

ANEXO V

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO DO OBJETO

1. DADOS DO PROJETO

Nome do projeto: "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro"

Nome do agente cultural proponente: Sirlei Terezinha Guaitaneli Bedim

Nº do Termo de Execução Cultural: 10/2023

Vigência do projeto: Outubro/2023 à Março/2024

Valor repassado para o projeto: 5.597,34

Data de entrega desse relatório: 25/03/2024

2. RESULTADOS DO PROJETO

2.1. Resumo:

O projeto "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro" obteve êxito em sua execução, cumprindo integralmente as metas e objetivos propostos. Todo o acervo audiovisual da oficina de cinema da Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer de Realeza foi restaurado, remasterizado e legendado com sucesso. O processo de digitalização e arquivamento em alta qualidade foi concluído de forma satisfatória, garantindo a preservação a longo prazo dessas preciosas obras.

Cada etapa do projeto, desde a coleta remota até a revitalização em estúdio, foi realizada conforme o planejado, demonstrando a eficiência da equipe e a colaboração ativa da comunidade local. A digitalização e restauração das obras audiovisuais permitiram não apenas a preservação do patrimônio cultural, mas também a acessibilidade a um público diversificado.

Os principais resultados incluem a disponibilização online de todas as obras digitalizadas, atendendo ao objetivo de promover a acessibilidade e compartilhar esse patrimônio com o público em geral, incluindo escolas, pesquisadores e entusiastas do cinema. O portfólio do projeto documenta de forma abrangente a história da oficina de cinema, seus realizadores e os impactos culturais na comunidade de Realeza.

A estratégia de divulgação, iniciada nas redes sociais com teasers curtos, foi eficaz em despertar a curiosidade e mobilizar a participação da comunidade. A exposição no Espaço das Artes de Realeza, que celebra a rica herança cultural audiovisual da cidade, tornou-se um ponto de orgulho para a comunidade, destacando as conquistas do projeto.

Assim, o projeto "CineMemória" não apenas resgatou o passado, mas também assegurou a preservação do futuro, proporcionando benefícios duradouros para a comunidade local e para todos aqueles que agora têm acesso a esse valioso acervo audiovisual.

2.2. As ações planejadas para o projeto foram realizadas?

- (x) Sim, todas as ações foram feitas conforme o planejado.
- () Sim, todas as ações foram feitas, mas com adaptações e/ou alterações.
- () Uma parte das ações planejadas não foi feita.
- () As ações não foram feitas conforme o planejado.

2.3. Ações desenvolvidas

As ações desenvolvidas no âmbito do projeto "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro" seguiram rigorosamente o cronograma estabelecido, resultando em realizações significativas e impactantes. O processo de revitalização das obras audiovisuais ocorreu no período de dezembro de 2023 a fevereiro de 2024, totalizando três meses de intensa atividade.

Durante esse tempo, foram produzidas cinco obras audiovisuais, as quais passaram por um meticuloso processo de restauração, remasterização e legendagem. O esforço concentrado da equipe e o cumprimento eficiente das etapas garantiram a conclusão bem-sucedida dessas produções dentro do prazo estipulado.

A etapa final do projeto envolveu a realização da exposição no Espaço das Artes de Realeza. A exposição teve início no dia 11 de março de 2024 e se estendeu até o dia 15 de março de 2024. Durante esse período, os visitantes tiveram a oportunidade de explorar o portfólio do projeto, contendo informações detalhadas sobre a história do cinema na cidade, seus realizadores e os impactos culturais locais.

Nos dias 12 e 14 de março de 2024, foram programadas sessões especiais na exposição, onde as produções audiovisuais revitalizadas foram exibidas. Essas sessões proporcionaram uma experiência única aos visitantes, permitindo-lhes apreciar as obras restauradas em um ambiente dedicado, enriquecendo ainda mais a experiência cultural.

