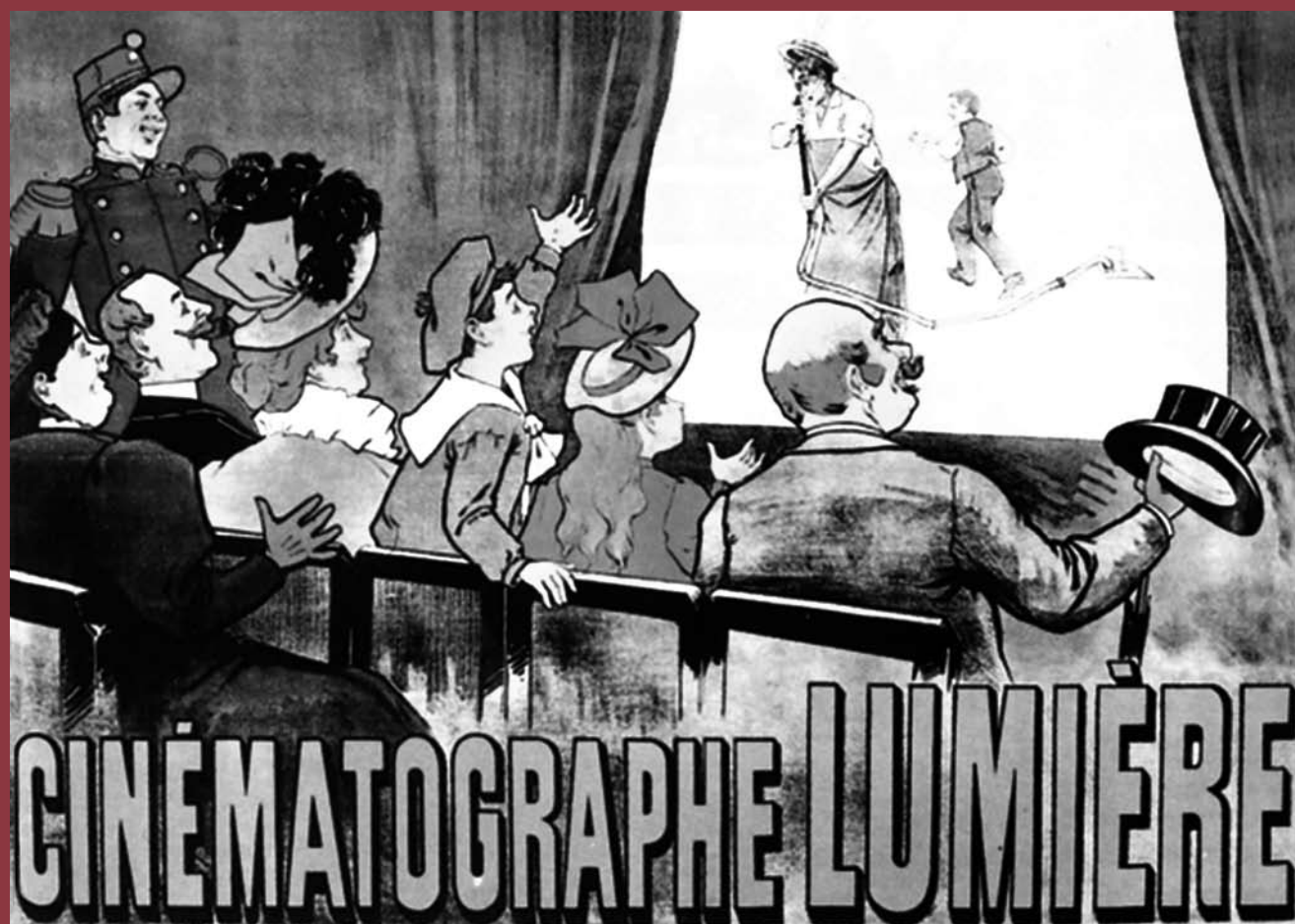


VIAGEM ÀS ORIGENS DO CINEMA

Actividades para o 1.º e 2.º ciclos



O QUE É A CINEMATECA JÚNIOR?

