profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Teorias da comunicação

10

Foto: Raquel Aviani

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Teorias da comunicação

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

Brasília - 2006

Governo Federal

Presidente da República
Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação
Fernando Haddad

Secretário Executivo
José Henrique Paim Fernandes

Secretário de Educação Básica
Francisco das Chagas Fernandes

Diretor do Departamento de Articulação e Desenvolvimento dos Sistemas de Ensino
Horácio Francisco dos Reis Filho

Coordenadora Geral do Programa Nacional de Valorização dos Trabalhadores em Educação
Josete Maria Cangussú Ribeiro

Coordenação Técnica do Profuncionário
Eva Socorro da Silva e Nádia Mara Silva Leitão

Apoio Técnico
Adriana Cardozo Lopes

Universidade de Brasília – UnB

Reitor
Lauro Morhy

Vice-Reitor
Timothy Martin Muholland

Coordenação Pedagógica do Profuncionário
Bernardo Kipnis - CEAD/FE/UnB
Francisco das Chagas Firmino do Nascimento - FE/UnB
João Antônio Cabral de Monlevade - FE/UnB
Maria Abádia da Silva - FE/UnB
Tânia Mara Piccinini Soares - MEC

Centro de Educação a Distância - CEAD/UnB
Diretor – Bernardo Kipnis
Coordenação Executiva – Jandira Wagner Costa
Coordenação Pedagógica – Maria de Fátima Guerra de Souza

Unidade de Produção
Gestão da Unidade – Bruno Silveira Duarte
Designer Educacional – Raphaela Paiva Murrieta
Revisão – Roberta Gomes
Capa e Editoração – Evaldo Gomes e Télyo Nunes
Ilustração – Nestablo Ramos Neto
Foto capa – Raquel Aviani

Unidade de Pedagogia
Gestão da Unidade – Maria Célia Cardoso Lima

Unidade de Apoio Acadêmico e Logístico
Gestão da Unidade – Silvânia Nogueira de Souza
Gestora Operacional – Diva Peres Gomes Portela

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica.

B557t Bessa, Dante Diniz.

108p. Teorias da comunicação / Dante Diniz Bessa. –Brasília : Universidade de Brasília, 2006.

(Profuncionário - curso técnico de formação para os funcionários da educação)

ISBN 85-86290-65-3

I.Título II. Série

CDU: 370.71

Mensagem do Secretário de Educação Básica do Ministério da Educação

Prezado(a) funcionário (a) cursista,

Queremos manter o vínculo iniciado nos módulos da Formação Pedagógica do Profuncionário, programa que tem usufruído da Educação a Distância e da formação em serviço, para que seja possível a sua profissionalização há tanto tempo esperada e merecida, é claro.

No Profuncionário, a educação é vista como um processo permanente, que vai da vida para a escola e da escola para a vida, identificando conhecimentos formalmente estruturados e saberes adquiridos com a prática. Enfatiza o caráter histórico e cultural do conhecimento, possibilitando uma formação articulada com as necessidades sociais e, ao mesmo tempo, promove a auto-realização e o desenvolvimento da educação brasileira.

Nosso objetivo foi e continuará sendo poder unir o estudo ao seu trabalho, o que torna a formação mais significativa e interessante, uma vez que acontece no contexto da vida real e a motivação, com certeza, é maior porque ocorre durante todo o processo educativo.

A partir deste Módulo, trataremos de questões mais específicas da sua rotina de trabalho sem, no entanto, deixar de considerar as informações apreendidas nos Módulos da Formação Pedagógica e Instrucionais, a troca de conhecimentos, a Prática Profissional Supervisionada e acima de tudo, o fortalecimento da identidade profissional após mais de duas décadas de luta por este reconhecimento, que vai para além dessa formação, refletindo de forma efetiva na qualidade dos serviços prestados para a educação brasileira.

O tutor continuará encarregado de fazer o acompanhamento sistemático, proporcionando - lhe apoio na realização das atividades, esclarecendo dúvidas, motivando para o estudo, acompanhando e sempre procurando orientá-lo quanto à melhoria de sua atuação profissional, sobretudo a partir dos objetivos, conteúdos e experiências desenvolvidos em cada módulo.

Reconhecemos sua dedicação e reafirmamos nossa confiança no seu empenho demonstrado até o momento, pois acreditamos que concluir o curso é acima de tudo valorizar uma conquista e se colocar disponível para ir além da formação, transformando seu cotidiano profissional por meio de novos horizontes próprio de um educador.

Compartilhamos com você este aprendizado e acreditamos na sua importância para a educação brasileira!

Francisco das Chagas Fernandes
Secretário de Educação Básica

Apresentação

Este módulo é o primeiro de um bloco de sete módulos que compõem a parte técnica do curso de formação em multimeios didáticos. Nele você vai se encontrar com conhecimentos e atividades que contribuirão para que possa atuar de maneira mais específica na educação escolar, continuando na busca por uma escola como espaço cada vez melhor para ensinar, aprender e trabalhar: educar.

São conhecimentos e atividades para a formação de um profissional capaz de criar, saber usar e dispor para o uso da comunidade escolar os recursos de comunicação e de informação em múltiplos espaços físicos e virtuais (biblioteca, videoteca, sala de vídeo e TV, anfiteatro, auditório, laboratórios, ginásio, computadores, entre outros). Um profissional que pense o tempo todo o sentido e o valor educativo das tecnologias, dos espaços e das linguagens da comunicação (multimeios), para que possa, efetivamente, contribuir nas práticas escolares participando, com professores e alunos, na construção das mais interessantes situações pedagógicas para ensinar e aprender.

Neste módulo, contudo, você ainda não vai aprender como usar as tecnologias. Aqui você vai se aproximar de questões que envolvem aspectos teóricos da comunicação humana, que o ajudarão a se situar em relação aos estudos sobre as condições e possibilidades existentes, ou que ainda vão ser criadas, a fim de intensificar e qualificar a educação escolar com base nas tecnologias da comunicação, que poderão ser experimentadas nos outros módulos que compõem o bloco.

Isso quer dizer que, aqui, você vai investigar, pensar e aprender sobre o significado e o funcionamento da comunicação humana. Vai ver, em linhas gerais, como as mensagens e informações são produzidas, transmitidas e significadas. Vai refletir sobre o valor dos meios de comunicação para as sociedades atuais e para a educação em particular. Seja a educação escolar ou não-escolar.

O módulo está dividido em cinco unidades que focalizam os seguintes assuntos:

Unidade I – Tipos, elementos e conceitos de comunicação humana

Unidade II – Relações entre comunicação, mídia e linguagens

Unidade III – Relações entre comunicação, mídia e história

Unidade IV – Relações entre comunicação, mídia e sociedade

Unidade V – Relações entre comunicação, mídia e educação

Em cada uma das unidades você encontrará uma pequena introdução afim de

identificar com clareza os objetivos propostos. Depois, em cada seção das unidades, você entrará em contato com conceitos que o **desafiarão** a investigar e a pensar sobre situações com base naqueles conceitos. Embora o desafio seja para pensar, recomendo que você escreva sempre o que pensou, para incluir no seu memorial, para conversar com o tutor e com os colegas: para comunicar. Por fim, você encontrará em cada unidade sugestões de atividades complementares à leitura do módulo.

Ah, já ia me esquecendo: antes das unidades escrevi uma pequena introdução contextualizando um problema que me parece central para as atividades profissionais do técnico em multimeios didáticos. Esse problema é a chave para a compreensão do módulo.

Objetivos

Espero que com o estudo e a reflexão sobre os assuntos mencionados, você possa se *situar conceitualmente nas relações entre mídia, educação e escola, para poder criar condições de uso pedagógico dos espaços, das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na escola*.

Para isso, penso que precisará:

1 Aproximar-se de alguns elementos do processo de comunicação (linguagens e mídia) com base no contexto da história e das teorias da comunicação, compreendendo-os.

2 Refletir sobre o valor da comunicação e da informação na educação e na vida social.

3 Construir condições para uma recepção crítica dos produtos da mídia de massa na escola.

Ementa

Comunicação humana. História da comunicação. Comunicação e Linguagem. Elementos de semiótica. Formas e tecnologias de comunicação. Comunicação e educação. Comunicação, ensino e aprendizagem. Mídia e comunicação: imprensa, rádio, cinema, televisão e internet.

