grande aventura»

FICHA TÉCNICA

Título original:
Peter Pan

Director:
P. J. Hogan

Intérpretes:
Jeremy Sumpter, Jason Isaacs,
Olivia Williams, Lynn Redgrave,
Rachel Hurd-Wood, Harry
Newell, Freddie Popplewell,
Richard Briers e Carsen Gray.

Nacionalidade e ano:
Estados Unidos, 2003.

Duração:
105 min.

Produtoras:
Universal Pictures, Revolution
Studios, Columbia Pictures
Corporation e Allied Stars.

Género: Aventura.



SINOPSE

Numa noite fria em Londres, Wendy Darling adormecia os seus irmãos mais novos com histórias sobre o Capitão Gancho.

Peter Pan que adora as histórias de Wendy, apareceu também essa noite, juntamente com uma pequena fada chamada Sininho. Peter Pan convence Wendy e os seus irmãos a viajarem com ele até ao lugar onde vive, na Terra do Nunca. Aqui começarão uma vida nova, livre das regras dos mais velhos, junto de Peter Pan e dos Meninos Perdidos na sua casa secreta. Lá todos enfrentarão a ameaça terrível do temível Capitão Gancho.





Investigamos e aprendemos

1. O cartaz do filme

Com toda a turma realiza um debate após o visionamento do filme, utilizando as seguintes questões:

- ⇒ Observa o cartaz e descreve-o. Que elementos aparecem em primeiro plano e quais os que se encontram mais distantes? Como explicas esta composição da imagem?
- ⇒ Quantas personagens aparecem no cartaz? Porque é que Peter Pan se encontra de costas e não de frente?
- ⇒ Qual o género cinematográfico do filme se tivesses que te orientar pela imagem do cartaz?
- ⇒ Se tu fosses o responsável por desenhar o cartaz, como o farias? Desenha-o e justifica porque incluíste determinados elementos e não outros.



2. Sobre o filme

Conheces as personagens?

Conheces as personagens do filme *Peter Pan*? Assinala o seu nome e faz a correspondência com os adjectivos que definem melhor a personalidade de cada um. Discute com toda a turma os resultados.



- Peter Pan
- Capitão Gancho
- Smee



- Sininho
- Wendy
- Tia Millicent



- Sra. Darling
- Sereia
- Sininho



- Capitão Gancho
- Smee
- Sra. Darling



- Sra. Darling
- Sereia
- Tia Millicent

- Antiquado(a)
- Valente
- Zeloso
- Cruel
- Responsável
- Sensível
- Vaidoso(a)
- Imaturo(a)
- Tradicional
- Egoísta
- Instintivo(a)
- Inteligente
- Compreensivo(a)
- Doce
- Mentiroso(a)
- Sincero(a)
- Honesto(a)
- Carismático(a)
- Travesso(a)
- Cobarde
- Infantil
- Irresponsável
- Severo(a)
- Adulto(a)

Argumento

- Explica o argumento do filme de uma forma resumida:

Início: _____

Desenvolvimento: _____

Conclusão: _____

Peter Pan, um filme de piratas?

- Dizes que *Peter Pan* é um filme de piratas? Argumenta a tua resposta tendo presente o que observaste no filme.

- Faz a descrição de um pirata numa folha à parte. Ilustra-o.
- Classifica as seguintes palavras de acordo com o campo semântico a que pertencem:

Aparelho, estaleiro, carta náutica, tripulação, abordagem, fragata, âncora, velame, cais, pirata, caravela, bolina, astrolábio.

Embarcações

Instrumentos de
navegação

Vocabulário
relacionado com
o mar

3. Estudando o meio

Flora e fauna

- Um dos grandes medos do Capitão Gancho são os crocodilos. Este animal a que classe pertence? Escreve o nome de outros animais que pertençam a esta classe. Que características possuem estes animais?

- Os Meninos Perdidos têm a sua casa no bosque. Descreve-a.

- Que elementos naturais foram aproveitados para ser construída?

- Achas que se este tipo de construção fosse real, provocaria alguns danos ao meio ambiente? Porquê?

Actualmente como seria o contexto do filme *Peter Pan*?

- Além do vestuário, muitas outras coisas mudaram desde os princípios do séc. XX em Londres, até os dias de hoje. Dos aspectos seguintes, indica quais os que deveriam ser mudados de acordo com a nossa época. Descreve como o farias:

Meios de transporte: _____

Edifícios: _____

Invenções e instrumentos: _____

Mobiliário: _____

4. *Eu enquanto espectador*

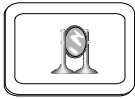


Identificação com uma personagem

- Com que personagem te identificas mais? Porquê?

- Que personagem gostas mais? Coincide com a personagem com que te identificas? Porquê?

- Com que personagem te identificas menos? Qual a personagem que gostas menos?



Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.



Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:

Adquiri os seguintes conhecimentos:

Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

A minha opinião pessoal:

No trabalho de grupo valorizei:

No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:



Somos realizadores...



Unidade Didáctica 5.1



A produção de vídeo




Agora que já tens alguns conhecimentos sobre a linguagem em movimento, este é o momento de colocá-los em prática.

Nesta unidade ser-te-ão dadas algumas dicas para, em equipa, produzires a tua própria mensagem audiovisual, neste caso um pequeno vídeo.

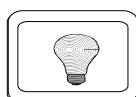


Uhau!!!...
Quero ser
um realizador
à maneira!...



O que pretendemos?

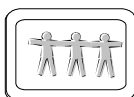
- Aplicar os conhecimentos técnicos que vão permitir a elaboração de mensagens.
- Produzir um pequeno vídeo.
- Valorizar o trabalho de grupo realizado de forma organizada, responsabilizando-se cada elemento por uma tarefa a cumprir.



Já sabemos que...