É um serviço da **Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema** para um público infantil e juvenil. O público-alvo preferencial é o público escolar, para o qual este serviço oferece diversas actividades preparadas consoante a faixa etária. Todas as actividades têm como base a Exposição Permanente Interactiva de Pré-Cinema, dando ao público a oportunidade de interagir com os objectos expostos, conhecendo o seu funcionamento e a sua importância histórica, sensibilizando-o para o cinema não só como entretenimento, mas também como arte e memória de uma arte.

Aos Sábados há um programa especial **Sábados em Família**, com uma sessão de cinema às 15h00 e um **Atelier Família** de Pré-Cinema, no último sábado de cada mês, às 11h30.

ONDE ESTAMOS?

A **Cinemateca Júnior** está instalada no Salão Foz, na **Praça dos Restauradores**, em **Lisboa**, num palácio do século XIX, conhecido inicialmente como Palácio de Castelo Melhor e, mais tarde, como **Palácio Foz**. Neste espaço abriu, em 1908, a sala de cinema mais luxuosa de Lisboa, o Salão Central. Esta sala foi construída na antiga capela privativa do palácio. Era uma sala de cinema tão importante que, a partir de 1917, começou a ter uma orquestra para fazer o acompanhamento musical de todos os filmes. Foi também a primeira sala de cinema da Cinemateca Portuguesa entre 1958 e 1980.

ACTIVIDADES DA CINEMATECA JÚNIOR

Pré-escolar/ 1.º, 2.º e 3.º ciclos / ensino secundário e profissional

- **Ateliers de Pré-Cinema** Duração aprox. 1h30
 - A Lanterna Mágica Conta-nos Uma História** – Histórias deste antigo projector, realização de vidro de projecção e animação de espectáculo de Lanterna Mágica.
 - Era uma Vez Uma Sombra** – Histórias antigas do Oriente, realização de uma sombra articulada e animação de espectáculo de Sombras.
 - Quem está em Movimento?** – Construção de brinquedo óptico. A história e o funcionamento destes surpreendentes aparelhos que animam imagens.
 - O Mundo no “Mundo Novo”** – A história do “Mundo Novo”, realização de uma vista óptica e o ofício de Contador de Histórias Ambulante.
- **Sessões temáticas de cinema**
- **Silhuetas no cinema: Lotte Reiniger**
- **Visita à exposição e visionamento de filme**

A Exposição Interactiva de Pré-Cinema é uma exposição para todos os públicos. Muitos objectos originais transportam-nos aos séculos XVIII e XIX e contam-nos como contribuíram para uma das grandes descobertas do fim do século XIX: O CINEMA.

INFORMAÇÕES ÚTEIS

Ao abrigo do protocolo entre a Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema e a Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular, os alunos e professores da rede escolar pública têm entrada gratuita em todas as actividades mediante a apresentação de uma credencial da escola.

CONTACTOS:

Palácio Foz, Pç. dos Restauradores, Lisboa · Tel. 213 462 157/213 476 129 · cinemateca.junior@cinemateca.pt

ERA UMA VEZ O CINEMA

O cinema é uma arte muito nova, a sétima. Nasceu em 28 de Dezembro de 1895. Foram os irmãos Auguste e Louis Lumière que apresentaram pela primeira vez, em Paris, numa sala escura do Grand Café, 10 “vistas animadas”, pequenos filmes em película de 35 mm.



Tudo começa, há muitos, muitos anos, na China e noutros países do Oriente. Figuras recortadas em pele de animais ou noutros materiais, pintadas e articuladas eram colocadas em frente a uma luz fazendo sombras sobre um pano branco – como um ecrã de cinema, actual. Quando estes espectáculos chegaram, no século XVIII, à Europa, chamaram-lhes Sombras Chinesas e tiveram grande sucesso, sobretudo em França.

No século XVIII, as sombras simples tinham evoluído para quadros elaborados, pintados sobre vidro.

Uma **lanterna mágica** projectava em tamanho ampliado estas figuras pintadas em vidro sobre uma tela branca. Este é o mais antigo antepassado das actuais máquinas de projecção de filmes. Quatro elementos, idênticos aos existentes



nos projectores cinematográficos de hoje, eram descritos em livros que remontam ao século XVII: uma fonte de luz, um espelho reflector, um condensador e uma objectiva.