É relevante destacar que, ao longo da execução do projeto, não foram identificadas alterações significativas nas atividades previstas, e as metas acordadas foram integralmente alcançadas. A realização das sessões

durante a exposição contribuiu para a interatividade do evento, promovendo um envolvimento mais profundo da comunidade e reforçando os objetivos de acessibilidade e compartilhamento cultural do projeto "CineMemória".

2.4. Cumprimento das Metas

Metas integralmente cumpridas:

1. • META 1 Digitalização de todas as obras audiovisuais do projeto de cinema.
 - OBSERVAÇÃO DA META 1: A meta de digitalização de todas as obras audiovisuais do projeto de cinema foi plenamente cumprida, destacando-se pela conclusão bem-sucedida da revitalização de cinco produções audiovisuais. Esse processo abrangeu a digitalização, restauração e legendagem das obras, assegurando a preservação a longo prazo da rica herança cultural da oficina de cinema da Secretaria de Cultura de Realeza. O comprometimento da equipe e o cumprimento do prazo estabelecido foram fundamentais para o sucesso da meta, garantindo que essas obras agora estejam disponíveis em formato digital, acessíveis às gerações presentes e futuras.
2. • META 2 Restauração de obras, garantindo sua qualidade e integridade.
 - Observações da Meta 2: A meta de restauração das obras foi plenamente cumprida, evidenciada pela obtenção de um resultado de alta qualidade e preservação da integridade das produções audiovisuais. O processo abrangeu a aplicação de técnicas especializadas para garantir a revitalização completa das obras, assegurando a fidelidade ao conteúdo original e a manutenção da sua essência cultural. A equipe dedicou especial atenção aos detalhes, garantindo que cada obra restaurada refletisse fielmente a sua importância histórica e cultural. A conclusão bem-sucedida dessa meta fortalece a contribuição do projeto "CineMemória" para a preservação do patrimônio audiovisual de Realeza.
3. • Meta 3 Disponibilização online de todas as obras digitalizadas até o final do projeto.
 - Observação da Meta: A meta de disponibilização online de todas as obras digitalizadas até o final do projeto foi integralmente cumprida, marcando uma parceria bem-sucedida com a empresa ART&POP Performances Artísticas, responsável pela oficina de cinema de Realeza. Todas as obras audiovisuais foram devidamente postadas no canal do YouTube da

empresa, proporcionando um acesso amplo e acessível ao público em geral. Essa iniciativa reforça o compromisso do projeto "CineMemória" em democratizar o acesso ao patrimônio cultural, permitindo que as gerações presentes e futuras desfrutem desse valioso acervo de maneira online e conveniente.

3. PRODUTOS GERADOS

3.1. A execução do projeto gerou algum produto?

Exemplos: vídeos, produção musical, produção gráfica etc.

Sim

Não

3.1.1. Quais produtos culturais foram gerados?

Você pode marcar mais de uma opção. Informe também as quantidades.

Publicação

Livro

Catálogo

Live (transmissão on-line)

Vídeo

Documentário

Filme

Relatório de pesquisa

Produção musical

Jogo

Artesanato

Obras

Espetáculo

Show musical

Site

Música

Outros: _____

3.1.2. Como os produtos desenvolvidos ficaram disponíveis para o público após o fim do projeto?

Os produtos desenvolvidos no âmbito do projeto "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro" ficaram acessíveis ao público após o fim do projeto de duas maneiras distintas. Primeiramente, todas as obras audiovisuais restauradas foram disponibilizadas para visualização gratuita no canal do YouTube da empresa ART&POP Performances Artísticas. Essa iniciativa oferece uma plataforma aberta e acessível para que o público em geral, incluindo a comunidade local e interessados em cultura cinematográfica, possa desfrutar das produções revitalizadas de forma online.