Mensagem do Autor

Amiga educadora, amigo educador:

Estou feliz em reencontrá-la e reencontrá-lo para mais um desafio nesse curso, que tem me trazido muitas surpresas agradáveis. Espero que para você também!

Quando nos encontramos pela primeira vez, no Módulo 3 – Homem, pensamento e cultura –, insisti com você na tentativa de assumir uma atitude crítica da qual ninguém deve se afastar quando está disposto a se apropriar de conhecimentos prontos e a construir novos conhecimentos.

Atitude crítica, contudo, se constrói na aprendizagem. Ela mesma é aprendizagem. Não se faz da noite para o dia. Atitude crítica é vivência diária e persistente. É luta, mas não é sacrifício. Não se faz lendo um único ou muitos livros. Atitude crítica não é acúmulo de informações.

Tudo o que se acumula sem cuidado pode trazer algum prejuízo. Assim acontece com o lixo na natureza e com a gordura no corpo, por exemplo. Assim também acontece com as informações na mente.

Muita informação acumulada sem cuidado pode levar a uma situação de "obesidade intelectual". Acumulando informações que não servem para nada, a mente despende suas forças e energias para carregá-las e acaba não podendo pensar, imaginar, sonhar, criar, significar, etc. Enfim, a mente fica tão cheia de informações que não consegue fazer coisas mais interessantes que carregar o peso delas.

Claro que isso é uma metáfora! Mas uma metáfora que serve bem neste bloco de formação técnica em multimeios didáticos, pois com ele, você estudará a comunicação. Isso tem a ver com produção, armazenamento, transmissão e significação de informações.

Verá, portanto, que as informações são importantes para que a mente possa pensar, calcular, imaginar, sonhar, criar, significar, etc. Mas verá que comunicar não se reduz a transmitir e armazenar informações. Existem espaços e aparelhos criados para isso, que, se bem planejados e usados, facilitam bastante o acesso a elas no momento que alguém

precisar: bibliotecas, videotecas, laboratórios são exemplos de espaços. Livros, revistas, discos, fitas, CDs, computadores são exemplos de materiais e aparelhos.

Portanto, preste atenção! Não deixe a sua mente engordar! Não acumule informações desnecessárias. Retenha apenas as informações que considerar importante para a mente trabalhar na criação, na imaginação, na desconstrução e reconstrução do mundo e da escola. Retenha e problematize-as, questione-as, investigue-as até que possa jogá-las em uma mídia, esquecê-las e recuperá-las só quando precisar novamente.

De minha parte, vou encher o módulo com perguntas e informações, como no módulo anterior. A seleção para o trabalho da mente fica por sua conta, conforme você e a escola precisarem.

Dante Diniz Bessa

Sumário

INTRODUÇÃO 14

UNIDADE 1 – Comunicação humana e interação social **17**

UNIDADE 2 – Comunicação, mídia e linguagens **35**

UNIDADE 3 – Comunicação, mídia e história **53**

UNIDADE 4 – Comunicação, mídia e sociedade **73**

UNIDADE 5 – Comunicação, mídia e educação **91**

REFERÊNCIAS – 108

Introdução

Você se lembra de que no Módulo 3 – Homem, pensamento e cultura – do bloco pedagógico, houve a oportunidade de refletir sobre os diversos espaços da escola, sobre as relações entre o dentro e o fora da escola e sobre as relações entre educação escolar e educação não-escolar?

Você percebeu naquele módulo que todos os espaços e sujeitos da escola são educativos e educadores e que qualquer experiência vivenciada nesses espaços, com os sujeitos, pode se tornar uma experiência pedagógica; desde que se possa planejá-la: significar, ensinar e aprender alguma coisa com ela.

Caso não lembre, dê uma conferida na Unidade 5 do Módulo 3.

Você notou também que as vivências educativas escolares concorrem[1] com outras vivências educativas que acontecem fora da escola e que o que pode diferenciar as primeiras das outras é que na escola, as vivências educativas, devem ser pedagogicamente planejadas enquanto que, em geral, fora da escola elas não o são. Bem, não são planejadas para ensinar conteúdos escolares, mas são para por em pauta muitos assuntos (valores, crenças, conhecimentos, opiniões) e formas de dizer e de pensar esses assuntos que são bem importantes para educação humana. Para devir.

Comunicação mediatizada é aquela que se realiza através de meios e instrumentos tecnológicos, também chamados de mídias. Podemos ainda chamar a comunicação mediatizada de comunicação midiática ou mediada, por exemplo.

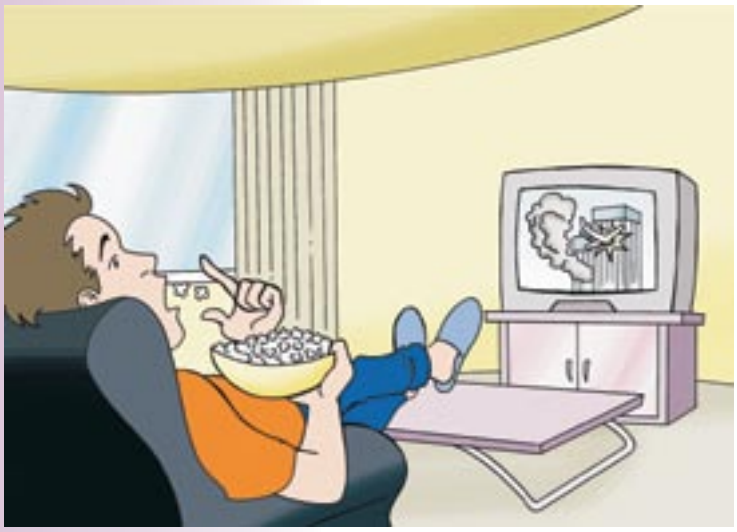
Tendo lembrado o que foi visto no módulo 3, a partir de agora você vai estudar as relações entre o dentro e o fora da escola, considerando um elemento específico: a comunicação **mediatizada**. Estudo importante ao técnico em multimeios didáticos: como funciona a comunicação; a que problemas e situações é preciso ficar atento no uso das tecnologias de informação e comunicação; que efeitos educativos os espaços, os meios e as tecnologias de comunicação produzem e podem produzir fora e dentro da escola.

A comunicação é um elemento fundamental para a vida social e tem sido um dos elementos mais importantes na constituição das sociedades contemporâneas. O devir humano (sociocultural) sempre esteve relacionado com a comunicação. Entretanto, atualmente, com as dimensões que a comunicação tomou a partir da invenção das tecnologias microeletrônicas, essa relação se tornou extremamente intensa.

[1] Que a escola concorre com elementos de fora dela **não** significa necessariamente que sejam adversários e estejam competindo. Ao contrário, significa que não podemos pensar a educação escolar à parte de uma educação mais ampla que envolve e abarca todas as situações educativas que experimentamos. Nesse sentido, a diferenciação que proponho é perceber como a escola e os elementos não-escolares atuam com objetivos e finalidades diferentes, produzindo efeitos diferentes na sociedade e nos indivíduos, que acabam vivenciando com mais ou menos intensidade as experiências escolares em relação a outras experiências educativas possíveis.

Do ponto de vista tecnológico, não há mais distâncias nem tempos que dificultem a comunicação entre os homens, independente do lugar que estejam. Isso porque a comunicação humana, já não acontece mais apenas entre as pessoas. Máquinas, equipamentos, eletricidade, sinais de luz, ondas sonoras, agora também constituem e são imprescindíveis na comunicação.

Ou seja, no movimento do devir humano foram construídos processos de comunicação que produzem e transmitem informações e opiniões sobre pessoas, instituições, produtos, acontecimentos, conhecimentos do mundo inteiro. Tudo é transformado em mensagem, em informação. E isso só é possível através de meios que possibilitam que qualquer pessoa possa saber o que está acontecendo "agora" em qualquer canto do mundo.