A popularidade da lanterna mágica, em muitos países da Europa, deu lugar a um novo ofício – Lanternista Ambulante – tal como dois séculos depois aconteceria com o cinema. Os lanternistas ambulantes realizavam espectáculos, com acompanhamento musical, em praças e teatros das vilas. Mostravam visões surpreendentes e maravilhosas, por vezes terríficas, fazendo acreditar, a quem não conhecia o segredo, que se tratava de magia ou bruxaria.



A partir da segunda metade do século XIX, com a industrialização das lanternas mágicas, o ofício do Lanternista Ambulante tornou-se mais raro. Mas a lanterna mágica continuou a fascinar multidões e nunca foi tão vendida como a partir daí, sendo um dos brinquedos preferidos da época.

No final do século XVIII, um novo espectáculo de lanterna mágica, denominado **fantasmagoria**, fez sucesso em Paris, com os seus espectaculares efeitos acústicos, luminosos e pirotécnicos, evocando aparições do passado e monstros terríveis. Robertson, o inventor deste espectáculo, construiu uma lanterna mágica especial, montada num suporte móvel que permitia aproximá-la e afastá-la durante as projecções para obter os efeitos especiais. A lanterna ficava escondida do público e as imagens projectadas surgiam como aparições sobrenaturais, fantasmagóricas.

Muito tempo antes do aparecimento do cinema, já se animavam imagens através de divertidos objectos.

Eram frequentemente mencionados como “brinquedos científicos da moda” capazes de “divertir muito e despertar no cérebro das crianças o prazer para efeitos maravilhosos e surpreendentes”.

Estes objectos têm todos nomes muito especiais: taumatrópio (inventado em 1826), fenaquistoscópio (inventado em 1832), zootrópio (inventado em 1867), praxinoscópio (inventado em 1877). O nome de muitos destes dispositivos deriva do verbo scopéo, que em grego significa “olhar”.



O praxinoscópio é um dos instrumentos ópticos mais complexos e sugestivos. Sabe-se que surgiu primeiro o *praxinoscópio teatro*, onde as imagens eram animadas sobre cenários teatrais em miniatura na tampa da caixa que continha o aparelho, mais tarde o *praxinoscópio de projecção* e, finalmente, o *Teatro Óptico*. Trata-se de um engenhoso aparelho que projectava, com a ajuda da lanterna mágica, as imagens desenhadas numa tira flexível, de comprimento indefinido que se enrolava e desenrolava em duas bobinas. A tira, regularmente perfurada, prenuncia a película cinematográfica. Desde 1892, organizavam-se verdadeiros espectáculos de desenhos animados, as *pantomimas luminosas*, com a duração de cerca de meia hora e acompanhamento musical ao vivo. O nascimento do cinema marca o fim das pantomimas luminosas.

Com a invenção da *fotografia*, em 1827, nascia uma das importantes áreas que contribuíram para o nascimento do cinema. Sendo já possível reproduzir a realidade numa lastra fotográfica, podia-se pensar em instrumentos capazes de tirar uma série de fotos consecutivas no tempo, registando assim o movimento. As experiências de vários fotógrafos e cientistas sobre o registo fotográfico dos movimentos sequenciais dos animais, e mais tarde do corpo humano, contribuíram para a descoberta de novos processos e aparelhos fotográficos que pré-anunciaram a projecção de imagens em movimento.



Poucos meses antes do lançamento do Cinematógrafo dos Lumière, o inventor americano Thomas Alva *Edison*, percebendo e desfrutando as vantagens da película em celulóide que o americano *George Eastman* tinha descoberto em 1889, criou um aparelho chamado *Kinetoscópio*. Era uma grande caixa de madeira dentro da qual se encontrava

uma fita de película de 35 mm e que o utilizador podia ver individualmente, uma seqüência de imagens em movimento, através de um pequeno visor situado no topo, mediante a introdução de uma moeda.



O cinema tornou-se um grande espectáculo graças ao conjunto de descobertas, estudos científicos e invenções que foram aparecendo ao longo de vários séculos, dando a oportunidade aos irmãos Lumière de construir um aparelho capaz de captar e projectar imagens num grande ecrã: o Cinematographe.