Além disso, o portfólio detalhado do projeto, documentando a história do cinema na cidade, seus realizadores e os impactos culturais, está disponível para todos no Espaço das Artes de Realeza. Esse espaço serve como um ponto central onde os visitantes podem explorar as informações de forma física, enriquecendo a experiência cultural e proporcionando um recurso duradouro para aqueles que desejam conhecer mais sobre a contribuição do projeto para a preservação do patrimônio audiovisual local.

3.2. Quais foram os resultados gerados pelo projeto?

1. Digitalização e Restauração de Obras Audiovisuais:

- **Resultado:** Todas as obras audiovisuais da oficina de cinema da Secretaria de Cultura de Realeza foram digitalizadas, restauradas e legendadas com sucesso.
- **Impacto:** A preservação a longo prazo desse acervo cultural, garantindo a acessibilidade e a disponibilidade para as gerações presentes e futuras.

2. Criação de Portfólio Documentando a História do Projeto de Cinema:

- **Resultado:** Um portfólio detalhado foi desenvolvido, documentando a história da oficina de cinema, seus realizadores e os impactos culturais em Realeza.
- **Impacto:** Uma fonte valiosa de informações para a comunidade local e interessados em cinema, enriquecendo a compreensão da contribuição cultural do projeto.

3. Atividades de Conscientização e Educação sobre Preservação do Patrimônio Audiovisual:

- **Resultado:** Diversas atividades foram realizadas para conscientizar a comunidade sobre a importância da preservação do patrimônio audiovisual.
- **Impacto:** Aumento da consciência cultural e histórica na comunidade, promovendo a valorização do acervo e incentivando a participação ativa na preservação.

4. **Promoção da Acessibilidade e Disponibilização Online das Obras:**

- **Resultado:** Todas as obras digitalizadas foram disponibilizadas online, através do canal do YouTube da ART&POP Performances Artísticas.
- **Impacto:** Acesso amplo e democrático ao patrimônio cultural, possibilitando que um público diversificado desfrute das obras restauradas de maneira conveniente.

5. **Realização da Exposição no Espaço das Artes:**

- **Resultado:** Uma exposição por tempo indeterminado foi realizada no Espaço das Artes de Realeza, exibindo o portfólio do projeto e as obras audiovisuais revitalizadas.
- **Impacto:** Celebração contínua da herança cultural audiovisual da cidade, tornando-se um ponto de orgulho e referência para a comunidade e visitantes.

Em resumo, os resultados do projeto englobam desde a preservação física e digital do acervo até a criação de recursos informativos, atividades educativas e exposição pública, todos contribuindo para a valorização e continuidade da rica herança cultural audiovisual de Realeza.

3.2.1 Pensando nos resultados finais gerados pelo projeto, você considera que ele ...

(Você pode marcar mais de uma opção).

- (x) Desenvolveu processos de criação, de investigação ou de pesquisa.
- (x) Desenvolveu estudos, pesquisas e análises sobre o contexto de atuação.
- (x) Colaborou para manter as atividades culturais do coletivo.
- (x) Fortaleceu a identidade cultural do coletivo.
- (x) Promoveu as práticas culturais do coletivo no espaço em que foi desenvolvido.
- (x) Promoveu a formação em linguagens, técnicas e práticas artísticas e culturais.

(x) Ofereceu programações artísticas e culturais para a comunidade do entorno.

(x) Atuou na preservação, na proteção e na salvaguarda de bens e manifestações culturais.

4. PÚBLICO ALCANÇADO

O projeto "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro" beneficiou significativamente a comunidade de Realeza, alcançando diversas faixas etárias e grupos demográficos. A quantidade de pessoas beneficiadas foi estimada com base na presença na exposição e no feedback recebido. As principais formas de mensuração incluíram:

1. Exposição no Espaço das Artes:

- **Quantidade de Visitantes:** Várias pessoas, incluindo adultos, crianças e jovens, visitaram a exposição.
- **Mecanismos de Mensuração:** Contagem de visitantes, registros de presença e interações durante a exposição.