A televisão, por exemplo, é um dos meios que constituem esses processos. Imagine quantas informações chegam até você e a milhões de pessoas pela TV! Se não fosse pela televisão, você não saberia algumas coisas. Coisas boas e coisas ruins. Mas, por causa dela, ao mesmo tempo, você não sabe e não pensa sobre muitas coisas, porque a TV já diz o que é bom e o que é ruim para que não seja preciso pensar. Sentado na frente da televisão você assiste a um filme ou a notícia sobre guerra da mesma maneira descansada. Como se não houvesse diferença entre uma coisa e outra.

Assim, este módulo dará ênfase à comunicação social (pública, mediatizada e complexa), para que você possa pensar e ajudar a escola a se relacionar de diferentes maneiras com as tecnologias de comunicação e com o fora da escola. Se conseguir isso, será uma bela contribuição para a educação escolar e para a recepção crítica das mensagens que chegam de fora da escola pelos meios de comunicação social.

Você deve estar se perguntando: por que recepção crítica?

De fato, essa é uma pergunta que não dá para deixar de fazer. Acontece que a recepção crítica é do próprio processo de comunicação, tal como será visto no módulo. Comunicar é uma

relação de interlocução, de interação, de diálogo, de conversa, de negociação, enfim, de crítica.

Sendo a comunicação uma relação crítica, você pode se perguntar: afinal, que diferença faz para a escola ter ou não ter, usar ou não usar mídia e tecnologias de informação e comunicação nos processos pedagógicos? Refletir sobre isso é o primeiro passo no caminho da criação de condições para que, na escola, seja possível educar na comunicação, com a comunicação, pela comunicação, contra a comunicação.

Tarefa fundamental da escola nos dias de hoje, como você verá ao longo do módulo, pois a escola não pode abrir mão e nem ignorar a comunicação que atravessa seus espaços e sujeitos, por dentro e por fora. A comunicação está na escola! A escola está na comunicação!

1

Tipos, elementos e conceitos de comunicação humana

O objetivo nesta unidade é construir um conceito de comunicação humana. Como o título da unidade indica, esse conceito tem a ver com interação social. A interação é um modo de relação social e por isso o conceito de comunicação será investigado a partir de diferentes relações que acontecem na sociedade.

Considere que as relações ocorrem entre pessoas. Elas se relacionam umas com as outras tanto em ambientes informais como em ambientes formais. Além de se relacionarem diretamente entre elas, as pessoas também se relacionam com instituições sociais. Em contrapartida, as instituições sociais podem se relacionar com uma, com um grupo ou com multidões de pessoas ao mesmo tempo.

Essas relações entre as pessoas e entre pessoas e instituições não esgotam todas as relações sociais, mas ajudam a ver que há vários elementos e motivos envolvidos nelas, o que permite pensar em três tipos de comunicação importantíssimos a investigar na construção do conceito de comunicação humana como interação social.

1.1 Comunicação interpessoal

O primeiro tipo a ser investigado é a comunicação interpessoal, que acontece quando pessoas trocam informações entre si. Essa troca pode ser direta e imediata ou pode ser indireta e mediada.

A comunicação direta e imediata acontece quando as pessoas estão cara a cara. Elas se relacionam, principalmente, por meio da fala e da gesticulação.

Exemplo típico de comunicação direta entre as pessoas é quando conversam em algum ambiente informal (em uma festa ou no intervalo do trabalho, por exemplo) em que: contam histórias; relatam acontecimentos; descrevem pessoas; dizem o que leram no jornal; avisam da chegada de alguém, contam piadas.

IMPORTANTE

Já a comunicação indireta e mediada acontece quando as pessoas estão distantes e não podem se enxergar nem escutar uma a outra. Nessa situação, elas precisam usar algum meio que lhes possibilite a troca de informações, transportando a voz ou os gestos que uma faz até a outra. Os meios utilizados podem ser variados (telefone, carta, computador), mas uma vez usado um meio, ele estará mediando (intermediando) a comunicação entre as pessoas.

Um exemplo: você e eu estamos nos comunicando por intermédio deste módulo. Neste caso você não está me vendo nem me ouvindo. Está lendo o que eu escrevi. Está recebendo informações escritas. Supostamente os conteúdos dessas informações são os meus sentimentos, pensamentos e conhecimentos. Essa é uma noção simples de comunicação em que alguém emite mensagem para um outro. Mais adiante ela será problematizada.

Outro exemplo: um parente seu viajou para outra cidade. Você quer dar e receber notícias dele. Como fazer? Você pode escrever uma carta. Você pode fazer uma ligação telefônica. Você pode enviar uma mensagem eletrônica por meio do computador ou do celular. Enfim, você tem diversos meios para se comunicar com seu parente, mesmo estando longe dele.

A comunicação interpessoal, portanto, é realizada entre pessoas que precisam informar e serem informadas ou que buscam informações e que, para isso, usam alguma linguagem (fala, gestos, escrita) e algum meio (voz, telefone, corpo, carta, livro) que permitam se relacionar com outras pessoas para trocar informações.

Mas por que as pessoas trocam e não simplesmente transmitem informações umas para as outras?

As pessoas trocam informações para saber se sentem, pensam e sabem o mesmo sobre o mundo e a vida ou se sentem, pensam e sabem coisas diferentes. Enfim, as pessoas trocam informações para iniciar, conservar, intensificar ou transformar os laços sociais com as outras.

Não foi difícil compreender a noção de comunicação interpessoal, não é? Mas, você já pensou como pessoas que falam diferentes idiomas ou pessoas que não falam (mudas) podem se comunicar? Qual seria o elemento comunicativo mais importante para a comunicação com essas pessoas: a linguagem ou o meio? Ou os dois teriam a mesma importância?

1.2 Comunicação institucional

Que diferença faz para a comunicação se as pessoas estiverem em espaços informais ou em espaços sociais formais quando trocam informações?

Aparentemente nenhuma, pois a comunicação continua sendo entre pessoas que usam linguagem e meios para isso, não é mesmo?

Se você estiver pensando essa obviedade, vou problematizar:

Será que nos espaços formais (como a escola) as pessoas usam as linguagens do mesmo modo que usam em ambientes informais? E as informações que trocam são as mesmas pelas quais se interessam num ambiente informal? E os meios que utilizam, será que são os mesmos?

Pois é, penso que não. E não sendo, entendo que o espaço ou ambiente em que a troca de informações acontece envolve outros elementos e motivos.

Quer saber qual é a diferença?

Vou colocar um exemplo para analisarmos juntos.

Na escola em que você trabalha tem murais, não tem? Pelo menos um deve ter.

Para que servem os murais?

IMPORTANTE

Para comunicar, é óbvio. Os murais são meios de comunicação, pelos quais as pessoas se relacionam umas com as outras, mesmo não estando cara a cara. Nos murais de sua escola as mensagens são endereçadas a pessoas específicas? Às vezes sim, se o mural tiver esse objetivo, como muita gente faz na geladeira de casa. Você faz isso? Deixa recados para seus familiares em algum lugar da casa? Eu deixo na geladeira. Minha geladeira é um mural.

Mas, parece que os murais da escola não têm esse objetivo. Pelo menos não todos.

Tudo bem que as informações do mural não são para pessoas específicas, mas elas são colocadas nele por alguma pessoa. Sim, é claro. Mas são informações sobre essas pessoas que fazem o mural que são divulgadas nele? Normalmente não, não é?

Então, o mural é um meio de comunicação usado na / pela escola e não por pessoas individuais para transmitir informações à comunidade escolar e não a pessoas específicas. Veja que, mesmo que sejam pessoas que coloquem informações no mural para que outras pessoas tomem conhecimento delas, as informações não são de pessoas para pessoas. São da escola à comunidade escolar.

As pessoas estão envolvidas pelo processo de troca de informações, mas não são o começo nem o fim dele. O mural não é meio de comunicação das pessoas, mas é um instrumento institucional (da escola).

Você conseguiu perceber a diferença?

Ainda não?

Então pense: no mural da escola dá para fixar qualquer informação, com qualquer linguagem, sobre qualquer assunto?

Não! As informações contidas no mural da escola dizem respeito a assuntos da escola (trabalhos dos alunos, datas festivas, avisos aos pais, entre muitos outros).

Então, as informações a serem fixadas no mural da escola são informações de interesse da instituição escolar, na qual as pessoas assumem certas posições: alunos, professores, diretores, funcionários, pais. São os sujeitos ou atores escolares. A comunicação institucional acontece entre pessoas, porém, quando elas estão em exercício de seus papéis institucionais, formam um público.