SUGESTÕES DE ACTIVIDADES

VISIONAMENTO DE UM FILME MUDO

- Expressão corporal e expressão facial: a mímica e o cinema mudo
Sugestões de filmes: Charlie Chaplin – Tempos Modernos / O Imigrante / O Circo

VISIONAMENTO DE UM FILME SONORIZADO

- Emoções, sensações e sentimentos: o que nos fazem sentir os filmes?
Sugestões de filmes: Disney – O Livro da Selva / Branca de Neve e os Setes Anões
Spielberg – E.T. O Extra-terrestre

PESQUISA SOBRE AS PROFISSÕES NO CINEMA

EXPERIÊNCIAS SOBRE O EFEITO DE PERSISTÊNCIA RETINIANA DE IMAGENS

- Pedir aos alunos que olhem fixamente durante alguns instantes para uma lâmpada acesa e depois fechem os olhos. Perguntar o que vêem com os olhos fechados.
- Apontar um ponteiro laser para uma parede. Observar o pequeno ponto de luz. Fazer um movimento circular rápido com o ponteiro e perguntar aos alunos o que vêem.

O MOVIMENTO

Actividade 1

CONSTRUÇÃO DE UM BRINQUEDO ÓPTICO – TAUMATRÓPIO

(Trabalho individual)

MATERIAL NECESSÁRIO: Cartolina, folha branca, lápis de cor, canetas, tesoura, agrafador, furador, elásticos ou fio, um compasso ou copo, cola.



COMO SE FAZ UM TAUMATRÓPIO

1. Com um compasso ou um copo traça um disco num cartão.
Na folha branca traça dois discos do mesmo tamanho. Recorta os três discos.
2. Faz um desenho que terás que dividir pelos dois disco da folha branca.
Por exemplo, se o teu desenho for um pássaro dentro da gaiola, num dos discos desenha a gaiola e noutro o pássaro.
3. Quando os teus desenhos estiverem prontos cola-os em cada uma das faces do disco de cartão. Faz dois furos nas extremidades opostas do disco e coloca os elásticos.
Atenção – Agora vem o truque: para conseguir o efeito óptico, deverás colar um dos dois desenhos de pernas para o ar.
4. Está pronto. Roda os elásticos e... SURPRESA! Consegues ver o efeito?

NOTA: O Taumatrópio foi inventado, em 1826, pelo inglês Dr. John Ayrton Paris. Ao girar o disco, as imagens sobrepõem-se dando-nos a ilusão de fundir-se numa imagem única.

Este é só um exemplo de como se faz um dos muitos brinquedos ópticos que se encontram na Cinemateca Júnior.

SABIAS QUE...

Quando se olha fixamente para uma luz e depois se fecha os olhos, fica-se com a impressão de continuar a ver essa luz mesmo com os olhos fechados. Este fenómeno chama-se Efeito Phi ou Efeito de Persistência Retiniana das Imagens. O nosso cérebro tem a capacidade de memorizar uma imagem por alguns segundos. Os primeiros pesquisadores achavam que a imagem ficava momentaneamente impressa na retina. Hoje presume-se que este efeito se verifica a nível cerebral.

Nas primeiras décadas do século XIX, os estudos sobre o fenómeno da persistência retiniana da imagem dão origem a objectos que permitem reproduzir breves cenas animadas. O nome de muitos destes objectos deriva do verbo scopéo, que em grego significa "olhar": Taumatrópio, Fenaquistiscópio, Praxinoscópio, Zootrópio. Esses objectos foram fabricados em série e vendidos como brinquedos ópticos, obtendo enorme sucesso.

O cinema também se baseia neste princípio da persistência das imagens na retina humana e na apresentação de imagens sucessivas para dar a ilusão de movimento.

ESPECTÁCULOS DE SOMBRAS

“A pré-história do cinema é uma saga de mudança contínua e de desenvolvimento, mas há três elementos que são constantes: a luz, a imagem e o ecrã.”

Actividade 1

DESENHO A MINHA SOMBRA

(Trabalho de pares)

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel cenário, lápis, foco de luz, tinta preta.

COMO DESENHAR A MINHA SOMBRA?

1. Fixem numa parede uma folha de papel cenário com o vosso tamanho.
2. Um elemento do par deverá colocar-se entre a parede e um foco de luz para que a sua sombra fique projectada em cima da folha de papel e o outro deverá marcar com um lápis o contorno da sombra.
Atenção – deverão ficar completamente imóveis, como uma estátua, para que resulte bem.
3. Pintem a sombra com tinta preta e recortem.