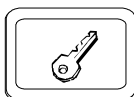
Para dialogar com os meus colegas e professor:

1. Já fizeste alguns registos com uma câmara de vídeo?

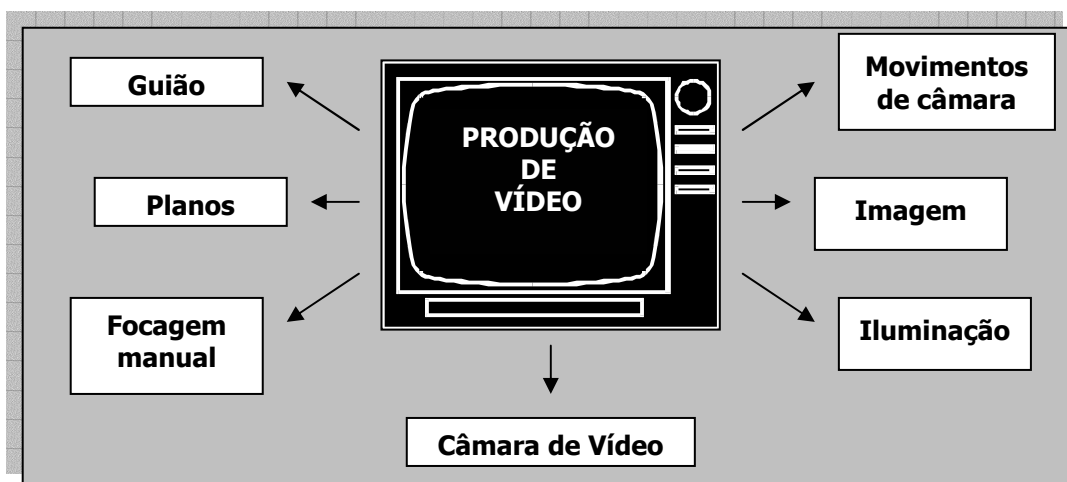


O que vamos aprender?

CONTEÚDOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS
<ul style="list-style-type: none"> • Da ideia ao guião. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para elaborar um guião, respeitando as diversas fases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar na planificação e realização das actividades em grupo. • Estabelecer e respeitar regras para o uso colectivo de espaços. • Realizar funções por iniciativa própria. • Expressar a sua opinião ou a do grupo, propondo outras sugestões. • Dominar metodologias de estudo, tais como sublinhar ou tirar apontamentos.
<ul style="list-style-type: none"> • A câmara de vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento da estrutura de uma câmara de vídeo. • Capacidade para experimentar e dominar a postura corporal a ter, para apoiar a câmara de vídeo. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Focagem manual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para focar manualmente a câmara de vídeo. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A iluminação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para verificar a iluminação, quer seja no exterior ou no interior. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Os planos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para estudar e recordar os planos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • A imagem: • A composição da imagem. • A regra dos terços. • A continuidade entre as cenas. • A regra dos 180º. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para reconhecer a importância da composição da imagem. • Capacidade para planificar e gravar, tendo em conta a regra dos terços, a continuidade entre as cenas e a regra dos 180º. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Como fazer os movimentos de câmara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade para experimentar e aplicar os movimentos de câmara. 	

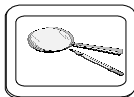
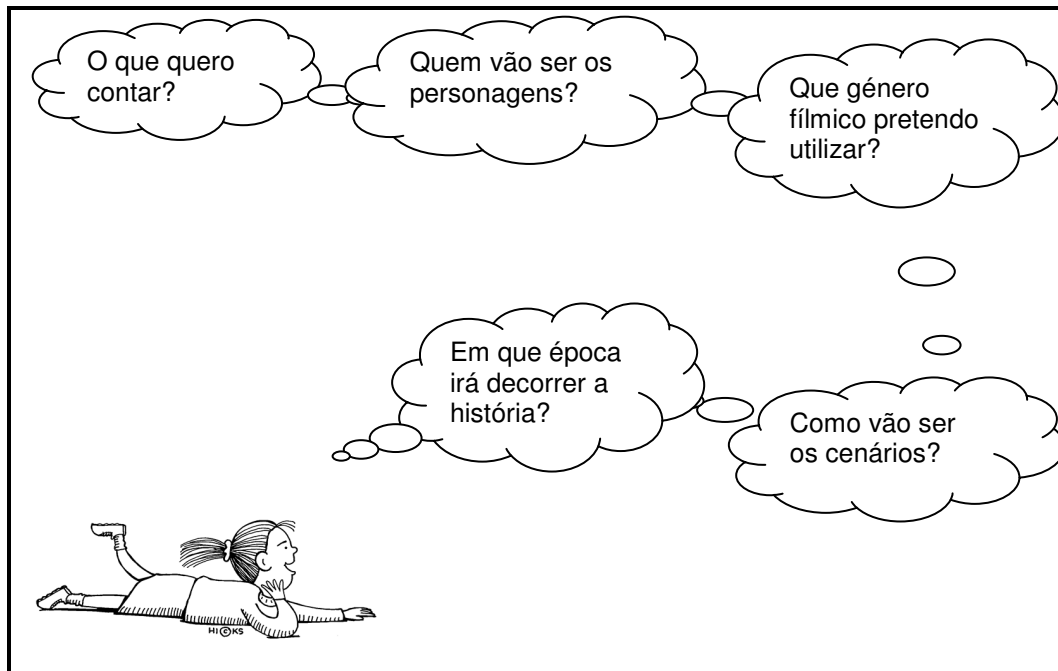


Ideias-chave





► **Da ideia ao guião**



Investigamos e aprendemos



1. Criadores de histórias

- Com os teus colegas, em grupo, escreve uma pequena história que seja possível ser apresentada através de um vídeo. Seguidamente com toda a turma, ouve as histórias dos outros grupos e escolhe a que mais gostas. A história mais votada irá ser trabalhada por todos os alunos.