O que você descobriu, então, sobre a diferença que proponho entre comunicação interpessoal e comunicação institucional?

Bem, escrevendo a você, descobri que a comunicação interpessoal pode ser imediata ou mediada, enquanto que a comunicação institucional é sempre mediada. Mediada por meios de comunicação (mídias). Sim, porque as instituições não são pessoas e, por isso, não se comunicam como pessoas. No caso da instituição escolar os meios podem ser: mural, carta, agenda escolar, caderno, boletim e mesmo alunos, professores, funcionários e diretores, entre outros. Alunos, professores, funcionários e diretores, na escola, são pessoas a serviço da instituição.

Outra diferença é que a comunicação interpessoal acontece entre pessoas específicas, enquanto que a institucional envolve pessoas que representam cargos e funções, acontece entre a instituição e o público com que ela se relaciona bem como entre instituições (escola e secretaria de educação, por exemplo). Isso é fácil de perceber. Quando

IMPORTANTE

a escola tem informações novas, transmite à comunidade escolar e não a pessoas específicas nem à sociedade inteira, a não ser em casos particulares, que não problematizarei aqui.

Uma terceira diferença é que a comunicação interpessoal é de domínio privado enquanto que a institucional é tanto de domínio privado como de domínio público, conforme a própria instituição. Uma escola particular não precisa tornar públicas as suas informações. Já para uma escola pública as informações são públicas.

E, por fim, a última diferença é que a comunicação interpessoal é informal enquanto que a comunicação institucional é formal. Como você viu no módulo 8 - Produção textual na educação escolar.

Embora existam essas diferenças, é bom deixar claro que há uma semelhança fundamental entre os dois tipos de comunicação: ambos são relações sociais que colocam as pessoas em interação no próprio ato da troca de informações.

Com isso, você já percebe que as linguagens e os meios de comunicação são muito importantes na vida social. Seja para as instituições, seja para as pessoas. Os meios e as linguagens que você produz e cuida na escola como técnico em multimeios.

Se você prestar atenção, parece que em todas as escolas os assuntos mais importantes são os mesmos: cidadania, meio ambiente, respeito ao diferente, inclusão social, violência e outros. Isso me leva a crer que os assuntos da escola não são definidos na própria escola. O que você acha disso? Você saberia dizer onde, como e quem define os assuntos importantes para serem comunicados e debatidos na escola?

1.3 Comunicação de massa

Filmes:
O povo contra Larry Flint, 1996, EUA, Milos Forman – pense sobre comunicação de massa e a ambivalente liberdade de expressão na comunicação.
A era do rádio, 1987, EUA, direção de Wood Allen – pense sobre o valor do rádio antes da chegada da televisão nas casas.

Músicas:
Monólogo ao pé do ouvido, de Chico Science
Banditismo por uma questão de classe, de Chico Science

No meu entendimento, a comunicação de massa é diferente da comunicação interpessoal e da comunicação institucional, porque não se dirige a pessoas nem a públicos específicos. Ela não se dirige a ninguém e se dirige a todo mundo ao mesmo tempo.

A comunicação de massa tem de ser feita pelos meios de comunicação a fim de atingir e alcançar as multidões. Portanto, a comunicação de massa é sempre mediada ou mediatizada. Para que qualquer pessoa possa entender as informações transmitidas indistintamente na sociedade, nos meios de comunicação (jornal, rádio e televisão, principalmente) elas têm de ser produzidas e reproduzidas por meio de linguagens simplificadas (vocabulário comum, por exemplo) e múltiplas (visuais, sonoras e escritas).

Usando linguagens simplificadas, os meios de comunicação de massa tratam as pessoas com base em uma média, um modelo, um padrão. Esse padrão faz desaparecer as diferenças e modela a todos. Padroniza a todos.

Ambivalência quer dizer que tem dois valores ao mesmo tempo. A comunicação de massa tem o valor de levar informações para as pessoas se situarem no mundo, mas o faz de maneira a padronizar o pensamento.

A idéia de médio (leitor médio, ouvinte médio, telespectador médio) pode ser negativa se você entender que, para estar na média, as pessoas devem ler, ouvir e assistir as mesmas coisas. Elas devem ver e entender os acontecimentos pelo mesmo texto, pela mesma voz, pela mesma imagem.

Essa é uma **ambivalência** da comunicação de massa, pois informa as pessoas sobre o que está acontecendo no mundo, no seu país, na sua cidade, e, ao mesmo tempo, não pode estabelecer relações interativas com as pessoas, embora possa promovê-las entre elas. Quer dizer, os meios de comunicação de massa fazem circular informações que veiculam opiniões embutidas que as pessoas não podem questionar junto a eles, mas podem se questionar entre si.

Contudo, você não precisa pensar sobre isso agora. Na unidade 4 haverá espaço.

IMPORTANTE

Aqui importa entender que a comunicação de massa é diferente da comunicação interpessoal e da comunicação institucional. Ela é sempre mediada, não se faz entre pessoas, nem entre instituições e seus públicos, mas entre meios de comunicação e massa anônima.

Você, que tem atitude crítica deve se perguntar: mas não são pessoas que falam no rádio, que escrevem no jornal e aparecem na televisão?

Sim, você tem razão! São pessoas que fazem isso. Mas são profissionais que sabem como fazer para que as informações sejam entendidas na mídia. Dessa maneira as pessoas escrevem no jornal seguindo um padrão de escrita. Falam no rádio seguindo um padrão radiofônico. Aparecem na televisão seguindo um padrão televisivo. Ou seja, as pessoas profissionais dos meios de comunicação acabam sendo homogeneizadas pelos padrões da comunicação de massa. Elas mesmas não se distinguém da massa.

Os meios de comunicação de massa são chamados assim com base na expressão, em inglês, *mass media*, ***que significa meios de massa. Essa expressão tem a ver com a quantidade e o modo como esses meios alcançam e atingem as pessoas para informar: eles tornam informações acessíveis a todos por meio da padronização de linguagens. Eles reproduzem o mesmo texto escrito milhões de vezes, propagam a voz dos locutores por longas distâncias e possibilitam que cada pessoa veja, escute e saiba a opinião de especialistas sobre acontecimentos econômicos, políticos, esportivos, socais, ambientais, etc.***

Você deve pensar: ora, já me dei conta de que as informações só podem ser transmitidas pelas linguagens e meios. Se assim é, para que qualquer um possa entender a mesma informação é óbvio que os meios de massa comunicam em uma linguagem universal.

Não! Não é exatamente em uma linguagem universal que os meios de massa comunicam, mas em uma linguagem média e simples para pessoas médias. Em uma linguagem que não faz pensar, que não faz duvidar, que não faz perguntar, pois não prevê a troca entre os meios e as pessoas, senão apenas a transmissão de informações dos meios para as pessoas.

Além dos meios de comunicação usarem linguagens específicas e padronizadas, eles não transmitem quaisquer informações. Sendo meios de comunicação social (o jornal, o rádio e a televisão) supostamente só transmitem mensagens de interesse público. Eles não lhe dão notícias sobre o seu parente que viajou, não é? A não ser que ele tenha participado de algum acontecimento que chama a atenção pública: um acidente, uma catástrofe, um prêmio e outros acontecimentos. Mas você vai ficar sabendo por acaso, pois a informação não é dirigida diretamente a você.

Assim, os meios de comunicação, além de definir como transmitir as mensagens, também definem o que vale e o que não vale à pena ser informado à massa de pessoas.

Comunicação de massa, portanto, é a comunicação social a partir dos meios de comunicação de grande alcance e audiência e que transmitem informações de interesse público usando linguagens e formatos padronizados para as pessoas. É a comunicação que pauta, muitas vezes, quais serão os assuntos a serem debatidos na sociedade, os quais se transformam em assuntos da escola.

***Interação:** Comunicação entre pessoas que convivem; diálogo, contato. Conjunto das ações e relações entre os membros de um grupo ou entre grupos de uma comunidade.*

A comunicação de massa está muito presente na vida de todas as pessoas, ela produz muitos efeitos sobre sentimentos, pensamentos e conhecimentos e o faz de um modo ambivalente, como já disse antes: informa e padroniza ao mesmo tempo.