2. Sessões de Produções Audiovisuais na Exposição:

- **Participação nas Sessões:** Todas as faixas etárias presentes na exposição tiveram a oportunidade de assistir às produções audiovisuais revitalizadas.
- **Mecanismos de Mensuração:** Contagem de participantes nas sessões, feedbacks registrados após as exhibições.

3. Feedbacks e Interações:

- **Qualidade do Feedback:** Os feedbacks recebidos foram positivos, indicando uma recepção favorável por parte do público.
- **Mecanismos de Mensuração:** Registro de comentários, depoimentos, e reações espontâneas durante a exposição.

5. EQUIPE DO PROJETO

5.1 Quantas pessoas fizeram parte da equipe do projeto?

2

5.2 Houve mudanças na equipe ao longo da execução do projeto?

Sim Não

5.3 Informe os profissionais que participaram da execução do projeto:

Nome do profissional/empresa	Função no projeto	CPF/CNPJ	Pessoa negra?	Pessoa indígena?	Pessoa com deficiência?
Sirlei Bedim	Produtor(a) e Pesquisador(a)	019.865.059-01	Não	Não	Não
José Carlos Isaías Junior	Editor	129.179.739-43	Não	Não	Não

6. LOCAIS DE REALIZAÇÃO

6.1 De que modo o público acessou a ação ou o produto cultural do projeto?

1. Presencial.
 2. Virtual.
 3. Híbrido (presencial e virtual).

Caso você tenha marcado os itens 2 ou 3 (virtual e híbrido):

6.2 Quais plataformas virtuais foram usadas?

Você pode marcar mais de uma opção.

Youtube

Instagram / IGTV

Facebook

TikTok

Google Meet, Zoom etc.

Outros: _____

6.3 Informe aqui os links dessas plataformas:

<https://www.instagram.com/sirleibedim/?hl=da>

<https://www.facebook.com/PrefeituraDeRealeza>

<https://www.youtube.com/@ARTPOPPerformanancesArtisticas>

Caso você tenha marcado os itens 1 e 3 (Presencial e Híbrido):

6.4 De que forma aconteceram as ações e atividades presenciais do projeto?

- 1. Fixas, sempre no mesmo local.
- 2. Itinerantes, em diferentes locais.
- 3. Principalmente em um local base, mas com ações também em outros locais.

6.5 Em que município o projeto aconteceu?

Realeza/PR

6.6 Em que área do município o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

- Zona urbana central.
- Zona urbana periférica.
- Zona rural.
- Área de vulnerabilidade social.
- Unidades habitacionais.
- Territórios indígenas (demarcados ou em processo de demarcação).
- Comunidades quilombolas (terra titulada, em processo de titulação, com registro na Fundação Palmares).
- Áreas atingidas por barragem.
- Território de povos e comunidades tradicionais (ribeirinhos, louceiros, cipozeiro, pequizeiros, vazanteiros, povos do mar etc.).
- Outros: _____

6.7 Onde o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

Equipamento cultural público municipal.

Equipamento cultural público estadual.

Espaço cultural independente.

Escola.

Praça.

Rua.

Parque.

Outros

7. DIVULGAÇÃO DO PROJETO

Divulgado no Instagram.

8. CONTRAPARTIDA

A contrapartida do projeto "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro" foi executada com sucesso, agregando valor à comunidade de Realeza e cumprindo os compromissos estabelecidos. A execução da contrapartida ocorreu por meio da realização de uma exposição por tempo indeterminado no Espaço das Artes da cidade.

Detalhes da Execução:

- **Data de Execução:** A exposição teve início no dia 11 de março de 2024 e foi encerrada no dia 15 de março de 2024.
- **Local de Execução:** O Espaço das Artes de Realeza foi o local escolhido para a exposição, configurado de forma atraente para abrigar o portfólio do projeto e as obras audiovisuais revitalizadas.