2. Enriquecendo a história...

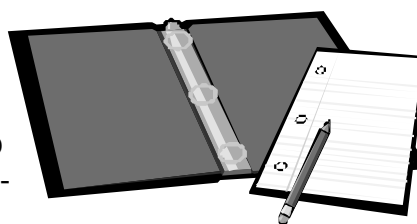
- Agora que já escolheste a história que vai ser utilizada na realização do vídeo, vamos enriquecê-la acrescentando algumas informações que devem existir. Ou seja, vamos elaborar com a turma a *sinopse* (resumo da história). Não te esqueças de referir a **data** ou a época

em que a história decorre; o **local** ou locais com as respectivas características; o **percurso da acção**, ou seja o conjunto de acontecimentos, ligados entre si por conflitos, que vão sendo solucionados até ao final e o **perfil da personagem** principal (protagonista) ou das personagens secundárias com as suas características físicas e psicológicas.

Depois da sinopse terminada, já podes elaborar o guião literário e o guião técnico. Não te podes esquecer dos diálogos correspondentes a cada situação!...



3. *Elaboramos o guião literário*



- Observa o exemplo do guião literário de duas colunas que se segue para elaborares o teu.

A coluna à esquerda deve apresentar o número da cena (fragmento da história que se desenrola no mesmo cenário); a identificação da cena (local, interior/exterior, dia/noite); a indicação do ambiente da cena e a descrição sumária da acção. A coluna à direita deverá apresentar a música, os ruídos e os diálogos.

	<p style="text-align: center;">Imagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cena n.º 2 • Lisboa. Café. Exterior. • Noite. • Café muito barulhento. <p>Um empregado de mesa dirige-se a uma mulher que se encontra sentada junto a uma mesa do café.</p>	<p style="text-align: center;">Diálogos</p> <p>Empregado: Boa tarde, o que deseja tomar?</p> <p>Mulher: Um café, por favor.</p>
	Título	N.º

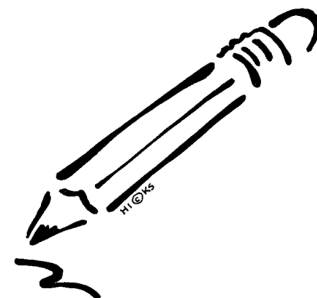
4. *Elaboramos o guião técnico*

- Depois de concluído o guião literário poderás elaborar o guião técnico, apresentando as diversas indicações técnicas: desde os diversos tipos de planos, os racords, os efeitos sonoros utilizados, etc.

Título: _____		Folha n.º _____	
Realizador: _____			
Local: _____		Exterior <input type="checkbox"/>	Interior <input type="checkbox"/>
_____		Dia <input type="checkbox"/>	Noite <input type="checkbox"/>
Sequência n.º _____	Cena n.º _____	Plano n.º _____	Veza n.º _____
Acção:		Diálogos:	

5. *Ilustrando o story-board*

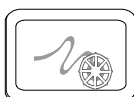
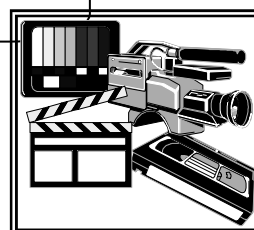
- Finalmente, ainda antes da fase da rodagem poderás elaborar um «*story-board*», ou seja um conjunto de pequenos desenhos mostrando as cenas do vídeo.



▶ A câmara de vídeo



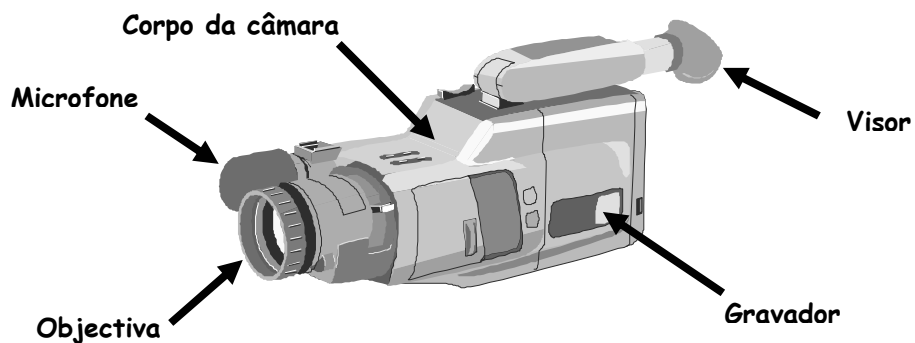
Neste momento está na altura de conhecermos o equipamento com que vamos trabalhar: a câmara de vídeo.



Vamos conhecer...

A câmara de vídeo

Filmar em celulóide (ver **A a Z**) é muito caro e muitas vezes não está ao nosso alcance, contudo podemos utilizar as câmaras de vídeo familiares que nos permitem dar os primeiros passos como realizadores, proporcionando momentos muito divertidos.



- **Como apoiar a câmara de vídeo?**

A qualidade de um vídeo depende da forma como a câmara está apoiada. Este é um dos factores que mais contribui para se obter resultados profissionais.

A câmara de vídeo pode ser apoiada sobre um tripé (ver **A a Z**) ou no caso de não se dispor de nenhum acessório, poder-se-á reduzir os tremores na imagem captada, através de uma postura corporal correcta.



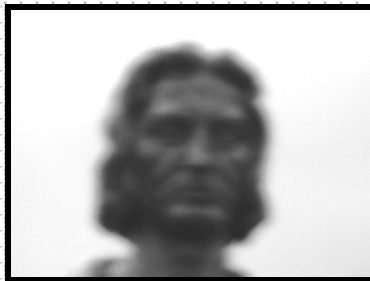
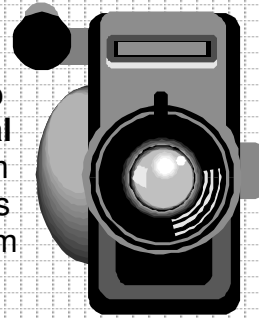
Antes de começares a filmar, vamos observar algumas posições que te permitem manter a câmara de vídeo bem apoiada, evitando assim imagens tremidas.