Actividade 2

CONSTRUÇÃO DE UMA SOMBRA ARTICULADA

(Trabalho individual)

MATERIAL NECESSÁRIO: Cartolina, lápis de cera ou de cor, papel de seda ou crepe de várias cores, fita-cola, tesoura, pingo, agraphador, furador, tachas e duas ou três palhinhas.

COMO SE FAZ UMA SOMBRA ARTICULADA?

1. Desenha uma figura numa folha de cartolina ou amplia para tamanho A4 uma das sombras javanesas que se encontram na contra-capa deste destacável e cola-a numa cartolina. Se a vais desenhar, não te esqueças que, para fazer uma figura articulada, terás de desenhar as partes que se vão mexer afastadas das restantes.
2. Recorta cuidadosamente todas as partes.
3. Com o furador e o pingo faz o maior número possível de aberturas na tua figura para obteres efeitos mais espectaculares.
4. Decora a tua figura preenchendo as aberturas que fizeste com o papel de seda ou crepe de várias cores e pinta-a.
5. Com o furador, faz os furos nas partes a articular e prende-as com as tachas. Com o agraphador, fixa uma palhinha no centro da tua figura; depois fixa a outra ou outras duas palhinhas de modo a obteres movimento nas partes articuladas.

Actividade 3

MONTAGEM E REALIZAÇÃO DE UM ESPECTÁCULO DE SOMBRAS

(Trabalho de grupo)

MATERIAL NECESSÁRIO: Para o ecrã: um lençol, cordas e uma luz forte. Para o acompanhamento musical: se têm Educação Musical e já sabem tocar algum instrumento, poderão utilizá-lo no espectáculo ou então cada um pode inventar e construir o seu próprio instrumento musical.

1. CONSTRUÇÃO DO ECRÃ

Estiquem bem um lençol ou outro pano branco prendendo-o com cordas. Coloquem uma luz bem forte atrás do pano à distância suficiente para que possam manipular as sombras entre o foco de luz e o lençol.

2. A HISTÓRIA DO NOSSO ESPECTÁCULO

Em grupos de seis elementos, comecem por dar nomes às vossas sombras. Nomeiem um Dalang (ver caixa “Sabias Que...”) e escrevam uma história inventada por todo o grupo.

3. ACOMPANHAMENTO MUSICAL

O grupo de músicos Gamelan é muito importante nestes espectáculos. O objectivo é dar maior ênfase à vossa história. Escolham três elementos que deverão criar um ritmo para a história. Usem a vossa imaginação para inventarem sons diferentes. Por exemplo: bater palmas ou bater com os pés com ritmos diferentes; mexer num saco de plástico; abanar uma garrafa de plástico com arroz; assobiar; amachucar papel; etc.

4. O ESPECTÁCULO VAI COMEÇAR

A primeira pessoa a entrar é o Dalang que se apresenta ao público e, em seguida, apresenta todo o grupo. O Gamelan dá o sinal para começar... BOM ESPECTÁCULO!

SABIAS QUE...

No tempo em que as pessoas viviam em cavernas e se vestiam com peles de animais, descobriram muitos jogos de sombras nas noites iluminadas com fogueiras.

Há muitos, muitos anos, na China e noutros países do Oriente, apareceram os espectáculos de sombras que ainda hoje fazem parte da cultura de muitos povos. Figuras recortadas em pele de animais ou noutros materiais, pintadas e articuladas para dar mais movimento ao espectáculo, eram colocadas em frente a uma luz fazendo bonitas sombras sobre um pano branco – como um écran de cinema hoje.

Na Indonésia as sombras javanesas Wayang Kulit são famosas.

Todos os espectáculos são acompanhados por um grupo de músicos chamados Gamelan e são dirigidos por um Dalang (narrador da história que está sentado ao lado do écran para o público o ver – à medida que vai contando a história as personagens vão entrando em cena).

Quando estes espectáculos chegaram à Europa, chamaram-lhes Sombras Chinesas. As figuras eram muito diferentes, já não eram pintadas com muitas cores e raramente eram articuladas. Eram feitas de cartão preto ou de chapa de alumínio.

Os espectáculos, muito bonitos e divertidos, tiveram grande sucesso, no século XVIII, sobretudo em França, mas também noutros países da Europa.



Moldes para Actividade 3
ESPECTÁCULOS DE SOMBRAS