Esses efeitos são importantes e têm a ver com a educação de fora da escola, que será problematizada e estudada aqui, para que você possa entender como a escola educa tendo presente essa ambivalência da comunicação de massa, que também é uma das ambivalências da escola.

1.4 Elementos condicionantes da comunicação

IMPORTANTE

Agora que você já aprendeu que comunicação é troca de informações em diferentes tipos de relações sociais (interpessoal, institucional e massificada), se perguntarem a você "como saber se em uma dada situação há comunicação?". O que você responderia?

Bem, é fácil responder a essa pergunta! Em toda relação social acontece troca de informações, portanto, a comunicação se realiza. Você está certo ao responder assim, porém é preciso ter claro que existem elementos que condicionam a realização da comunicação nas relações sociais.

Se prestar atenção verá que esses elementos já estavam colocados nas seções anteriores. Só não foram destacados. Faço-o agora.

As informações para serem trocadas precisam ser produzidas. **Fonte** ***é o produtor da informação: pessoa, instituição, empresa de comunicação. A fonte produz informação para um*** **destinatário**, ***que é o que vai se apropriar dela: pessoa, público, massa anônima. Para que possam ser transportadas, da fonte ao destinatário, é preciso um*** **emissor** ***ou*** **codificador** ***que transforme a mensagem em sinais e um*** **decodificador ou receptor** ***que reconstrua na outra ponta. A*** **informação**, ***como se vê, é o conteúdo da comunicação que vai da fonte ao destinatário por um*** **canal** ***que transporta mensagens codificadas em sinais.***

Assim, você pode notar os elementos fundamentais da comunicação: fonte, destinatário, emissor, receptor, código, canal, mensagem/informação.

Veja um exemplo: Você vai se comunicar com seu parente por telefone. Você é a fonte da mensagem. O aparelho telefônico é o codificador que vai transformar sua voz em sinais. Os sinais serão transportados por cabos telefônicos (canal) até o aparelho (decodificador) em que está o seu parente, que é o destinatário da mensagem. No aparelho do seu parente os sinais que vieram pelo cabo serão decodificados e a voz será reconstituída. Assim, seu parente pode escutá-lo e vice-versa.

Esses elementos constituem o processo de comunicação analisado pelas teorias da comunicação, seja entre pessoas ou entre máquinas. Porém, conforme o interesse da análise, o significado e o valor de cada um pode mudar. Além disso, algumas teorias incluem outros elementos para compreender a comunicação.

Veja:

Você pode entender a comunicação apenas como transmissão de informações. Neste caso, o principal elemento condicionante da comunicação é o canal que transporta as informações em sinais. Se o canal funcionar bem, então a comunicação se realiza. Essa é a concepção de comunicação presente nas **teorias da informação**, interessadas em alcançar o máximo de precisão na comunicação a distância, ou seja, seu parente escutará você ao telefone perfeitamente.

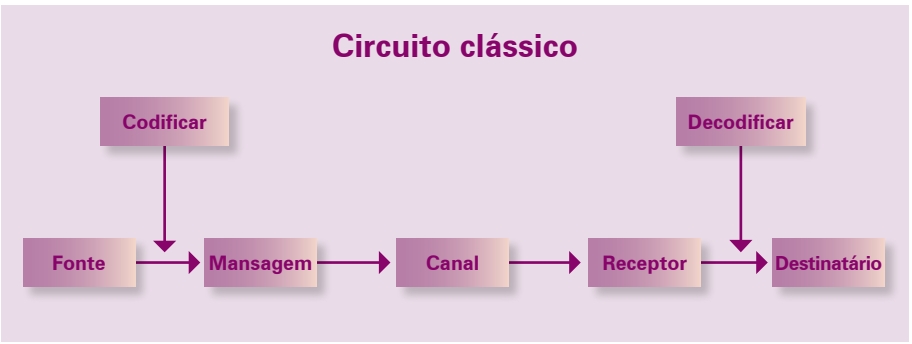
SAIBA MAIS

Teoria da Informação é uma teoria matemática da comunicação criada por Shannon em 1940 nos EUA. Engenheiro de uma empresa de comunicação, o interesse das pesquisas de Shannon era de baixar os custos do processo comunicativo.

Mas como saber que a comunicação acontece? Diante dessa pergunta você pode responder: a comunicação acontece quando a mensagem chega da fonte ao destinatário sem ruídos e interrupções.

A comunicação é um processo linear que começa com a fonte e termina no destinatário.

Esquema do circuito clássico



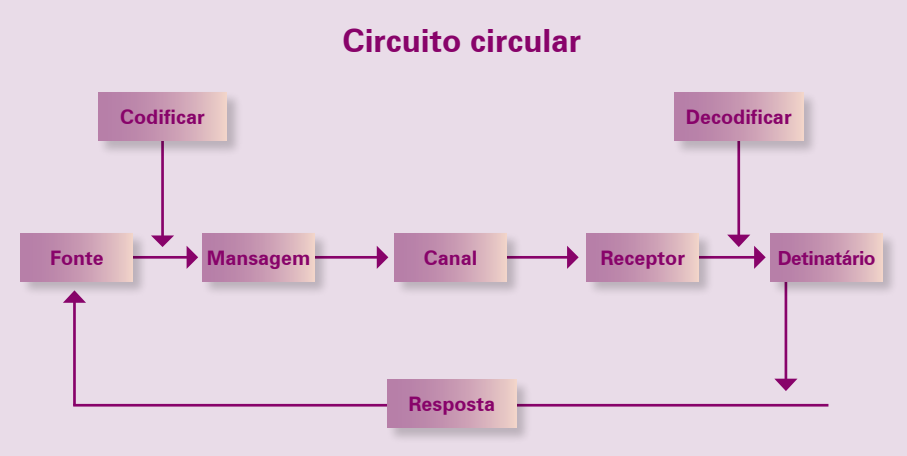
De outro modo, você pode entender a comunicação como processo relacional entre fonte e destinatário. Não é suficiente transmitir a informação, ela precisa ser compreendida. Nesse caso, o principal elemento condicionante da comunicação é a lingua-

gem pela qual fonte e destinatário vão se relacionar. Então você dirá: a comunicação acontece quando o destinatário entende a informação produzida pela fonte e se relaciona com ela.

IMPORTANTE

A comunicação é um processo circular de interação que vai da fonte ao destinatário e volta.

Esquema circular

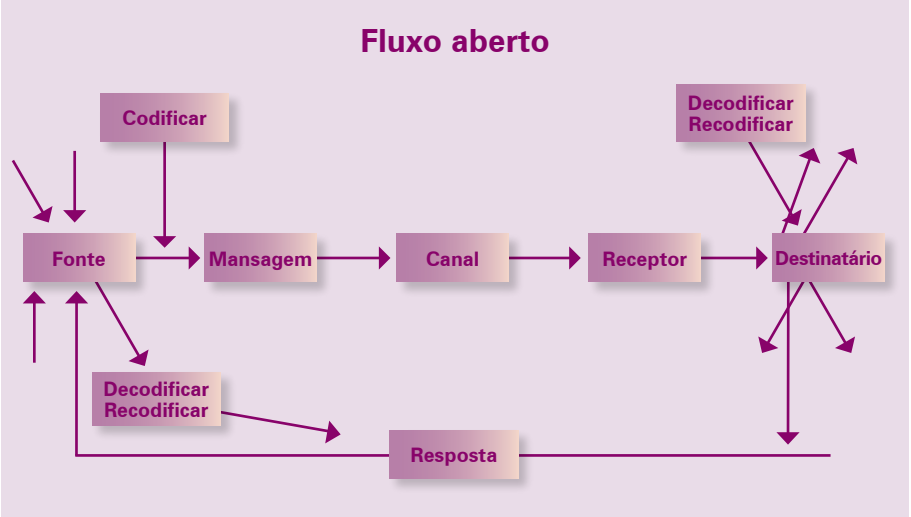


1- A teoria da comunicação da escola de Palo Alto, da mesma época da teoria da informação. A escola de Palo Alto é formada por um grupo multidisciplinar crítico à teoria da informação.
2 - É a teoria semiótica da comunicação, conforme será estudada na Unidade 2.