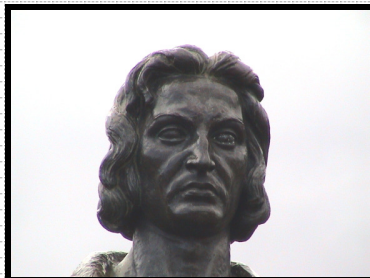
- **Antes de gravar...**

- 1.º **Foca manualmente**

Para que o teu vídeo tenha qualidade não deves esquecer a focagem. A **focagem manual** permite começar a filmar, sabendo que a imagem permanece nítida sempre que nos aproximamos ou afastamos por meio da zoom, da personagem ou do objecto que se pretende gravar.



1.º - Para focares a câmara manualmente aproxima-te o mais possível do que pretendes gravar, utilizando a zoom. No visor da câmara deverá aparecer a imagem o mais próximo possível.



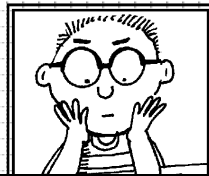
2.º - Ajusta a lente até que a imagem apareça nítida.



3.º - Agora já podes afastar-te da imagem, retrocedendo através da zoom e começar a gravar.

2.º Verifica a iluminação

A iluminação é importante para realçar as formas das figuras...



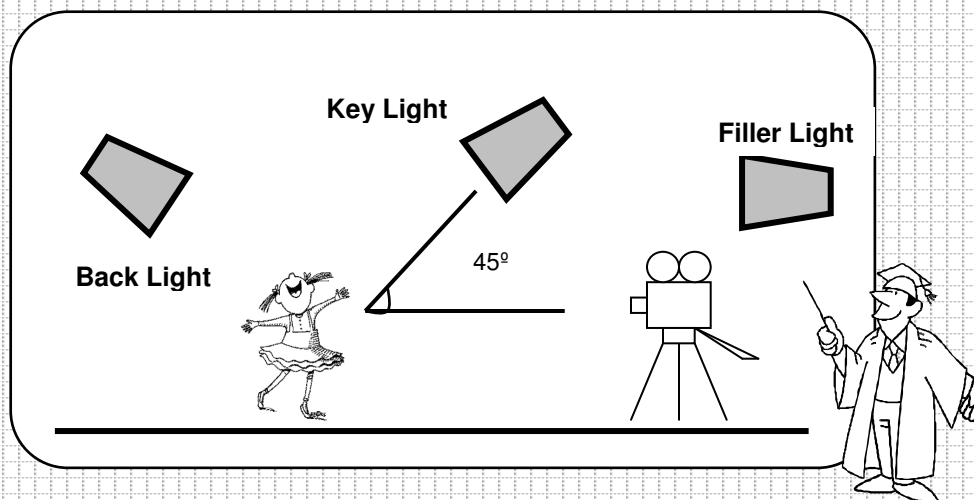
Filmar com a luz exterior

No caso de filmares utilizando a luz exterior, podes com a ajuda de uma placa de esferovite iluminar o rosto de uma personagem, de forma a que a imagem se veja com mais detalhe.

Filmar com a luz interior

No caso de filmares em interiores é necessário utilizar três fontes de luz:

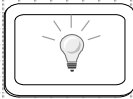
- **luz principal** (Key Light);
- **luz de ambiente** (Filler Light);
- **contra-luz** (Back Light).



A **luz principal** (Key Light) deve estar em frente da personagem ou do objecto, mas numa posição mais alta que a câmara, 35º a 45º.





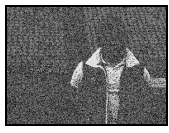



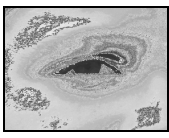
A **luz de ambiente** (Filler Light) tem como função iluminar as sombras produzidas pela luz principal (Key Light). Deve ser colocada fora do décor (ver **A a Z**) e desfasada 90º da luz principal.

A **contra-luz** (Back Light) é colocada por trás das personagens de forma a destacá-las das paredes de fundo. Deve ser colocada em cima e a incidir sobre os ombros e sobre os cabelos das personagens.

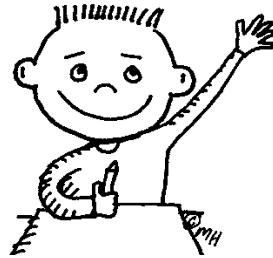
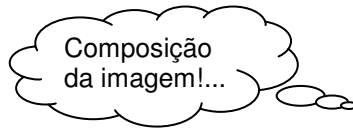


3.º Recorda os planos



Planos	Imagens
Plano Geral (PG)	
Plano de Conjunto (PC)	
Plano de Pé (P _p)	
Plano Americano (PA)	
Plano Aproximado de Tronco (PAT) ou Plano Médio (PM)	
Plano Aproximado de Peito (PAP)	
Grande Plano (GP)	
Muito Grande Plano (MGP)	
Plano de Pormenor (PP)	

II A imagem



► A composição da imagem



Vamos conhecer...

A composição da imagem

Ao observarmos a **composição da imagem**, temos em *primeiro plano*, ou seja o que está mais perto de nós, o copo e a garrafa, e em *segundo plano* o que está logo a seguir, o casal conversando. Em relação ao *último plano* estamos a referir-nos ao que



se encontra mais longe de nós, as restantes pessoas situadas por detrás do casal.

último plano

2.º plano

1.º plano

“EDtv” (EDtv, 1999)

A forma como situamos diversos elementos da imagem dentro de um enquadramento, obedece a algumas regras.



A regra dos terços

Vamos conhecer a **regra dos terços** que te vai permitir realçar mais a personagem da tua história ou uma parte específica de determinada cena.



Imagina que a imagem está dividida em três partes, na horizontal e na vertical. Qualquer personagem ou objecto obtém mais impacto, se situar-se nas linhas de intersecção.