Durante a exposição, os visitantes puderam explorar o portfólio, que documenta a história do projeto de cinema da cidade, suas realizações e o impacto cultural ao longo dos anos. Além disso, as obras audiovisuais restauradas foram exibidas de maneira atraente, proporcionando uma experiência imersiva aos visitantes.

O sucesso da contrapartida foi evidenciado pelo envolvimento da comunidade, pelo interesse demonstrado pelos visitantes e pelo impacto duradouro que a exposição teve como um ponto de referência cultural em Realeza. A contrapartida não apenas cumpriu os requisitos do projeto, mas

também contribuiu para a celebração contínua da rica herança cultural audiovisual da comunidade.

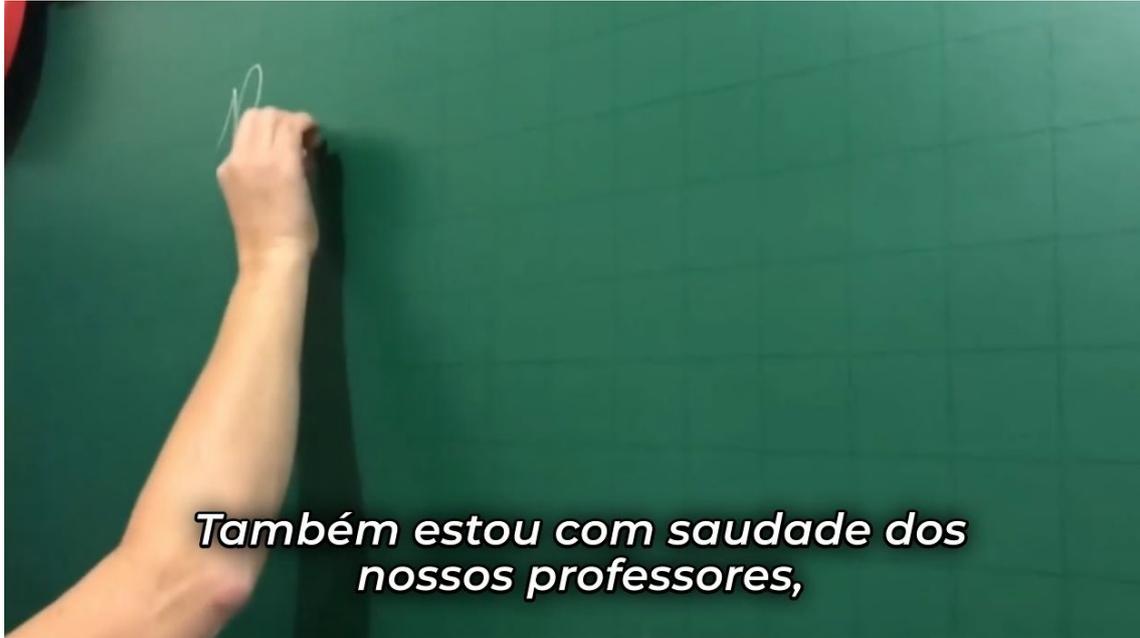
9. TÓPICOS ADICIONAIS

O projeto "CineMemória: Resgatando o Passado, Preservando o Futuro" desempenha um papel vital na preservação e celebração da rica herança cultural audiovisual de Realeza. Além de resgatar memórias valiosas capturadas ao longo dos anos pela oficina de cinema da Secretaria de Cultura, o projeto destaca-se por sua abordagem inclusiva e acessível.