Uma outra possibilidade é entender a comunicação como interação aberta. Nesse caso todos os elementos estão envolvidos e, além deles, as condições de como a fonte produz a informação e como o destinatário a interpreta. O destinatário é alguém que busca a informação de modo que ela possa ser interpretada infinitamente.

Diferente das situações anteriores em que os processos linear e circular são fechados entre fonte e destinatário, aqui o processo comunicativo é visto aberto e imprevisível.

Esquema aberto



Veja um exemplo: este texto que está lendo foi produzido para você e para milhares de outros funcionários da educação que também farão este curso. Isso foi uma condicionante na produção das informações, na qual se tem de escolher linguagem, vocabulário, conteúdos, etc. Já a condição para a interpretação que você fará do texto é a de que está estudando para aprender alguma coisa sobre comunicação na escola. Entretanto, um estudioso da educação interessado em pesquisar como é feita a formação profissional dos funcionários neste curso, poderá interpretá-la de outro modo. Uma terceira pessoa, estudiosa da comunicação, interessada em avaliar a validade do texto quanto aos conhecimentos de comunicação, terá outra interpretação.

As informações estão aí. Foram produzidas e reproduzidas. Interpretadas e recriadas pelos destinatários. Não são mais as mesmas informações que a fonte (o autor do texto) colocou em circulação.

Portanto, há de se considerar também o contexto da troca de informações, além dos elementos e das relações entre eles para saber se há ou não comunicação.

IMPORTANTE

Então, para alguns, a comunicação se realiza quando o destinatário recebe a mensagem. Para outros, a comunicação acontece quando o destinatário compreende a mensagem como a fonte a produziu. Para outros, ainda, a comunicação é um processo em que o destinatário interpreta a mensagem em um dado contexto e a transforma.

De qualquer maneira, os elementos básicos envolvidos na comunicação são os mesmos nas três possibilidades de entendimento citadas anteriormente. Lembro: fonte, destinatário, código, emissor, receptor, mensagem/informação, canal.

Considerando o que foi escrito nesta seção, pense: na comunicação de massa interessa que o destinatário receba a mensagem ou interessa que ele a interprete? E na escola, o que interessa?

1.5 Conceitos de comunicação

E agora, o que diria se alguém lhe perguntasse: "o que entende por comunicação?".

Diria que é trocar mensagens ou informações? Diria que é expressar algum sentimento, pensamento ou conhecimento? Diria que é conversar com outra pessoa? Diria que é dialogar? Diria que é divulgar notícias? Diria que é fazer propaganda? Diria que é difundir opiniões sobre um assunto, uma pessoa ou uma instituição?

Bem, se você respondeu tudo isso ou apenas uma dessas alternativas, você está certo, pois, quaisquer das respostas indicam algum tipo de relação social. Então, grosso modo, você pode dizer que entende a comunicação como um tipo de relação. Essa é a natureza da comunicação.

Contudo, ainda não dá para ficar satisfeito com essa resposta, pois se a comunicação é um tipo de relação, ela não é qualquer relação. Nesse caso você pode se perguntar: qual é a diferença entre a relação comunicativa e outros tipos de relação?

A comunicação pode ser caracterizada de três maneiras diferentes:

1) Como relação das pessoas com mensagens, mas não entre sí;

2) Como relação entre pessoas por meio de mensagens - as mensagens são instrumentos das pessoas;

3) Como relação em que ao produzirem, emitirem e receberem mensagens, as pessoas interagem entre si e com as mensagens - pessoas e mensagens não podem ser separados na relação.

Você está pensando se isso faz diferença ou não?

Ora, faz uma grande diferença, pois, no primeiro caso, vai entender a comunicação como uma relação em que as pessoas são ligadas às mensagens, permanecendo separadas entre si. Pela comunicação tornam comuns sentimentos, pensamentos e conhecimentos, quando são transmitidos de umas para outras. A comunicação se caracteriza apenas como transmissão de mensagens.

Pesquise mais alguns conceitos de comunicação, na página da web: http:// www.wikipedia.org.br

De outro modo, vai entender a comunicação como uma relação em que as pessoas estão ligadas entre si. Elas compartilham sentimentos, pensamentos e conhecimentos umas com as outras através da emissão e recepção de mensagens e isso possibilita que elas constituam uma comunidade, um grupo social. Neste caso a comunicação é entendida como transmissão de mensagens e compartilhamento do que é transmitido, diferente da situação anterior em que se recebe mensagens que não são compartilhadas.

Por fim, no terceiro caso, vai entender a comunicação como a relação em que as pessoas são as mensagens e as mensagens são as pessoas. Além de emitir e receber mensagens (transmissão) entre si, as próprias pessoas são conteúdos da comunicação. Neste caso as pessoas integram a comunicação, constituem a comunicação. As pessoas fazem a comunicação e são feitas nela. A comunicação é um processo em que as pessoas tornam comuns sentimentos, pensamentos e conhecimentos não apenas porque os transmitem e compartilham, mas porque interagem umas com outras. A comunicação é entendida como interação social. Ao emitirem mensagens, as pessoas estão dizendo o que

sentem, pensam e esperam, para que outras possam concordar ou discordar no processo de construção sociocultural.

Agora você já pode dizer que entende a comunicação como a relação que liga pessoas e se caracteriza pela troca e pelo tornar comum alguma coisa entre elas, apesar de que esse trocar e esse tornar comum possam ser entendidos de formas diferentes: apenas como transmissão; como transmissão e compartilhamento; como transmissão, compartilhamento e interação.

IMPORTANTE

A origem da palavra comunicação tem a ver com comunidade e com ação comum.

Mas essa resposta ainda não satisfaz. Você pode perguntar, agora, o que faz com que esse tipo de relação exista?

De modo geral é possível afirmar que o que faz com que a relação comunicativa exista é a vida social.

Novamente, isso pode ser entendido de maneiras diferentes. Para alguns, as pessoas vivem socialmente porque se comunicam. Sem comunicação não existe sociedade. Para outros, as pessoas se comunicam porque vivem socialmente. Não existe comunicação sem sociedade. O certo é que vida social e comunicação são indissociáveis. Não podem ser entendidas separadamente. É isso que interessa.

Sua resposta, agora, ganhou mais consistência: comunicação é uma relação que liga as pessoas numa troca, num tornar comuns os sentimentos, pensamentos, conhecimentos, valores e opiniões que elas precisam para viver socialmente. Para viver umas com as outras e construir cultura.

Contudo, ainda caberia uma outra pergunta para você fazer e pensar: qual o papel da comunicação na vida social?

Muitos. O papel fundamental é o de conservar e transformar as relações sociais pela interação crítica das pessoas com valores e saberes transmitidos e compartilhados na própria relação comunicativa.

Nesse sentido, a comunicação possibilita a expressão das individualidades; a transmissão de valores e saberes; a conversação e o diálogo entre diferentes (gerações, grupos sociais, gêneros, etnias, etc.); a divulgação de informações, produtos, idéias, etc.; a difusão e propagação de opiniões, produtos, imagens... Além disso, a comunicação também pode divertir, entreter, ensinar, educar, entre outros.

Achou que tinha acabado? Ainda tem uma última perguntinha: como é possível a comunicação?

Para que a comunicação seja possível é preciso produzir, codificar, transmitir mensagens que possam circular entre as pessoas, para que sejam interpretadas, se tornem comuns e possam ser trocadas e compartilhadas, criticadas e questionadas.

Isso só dá para fazer graças à linguagem e aos meios e tecnologias de comunicação que, a partir da próxima unidade serão chamados de mídia.

2

Relações entre comunicação, mídia e linguagens

Na primeira unidade, você percebeu que todos os elementos constituintes dos circuitos da comunicação social são bem importantes: fonte, emissor, receptor, mensagem, canal, destinatário. Contudo ficou dito que a linguagem e a mídia possibilitam, em geral, o registro e a circulação de informações na sociedade. São as chaves para a interação comunicativa. Por isso destaco esses dois elementos fundamentais da comunicação para você estudar agora.