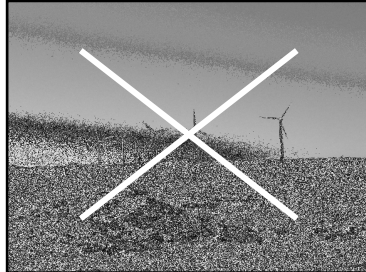
No caso desta imagem o rapaz situa-se por detrás de uma linha de intersecção.

Ainda em relação à **composição da imagem** deves ter atenção aos seguintes aspectos:

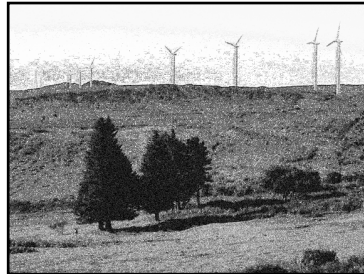
- Quando filmares uma personagem a caminhar, deverás situá-la num dos lados do quadro (visor da câmara) e deixar espaço à sua frente para que se possa deslocar;



- A linha de horizonte nunca deverá dividir a imagem em duas partes iguais;



- Um objecto em primeiro plano desperta-nos mais a atenção do que um objecto que se encontre em segundo plano.



- **Como conseguir a continuidade entre as cenas...**

Quando são filmadas cenas (ver **A a Z**) sucessivas e para que se mantenha a **continuidade** da história, é necessário ter em atenção certos detalhes como:

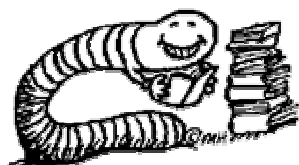
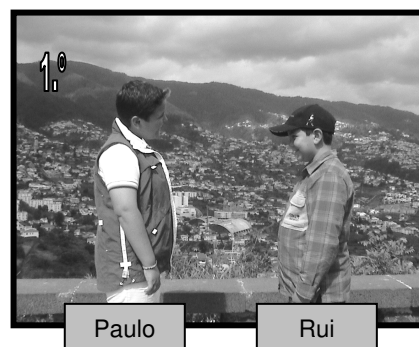
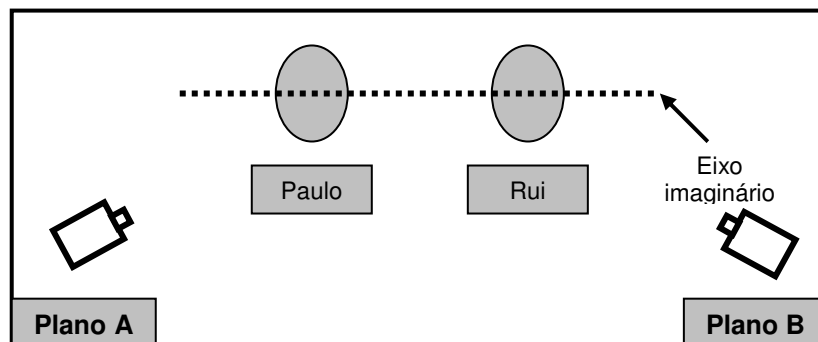
- ⇒ Um prato que apareça cheio numa primeira cena, não pode aparecer na seguinte meio vazio;
- ⇒ Caso exista um relógio que registre uma determinada hora, na cena seguinte não deverá registar uma hora diferente;
- ⇒ Quando a filmagem decorrer em vários dias no exterior, a hora, a iluminação, a exposição e as condições climatéricas deverão ser as mesmas;
- ⇒ A roupa e a maquilhagem utilizada deverá ser a mesma nas diversas cenas;
- ⇒ A posição das personagens e dos objectos deverão ser as mesmas.



A regra dos 180º graus

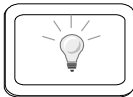
Quando começares a gravar uma sequência (ver **A** a **Z**), deves traçar um eixo imaginário que atravesse a acção e colocar a câmara sempre do mesmo lado dessa linha, de forma a gravar os planos.

No caso de um diálogo entre duas pessoas deverás proceder da mesma forma. Observa as imagens:



Atenção ainda a uma outra regra!
Sempre que fizeres um descanso entre a gravação das cenas, deverás mudar o tipo de plano ou a posição da câmara, variando o ângulo.

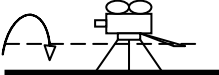
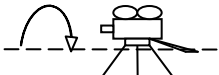
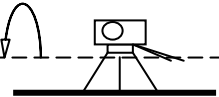
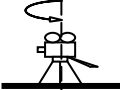
► **Como fazer os movimentos de câmara...**

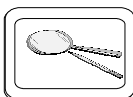


Vamos recordar...

• **Movimento de panorâmica**

Observa o quadro que contém os diversos movimentos de panorâmica que estudaste no capítulo 3, com os respectivos esquemas. Recorda.

Movimentos de panorâmica	Esquemas
Balance	
Circular	
Panorâmica vertical	
Panorâmica horizontal	

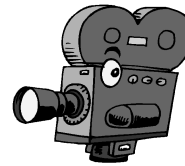


Investigamos e aprendemos

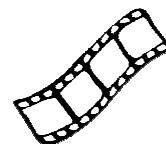
1. Experimento os movimentos de panorâmica

- Está na altura de pegares na câmara de vídeo para praticar os movimentos de panorâmica, de forma a conseguires, cada vez mais, melhores registos. Lê com atenção as seguintes orientações:





- ☞ Antes de movimentares a câmara, arranja um ponto inicial e um ponto final, visualmente interessantes para o movimento de panorâmica;
- ☞ O movimento de panorâmica deve começar e acabar com uma imagem fixa de alguns segundos;
- ☞ Caso não tenhas tripé (ver **A** a **Z**), deverás estar numa posição relaxada, com as pernas ligeiramente separadas e o peso do teu corpo repartido entre elas;
- ☞ Segura com firmeza a câmara e gira apenas o tronco;
- ☞ O movimento deve ser lento e sem paragens a meio;
- ☞ Evita movimentos de panorâmica de objectos muito próximos, pois maior é o risco de tremer;
- ☞ Quando seguides uma personagem a caminhar, por exemplo, deves deixar 2/3 de espaço de imagem livre à sua frente;
- ☞ O movimento de panorâmica na horizontal não deverá ter mais de 90º de deslocamento, e deves abrandá-lo à medida que te aproximas do final do movimento;
- ☞ O movimento de panorâmica na vertical não deverá ter mais de 45º de deslocamento, e deves abrandá-lo à medida que te aproximas do final do movimento;
- ☞ Uma panorâmica num sentido só deve ser seguida de outra, no mesmo sentido e não no sentido contrário.