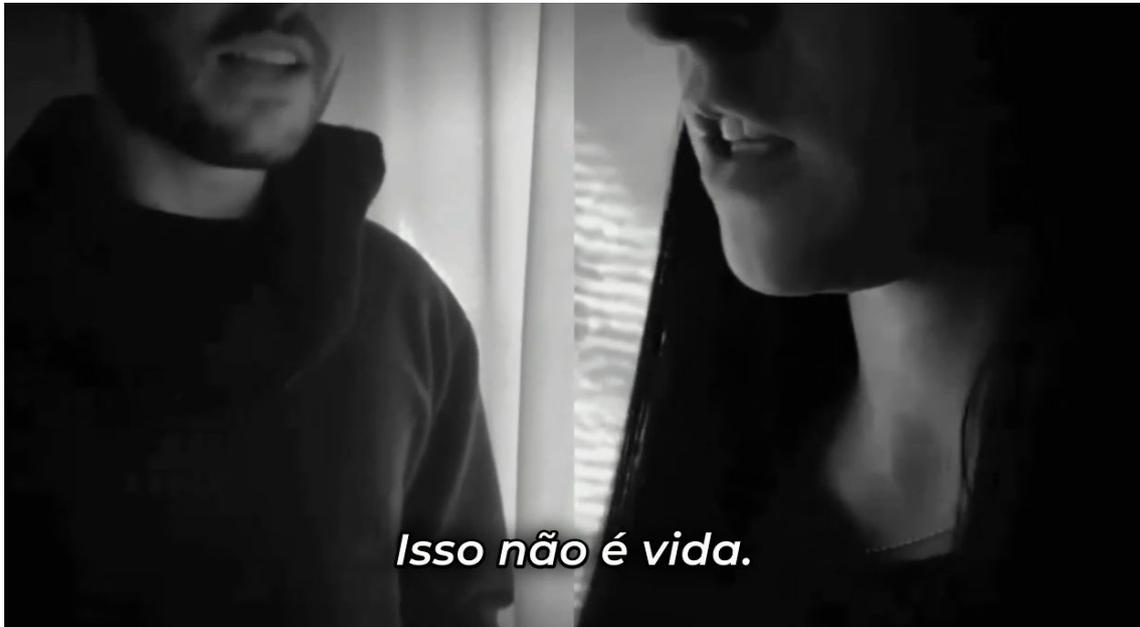
A digitalização e restauração das obras não apenas garantem a preservação a longo prazo dessas produções, mas também proporcionam a oportunidade de compartilhá-las com um público diversificado, desde crianças até idosos, estudantes e entusiastas do cinema. Ao disponibilizar as obras online e criar uma exposição no Espaço das Artes, o projeto democratiza o acesso ao patrimônio cultural, enriquecendo a experiência cultural da comunidade.

A conscientização sobre a importância da preservação do patrimônio audiovisual, as atividades educativas e a promoção da acessibilidade contribuem para uma compreensão mais profunda da identidade cultural local. O "CineMemória" não é apenas um projeto de resgate do passado, mas uma iniciativa que inspira orgulho, promove a inclusão e fortalece os laços comunitários por meio da valorização da memória coletiva e da expressão artística.

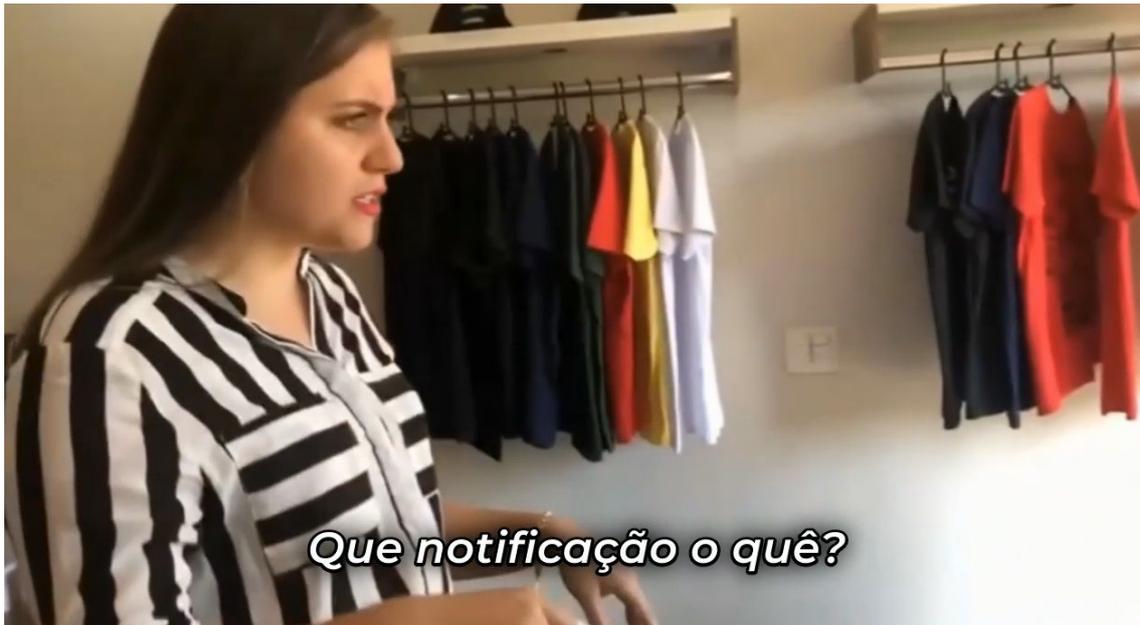
10. ANEXOS:



*Também estou com saudade dos
nossos professores,*



Isso não é vida.



Que notificação o quê?

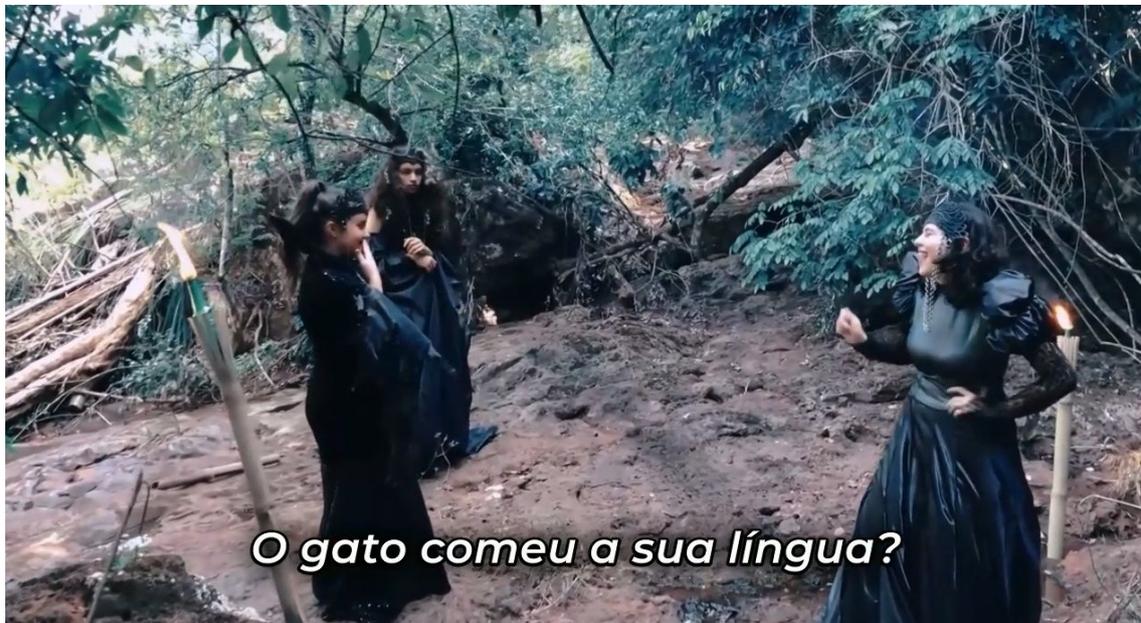


Nosso mundo não é mais o mesmo.