> ***A linguagem é o elemento com o qual, no qual e pelo qual as pessoas se expressam (suas intenções, sentimentos e pensamentos) representam o mundo (as coisas, os acontecimentos, as ações, as outras pessoas) e interagem (dialogam e conversam para se mostrarem diferentes, para construírem consensos, para negociarem, para compartilharem, comunicarem, entenderem-se). Quer dizer: pela linguagem, com ela e nela o mundo humano é construído simbolicamente.***

O objetivo desta unidade é pensar o que as relações entre mídia e linguagem podem significar para o devir humano, para a interação social e para a educação.

A fim de alcançar esse objetivo, retomarei alguns conceitos que você já viu no Módulo 3 - Homem, pensamento e cultura - na unidade 2 - Linguagem, práticas culturais e educação. Essa retomada não é só para lembrar, mas também para poder construir um outro sentido. Um sentido que possibilite ver as linguagens sendo usadas na construção da significação do mundo da perspectiva específica da semiótica.

Você quer saber o que é semiótica?

É só continuar a leitura!

2.1 A semiótica e o estudo da comunicação

A comunicação pode acontecer com apenas uma ou com muitas linguagens envolvidas. Quando estão envolvidas mais de uma linguagem, a comunicação pode envolver tradução de signos de uma linguagem para outra. Por exemplo, pode-se construir o significado de um desenho falando sobre ele, assim como se pode construir o significado de uma frase escrita desenhando. Enfim, é possível um inter-

câmbio entre as linguagens. Você pode assim, expressar-se, representar o mundo e dialogar com outros através de linguagens diversas.

Isso significa que as linguagens têm algo em comum?

É isso mesmo. Da perspectiva semiótica é possível dizer que as linguagens, se não têm signos comuns, pelo menos todas têm seus signos. Se não têm regras comuns para organizar e usar os signos, pelo menos têm as suas regras para organizar e usar os signos. Se não têm significados precisos, pelo menos possibilitam a significação.

Semiótica? O que significa isso?

Não é nada de outro mundo.

IMPORTANTE

A semiótica é uma ciência que estuda a produção de sentido com base nas relações entre os signos. A semiótica é uma teoria geral dos signos e dos processos de significação. O estudo da semiótica envolve o estudo dos signos em seu uso, isto é, no processo de significação em linguagens. É uma teoria pragmática dos signos: é uma teoria dos signos quando são usados na prática comunicativa.

SAIBA MAIS

Peirce (1839-1914) filósofo norte-americano, considerado iniciador do pragmatismo.

Veja:

Há dois grandes nomes associados à semiótica: o de **Charles Peirce** e o de **Ferdinand Saussure**. Convido você a pensar junto com Peirce, cuja teoria semiótica com base pragmática tem tido repercussão forte nos estudos da comunicação.

Saussure (1857-1913) lingüista e semiólogo suiço, é considerado o pai da teoria estruturalista da linguagem.

Segundo Peirce, o pensamento humano é sempre representação. Ele quer dizer com isso que o homem pensa sempre alguma coisa por meio de outra: re-presenta. E assim faz com o próprio pensamento. Por exemplo: você sabe o que pensa sobre comunicação? Como é que você sabe o que pensa? Colocando o pensamento em palavras, em imagens ou em desenhos, por exemplo.

Peirce diria que o homem sabe o que pensa porque pensa por signos. Signos, para ele, são coisas que, para alguém, tem o mesmo valor que outras coisas sob algum aspecto ou capacidade. Para estudar o processo de significação, então, a

semiótica centra-se, por assim dizer, na vida dos signos. Dos signos das linguagens verbais, das linguagens não-verbais e das linguagens tecnológicas em contextos enunciativos . No contexto em que são usados por alguém, como estou fazendo agora com palavras escritas, que são um tipo de signo.

Quando você estudou a linguagem no Módulo 3 - Homem, pensamento e cultura - viu que do ponto de vista estrutural da linguagem o signo é ao mesmo tempo significante (a parte material do signo como os sons de uma palavra falada ou como as letras de uma palavra escrita) e significado (o que ele representa – uma coisa, uma idéia).

Aqui na semiótica o signo continua a ser significante, mas o significado ganha um outro sentido. Na semiótica o signo não significa sozinho. Para que ele signifique é preciso um referente e um interpretante. Isso mudará a noção de significado.

A semiótica interessa-se também pelos signos naturais, como os signos biológicos pelos quais caracteres genéticos são transmitidos de pais para filhos, por exemplo. Diferente é aquilo a que o signo representa. Representar significa tornar presente outra vez. No pensamento, as coisas estão presentes como signos. Conforme a semiótica de Peirce.

Veja:

A noção de que o signo é equivalente a outra coisa significa que ele pode estar no lugar dessa outra coisa a qual ele se equivale. Esta outra coisa pode ser um objeto (uma árvore), uma idéia (igualdade), um sentimento (amor) ou outro signo (palavras). Se você considerar que o significado do objeto está para o pensamento do homem, como diz Peirce, então o referente do signo é sempre outro signo, pois o homem pensa mediante signos.

Como assim?

É isso mesmo! Acontece que quando escrevo “cadeira”, por exemplo, a palavra se refere à coisa cadeira. Mas veja, eu só sei que coisa é a cadeira em decorrência da palavra. Então, a coisa é um signo da palavra e a palavra um signo da coisa.

Na mesma linha, a noção de que o signo é alguma coisa para alguém, significa que o seu significado é construído por um interpretante. Mas esse interpretante não é uma pessoa que interpreta, senão outro signo.

Como é que um signo pode interpretar outro signo?

Bem, não é que um signo interpreta outro. O caso é que uma pessoa só pode interpretar um signo através de outro signo. Se alguém lhe pergunta: o que você quer dizer com "não entendi?". Você não vai responder a quem perguntar: "quero dizer que não entendi!" Se você disser isso, não vai esclarecer em nada o seu interlocutor. A sua resposta não terá sentido. Você terá de usar outros signos que possibilitem a construção de sentido entre vocês: "quero dizer não consigo usar isso"; "quero dizer que isso não faz parte da minha vida"; "quero dizer que aqui na escola não temos equipamentos para fazer o que você está dizendo". Entendeu? Você usa outras palavras para dar sentido a palavras que o outro não compreendeu.

IMPORTANTE

Com isso, espero que você tenha podido compreender que, nos estudos semióticos, não há comunicação sem significação e não há significação sem interpretação, isto é, sem a passagem que as pessoas fazem de signos para outros signos e de códigos para outros códigos na busca da significação.

Você não lembra o que é significação?

Significação é o processo de construção do significado com o uso de signos. Se você está diante de um signo e ele não significar nada para você, então não há comunicação. Se não compreender o que está lendo, então as palavras escritas não tem significado para você. Agora, um signo só vai significar se você puder interpretá-lo. A necessidade de interpretar diz respeito a que um signo não significa por si mesmo. Ele é significado no contexto do uso que se faz dele: em um código e em uma situação. As condições que você tem para interpretar o que está lendo individualmente são diferentes das condições que teria se estivesse lendo com outros.

Isso é complicado? Você está com dificuldades para interpretar? Está confuso?

Preste atenção!

A significação é o processo pelo qual os signos são usados socialmente. Ou seja, é quando são usados os signos para dizer alguma coisa a alguém: uma pessoa (comunicação interpessoal), um grupo de pessoas (comunicação institucional), uma multidão de pessoas (comunicação de massa).

Contudo, não é porque signos são usados que há comunicação. A comunicação só acontece se as pessoas entenderem alguma coisa com esses signos. Para que elas entendam, os signos precisam ser veiculados em um código que possibilite interpretá-los. Interpretar é dar significação aos signos? Sim, pois os signos não significam sozinhos. Eles são significados no seu uso sociocultural na relação com outros signos, quando alguém os usa para dizer alguma coisa a outro. Isso é a significação e por isso não há comunicação sem ela, na perspectiva semiótica.

Os símbolos são apenas um dos diversos tipos de signos, como você verá daqui a pouco.

2.2 Linguagens e códigos

Você lembra o que significa dizer que o homem é um ser simbólico?

Significa, ao mesmo tempo, que o homem é capaz de simbolizar e que ele próprio pode ser um signo.

Simbolizar é produzir símbolos ou signos e, através deles, representar coisas, acontecimentos, sentimentos, pensamentos, idéias, valores.

Com essas representações (com os signos) o homem pode expressar sua individualidade e interagir (dialogar, conversar, trocar informações, comunicar) com os outros.