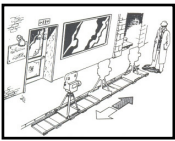
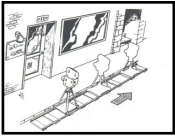




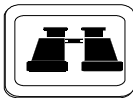


Vamos recordar...

- **Movimento de travelling**

Observa o quadro que contém os diversos movimentos de travelling que estudaste no capítulo 3, com as respectivas imagens. Recorda.

Movimentos de travelling	Imagens
Travelling de aproximação e de retrocesso	
Travelling lateral	
Travelling circular	
Travelling vertical	

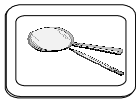


Para saber mais...

Como posso realizar os movimentos de travelling?

- Necessitas de um tripé com rodas, ou caso não o tenhas, podes utilizar uma cadeira de rodas, um automóvel, ou fazê-lo a pé (atenção aos movimentos bruscos), ou ainda improvisares qualquer plataforma com rodas, como por exemplo um skate.

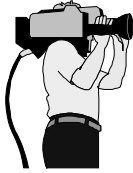





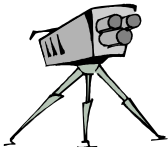
Investigamos e aprendemos

1. Experimento os movementos de travelling

- Vamos agora pegar na câmara de vídeo para praticar os movimentos de travelling, de forma a conseguires bons registos. Lê com atenção as seguintes orientações:

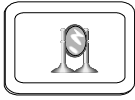
- ☞ Verifica em que estado se encontra o piso sobre o qual pretendes circular com a câmara de vídeo;
- ☞ Utiliza a focagem automática;
- ☞ Realiza o movimento de aproximação de uma forma suave;
- ☞ Repete várias vezes a filmagem.



2. Escrevo a história a partir das imagens

- Observa com atenção as imagens e em poucas linhas conta-nos a história e não te esqueças de lhe atribuir um título.





Auto-avaliação

Depois de teres trabalhado ao longo desta unidade, estás em condições de avaliar o que aprendeste.



Nesta unidade atingi os seguintes objectivos:

Adquiri os seguintes conhecimentos:

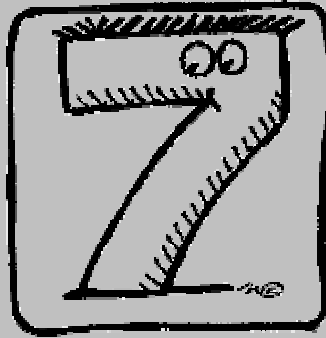
Sou capaz de utilizar estratégias e técnicas para:

A minha opinião pessoal:

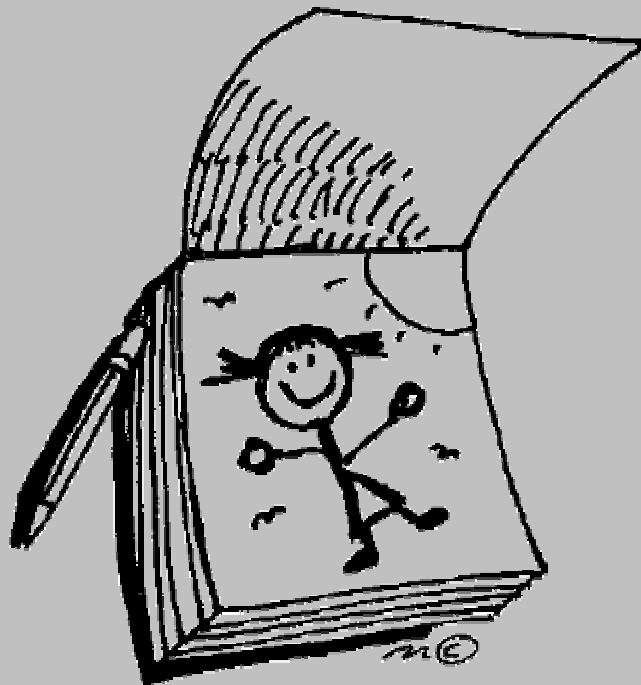
No trabalho de grupo valorizei:

No trabalho com a turma valorizei:

No trabalho do meu professor ou da minha professora valorizei:



Brincando com o cinema

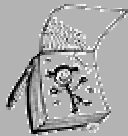


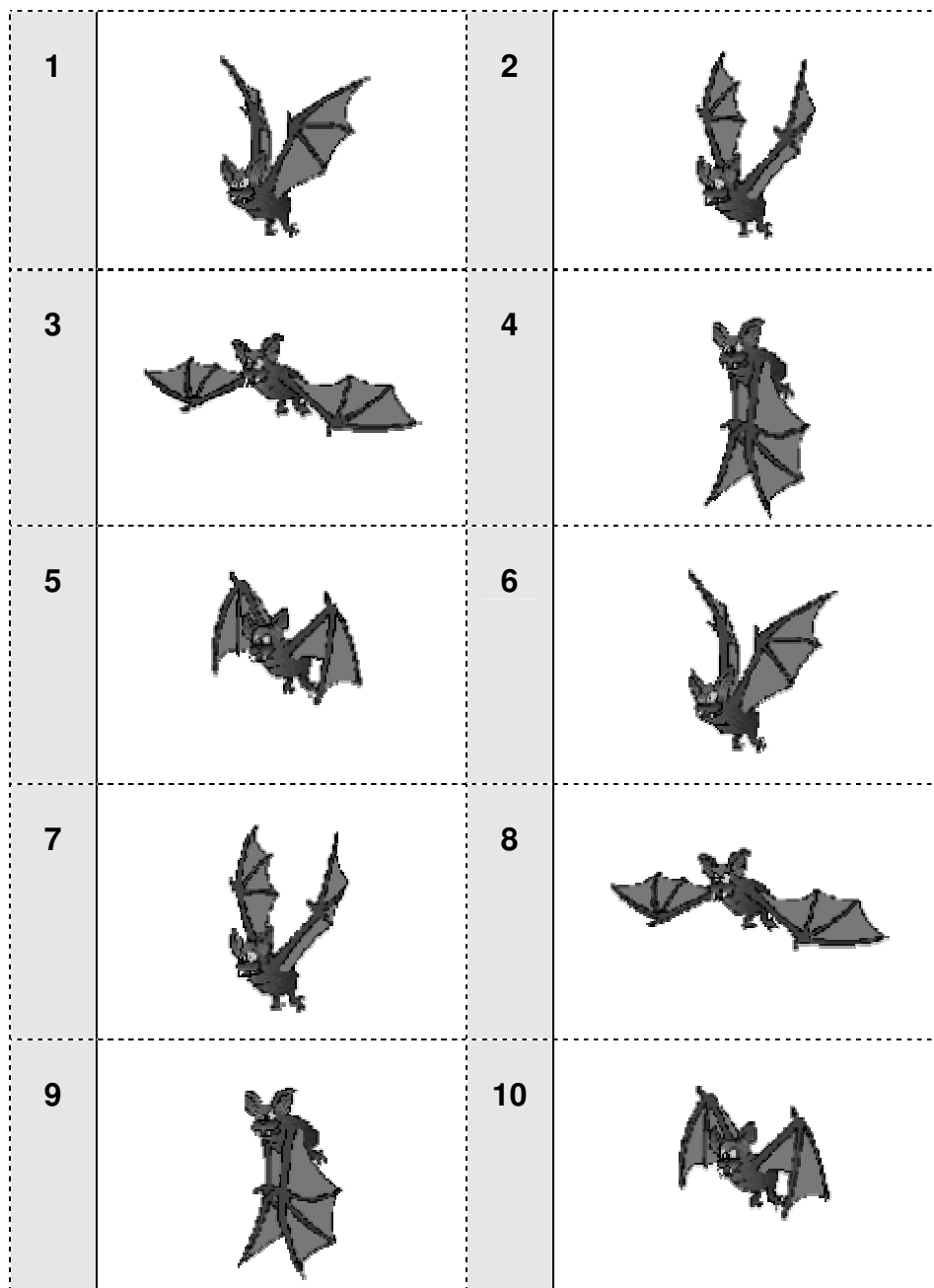
Material:

Cartolina, lápis com borracha na extremidade, tesoura, cola e um pionesse.

- 1 – Recorta a folha com o fenaquistoscópio e cola-a numa folha de cartolina;
- 2 – Recorta o disco e as respectivas ranhuras (uma tesoura de bicos poderá facilitar);
- 3 – Faz coincidir o centro do disco assinalado, com a borracha do lápis;
- 4 – Coloca o pionesse de forma a prender o disco ao lápis;
- 5 – Segura o fenaquistoscópio em frente a um espelho e espreita pelas ranhuras enquanto giras o disco. O que observas?

Fenaquistoscópio
(ver A a Z)

<p>Material: Tesoura e agrafador.</p> <p>1 – Recorta as imaxens pelo tracejado; 2 – Coloca-as umas por cima das outras, pela ordem que están numeradas (é importante que as folhas estejam à mesma medida); 3 – Agrafa as folhas no espazo lateral; 4 – Passa as folhas, e verás o que acontece!</p>	<p>Livro de animação (Flip book)</p> 
---	---

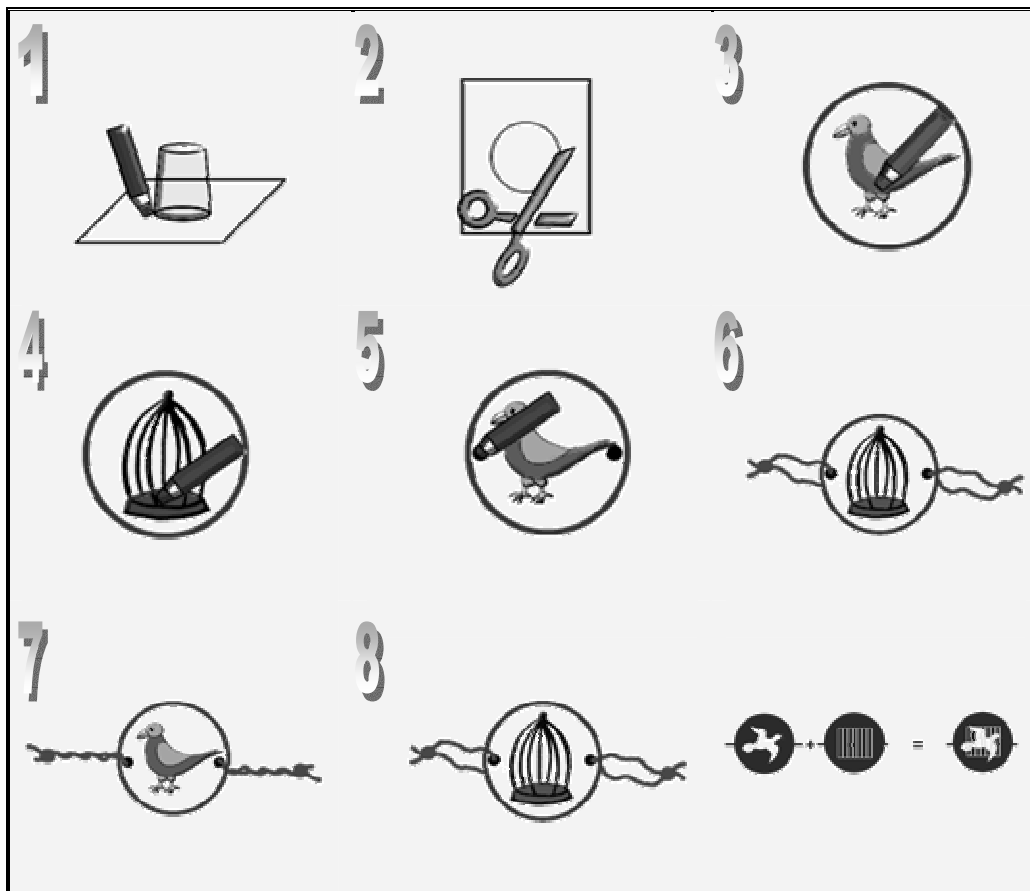
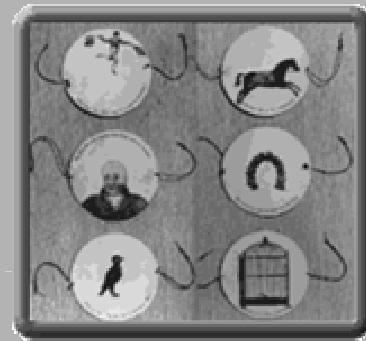


