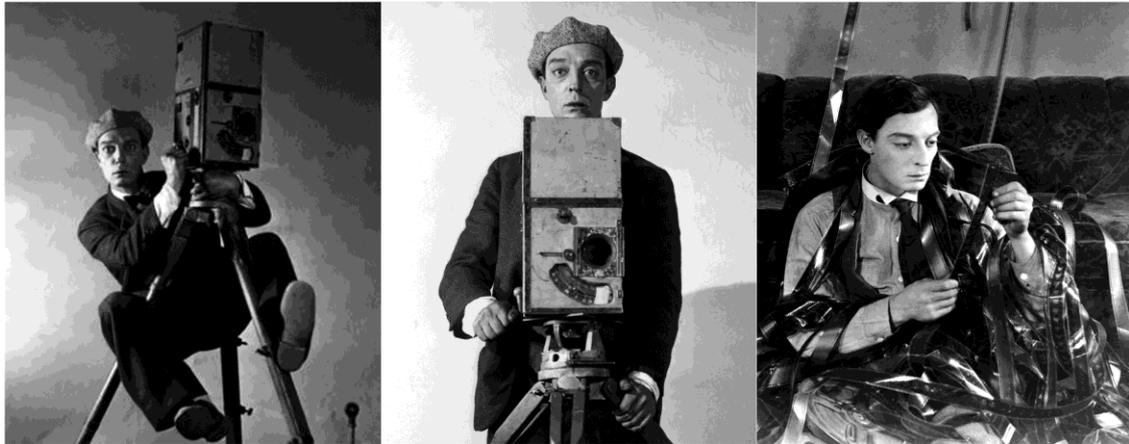


# CINEMATECA JÚNIOR

## Operador de câmara

### por um dia!

29 fevereiro às 11h00



**Conceção e orientação da oficina:** Cláudia Alves

**Faixa Etária:** 6 aos 10 anos

**Duração:** 2 horas

#### **Sinopse**

O actor e realizador americano Buster Keaton foi um dos principais nomes do cinema mudo e fez sua estreia na sétima arte em 1917, há exactamente 100 anos!

Inspirados na personagem de Keaton no filme “Cameraman” de Edward Sedgwick, vamos perceber como é que uma câmara de filmar capta a realidade à nossa volta, tentando sobreviver a várias peripécias. Filmar é uma aventura! Tens que estar preparado...

Já ouviste falar em “magazine” e em “obturador”? O que é um “quadro” e uma “câmara escura”? Quantos metros de película necessitamos para filmar um minuto? Se a película tem que estar parada quando o obturador dispara, porque é que o espectador vê a imagem em movimento? Essa é a magia do cinema!

Para responder a estas questões nada melhor do que pôr mãos à obra! Sim! Vamos construir um protótipo de uma máquina de filmar!

#### **Metodologia**

- ◆ Visionamento de um filme - análise dos conteúdos em grupo;
- ◆ Construção individual de um protótipo de uma máquina de filmar, a partir dos recursos materiais disponíveis e com a interajuda do grupo;

- ◆ Fotografias de grupo/ resultado final.



*Fotografias feitas numa das edições anteriores da oficina*



### **Objetivos gerais**

- ◆ Valorizar o Cinema como forma de arte;
- ◆ Promover o contacto direto com obras cinematográficas;
- ◆ Sensibilizar a criança para o prazer de ver, inventar e fazer;
- ◆ Compreender, em traços gerais, a era do cinema analógico.

### **Objetivos específicos**

- ◆ Desenvolver o espírito crítico, fomentando a análise de conteúdos audiovisuais, com ênfase na identificação e interpretação dos sons;
- ◆ Desenvolver as capacidades de observação, memorização, perceção visual e concentração;
- ◆ Conhecer as origens do cinema e compreender a evolução do analógico para o digital no cinema;
- ◆ Desenvolver a motricidade fina, construindo um objeto simples em várias etapas, a partir de uma premissa comum lançada ao grupo.