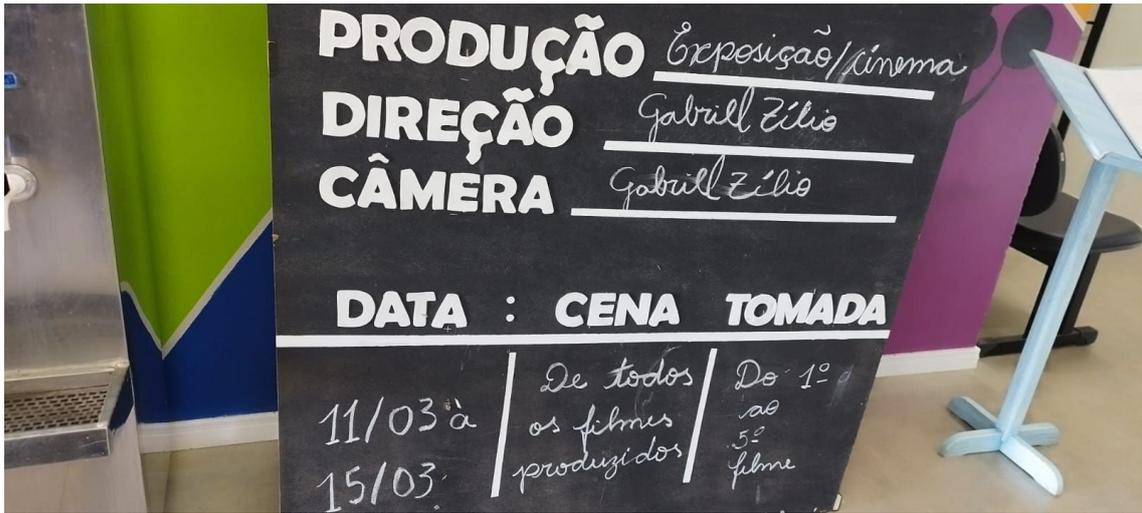
*Aconteceu há muito tempo atrás,
quando nosso*



O gato comeu a sua língua?







Explorando o Mundo através da Lente: A Jornada da Oficina de Cinema de Gabriel Zilio

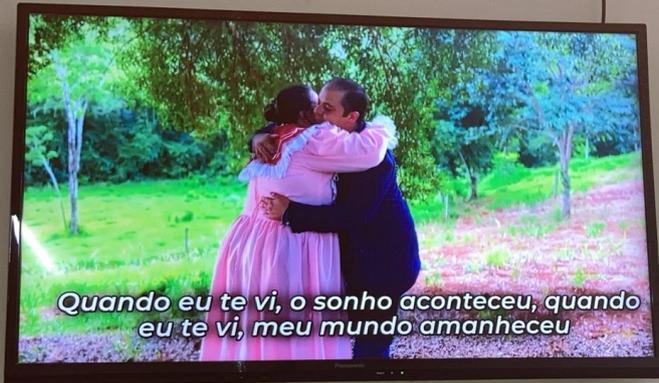
No auge da pandemia, quando o mundo se viu envolto em incertezas e as crianças estavam confinadas em suas casas, surgiu uma luz inesperada na forma de uma oficina de cinema inovadora. O mentor por trás dessa iniciativa transformadora foi o professor Gabriel Zilio, que, movido pela necessidade de proporcionar entretenimento e escapismo para os jovens, decidiu levar a magia do cinema diretamente para o coração de cada lar.

A ideia começou a ganhar vida quando Gabriel Zilio, apaixonado pelo poder da narrativa visual, decidiu criar uma série de vídeos que não apenas entreteriam, mas também ajudariam as crianças a compreenderem o momento delicado que todos estavam enfrentando. Com uma abordagem sensível e criativa, Zilio conseguiu transmitir mensagens de esperança e resiliência, transformando a

"Realeza Cinematográfica: Uma Jornada Mágica da Oficina de Cinema"

PORTFÓLIO DA OFICINA DE CINEMA







ATENÇÃO
NÃO MEXER

MOST
C



É DE COST

ATENÇÃO
NÃO MEXER



















Sirlei Terezinha Guaitaneli Bedim

Assinatura do Agente Cultural Proponente