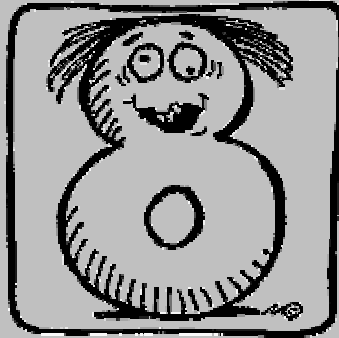
Material:

Cartolina, tesoura, marcadores e dois elásticos.

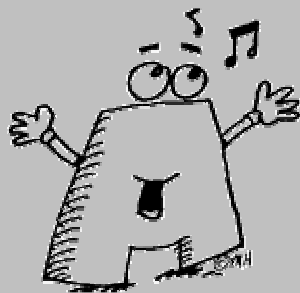
- 1 – Desenha um círculo na cartolina utilizando um copo;
- 2 – Depois de desenhado, recorta-o;
- 3 – Num dos lados do círculo desenha um pequeno pássaro e ilustra;
- 4 – No outro lado desenha uma gaiola e ilustra;
- 5 – Depois dos dois lados desenhados, em cada um dos extremos faz dois furos de forma a que o elástico possa passar. Podes fazer com a ponta de um lápis;
- 6 – Dá um corte em cada um dos elásticos.
- Atravessa cada um desses furos com um elástico e dá um nó em cada extremidade.
- 7 – Para que o teu brinquedo funcione, dá voltas aos elásticos até que estejam bem enrolados.
- 8 – Agora segurando bem nas extremidades dos elásticos do teu taumatropo, observa como o teu pássaro se encontra dentro da gaiola, ao girar rapidamente o círculo.

Taumatropo
(ver A a Z)





O meu glossário



a z

CELULÓIDE – Matéria plástica maleável e transparente que envolve a película.

CENA – Conjunto de planos que são necessários para constituir um fragmento da história, com continuidade no espaço e no tempo e que deverá desenrolar-se num mesmo cenário.

CENOGRAFIA – Construção e preparação dos locais necessários para filmar.

CINEMATÓGRAFO – Projector criado pelos irmãos Lumière.

DÉCOR – Espaço onde decorre a acção de um filme.

DISTÂNCIA FOCAL – Distância entre o centro óptico da objectiva e a imagem.

FENAQUISTOSCÓPIO – Aparelho óptico que utiliza um disco com ranhuras e com uma série de desenhos impressos. Fazendo rodar o disco em frente de um espelho e olhando através das ranhuras, observa-se as imagens reflectidas em sequência rápida, com movimento.

GANGSTERS (Filme de) – Filme policial e criminal, em que as personagens principais são chefes de quadrilhas (*gangs*).

MONTAGEM – Processo através do qual o filme é organizado, de acordo com o estabelecido na planificação.

PLANO – Unidade básica da linguagem audiovisual. A sua duração e tamanho varia em função de critérios descritivos e narrativos.

PLANO-SEQUÊNCIA – Quando um plano é de muita duração e constitui em si mesmo, uma sequência.

PLATEAU – Local destinado à rodagem de determinadas cenas.

PRAXINOSCÓPIO – Aparelho óptico criado por Émile Reynaud, constituído por um tambor com espelhos.

SEQUÊNCIA – Conjunto de cenas separadas, mas que mantêm uma certa continuidade.

SÉTIMA ARTE – Nome atribuído ao cinema por Ricciotto Canudo, o qual considerava como a «arte plástica em movimento».

TAUMATROPO – Aparelho óptico simples com imagens em ambos os lados do disco. Ao fazê-lo rodar sobre o fio esticado, fundem-se as imagens.

TAKE – Bocado de película cinematográfica ou fita de vídeo gravada, desde que a câmara começa a trabalhar até que para.

TRIPÉ – Suporte necessário para manter a câmara fixa e poder realizar os movimentos pretendidos.

ZOOM – Conjunto de três lentes, uma convexa e duas côncavas, com distância focal variável e que faz opções entre uma lente de grande angular e uma teleobjectiva. O zoom foi inventado em 1945 pelo Dr. Frank Back da Zoomar Corporation.

ZOOTROPO – Aparelho óptico com um tambor rotativo recortado por ranhuras.