Mas, será que ao fazer um desenho, que é um modo de produzir signo, uma pessoa consegue se comunicar com outra? Quando pinta um quadro ela comunica? E quando ela escreve alguma palavra, será suficiente para comunicar? Ao mostrar a língua uma criança comunica? E quando chora? Falar, que é modo mais co-

mum de produzir signo será suficiente para comunicar?

Não, a produção de signos não é suficiente para comunicar.

Já sei! Você deve estar se perguntando: se os signos não são suficientes, o que mais é preciso para comunicar?

Veja:

Signos são coisas que colocamos no lugar de outras para representá-las. Assim, por exemplo, o desenho de um pássaro, a palavra pássaro, o som p-á-s-s-a-r-o são signos que estão no lugar de outra. Podem estar no lugar de um pássaro como podem estar no lugar de algum sentimento ou de alguma idéia: o desenho de um pássaro pode ser um signo para a idéia de pressa, de velocidade; pode ser um signo para o sentimento de liberdade; pode estar no lugar da idéia de paz; pode estar no lugar da idéia de sabedoria. Como saber?

Você acha que sem saber isso as pessoas não poderão interagir e se comunicar, não é?

Você tem razão. A interação simbólica (a comunicação) só é possível quando signos são usados em contextos que lhes possibilitem significar. Um contexto imediato é o contexto em que os signos são relacionados uns aos outros através de regras, formando um código ou uma linguagem.

Sendo assim, uma pessoa pode se comunicar com outra somente em códigos e linguagens, pois, com isso, ambas poderão usar signos que compartilham. Os códigos podem ser secretos ou podem ser abertos. Grupos de pichadores, por exemplo, usam uma linguagem que só eles podem entender. Seitas religiosas também. Filósofos comunicam-se usando uma linguagem tão técnica que quase só os profissionais da filosofia conseguem entender. Diferente é a linguagem usada pelos jornalistas, que quase todas as pessoas conseguem entender. A igreja católica tem uma linguagem própria, diferente da linguagem da umbanda. Diferente ainda é a linguagem que usamos para conversar na esquina, que parece que todo mundo entende.

De qualquer maneira, mesmo que uma pessoa não entenda o que a outra quer dizer quando faz um desenho, por exemplo, o desenho pode ser traduzido em palavras ou em gestos. Ou em palavras e gestos ao mesmo tempo. Enfim, um desenho pode ser significado com palavras ou gestos. Palavras e gestos ficam no lugar do desenho, mas não têm nescessariamente o mesmo significado.

Nessa interação entre pessoas, pela linguagem, signos são traduzidos de um código para outro e assim são construídos os significados com base no uso de uma ou várias linguagens. Na medida em que produzem a significação juntas, as pessoas compartilham signos e significados e podem passar a usar signos com significados específicos ou variados. Criam um código de comunicação. Quem não entendia o significado no desenho passa a entender por palavras ou gestos.

Você quer saber como se chega a essa situação de compartilhar signos e significados?

Chega-se a compartilhar signos e significados por convenção: um grupo de pessoas vai dizer a outra: o que você está querendo dizer com esse desenho? A pessoa que desenhou fala: estou querendo dizer tal coisa. Assim, quando elas se entenderem entre si estarão inventando, decidindo e instituindo (convencionando) signos e significados que poderão valer apenas para o grupo, para uma comunidade ou até para toda a humanidade.

Toda a humanidade? Sim! Pense nos sinais de trânsito. Pense nos números. Pense nos sinais da matemática. São apenas alguns exemplos de signos e significados compartilhados por toda a humanidade.

Dessa conversa, então, interessa que você tenha claro que os signos sozinhos podem servir para uma única pessoa expressar sua individualidade e/ou representar alguma coisa para si mesma. Mas se essa pessoa quiser dizer o que sente, pensa e sabe para outra, então os signos terão de ser usados num contexto que os organiza através de regras de uso compartilhado por elas. Esse contexto é um código, uma linguagem inventada para que as pessoas possam se entender umas as outras, além de se expressar e representar o mundo. Se não fosse assim, como você estaria lendo isso que eu escrevi?

Cada palavra é um signo que você conhece e cujo significado pode estar na relação com as outras palavras e com seu contexto de leitura. Conhecimento do vocabulário, tempo e espaço de leitura, etc.

IMPORTANTE

Assim, como você vê, podem ser construídos muitos códigos e linguagens conforme o modo como diferentes signos forem usados: desenhos, sons, escrita, imagens, fumaça, etc. podem ser combinados de diferentes maneiras, segundo diferentes regras de uso. E pode haver combinações entre signos diferentes que formam diferentes linguagens, como a chamada **linguagem audiovisual** que relaciona imagens, fala, escrita e música em um filme, por exemplo.

Comunicação Audiovisual é todo meio de comunicação expresso com a utilização conjunta de componentes visuais (signos, imagens, desenhos, gráficos etc.) e sonoros (voz, música, ruído, efeitos onomatopeicos etc.), ou seja, tudo que pode ser ao mesmo tempo visto e ouvido.

Tradicionalmente as linguagens são classificadas em dois grandes grupos: as verbais (fala e escrita) e as não verbais (gestos, cores, sinais, desenhos, entre outras), como você já sabe. Assim também os códigos são classificados em analógicos e digitais, uma diferenciação muito importante.

Pense e responda: os signos sozinhos não significam, mas o simples fato de estarem codificados em um código que os relacione uns com os outros seria suficiente para significarem? Por exemplo, o que a frase a seguir serve para você: "Saber é poder."

2.3 Códigos analógicos e códigos digitais

Os signos são elementos fundamentais na comunicação. Mas o fundamental no estudo semiótico da comunicação é entender do que os signos são capazes quando usados nos processos de significação e interação social.

Uso a palavra complexificação, para me referir ao processo em que novos elementos vão sendo inseridos e relacionados com outros na construção do mundo humano. Neste caso específico, refiro-me à construção de tecnologias de informação e comunicação.

Você verá na próxima unidade que as transformações nas mídias para acelerar e aumentar o alcance da comunicação, constituem basicamente na **complexificação** da tecnologia e na simplificação da linguagem.

As mídias se complexificam porque envolvem diversas máquinas (computadores, cabos, satélites, TV, rádio, antenas e outros) que emitem, recebem e distribuem signos na forma de sinais. Mas para que isso fosse possível a linguagem foi simplificada.

Veja:

Segundo a semiótica, há três tipos de signos criados através de operações dialógico-comunicativas. Para que as pessoas possam se entender umas com as outras, traduzem signos através de outros signos, assim:

• em operações de semelhança. Por exemplo, quando se quer significar um pássaro, pode-se falar p-á-s-s-a-r-o. Se o interlocutor não entende a palavra falada, pode-se, então, desenhar um pássaro. O desenho é um tipo de signo (representação) criado por semelhança com o referente (um pássaro). Assim também a fotografia, a escultura na maioria das vezes e as pinturas que retratam paisagens, pessoas e objetos são signos interpretados por semelhança. Esses signos são chamados de ícones.

• uma outra operação comunicativa pela qual se cria signos é a de contigüidade ou interpretação por associação de um objeto a outro, mesmo que eles não sejam semelhantes. Por exemplo: a fumaça como signo de fogo; a nuvem como signo de chuva. Fumaça e nuvem não significam fogo e chuva por semelhança, mas porque a presença de um indica o outro. Por isso esses signos são chamados de índices.

• por fim, a terceira operação dialógica é a de contigüidade instituída, que é a criação de signos por convenção, como você viu na seção anterior. O uso destes signos depende da instituição de regras de uso. Eles são chamados símbolos. Como exemplos podemos citar as palavras da linguagem oral e da linguagem escrita (exceto quando imitam sons da natureza, como nas onomatopéias: bééé! Coach! Buuu!). Os símbolos, assim como os índices, não têm semelhança com os seus referentes. Ou você acha que a palavra "cadeira" se parece com uma cadeira? E a palavra "palavra", se parece com o que?

Imagino que você deva estar se perguntando novamente: e daí, em que é que esses ícones, índices e símbolos podem me ajudar para entender a complexificação da comunicação e a simplificação das linguagens?

É que esses signos constituem dois grandes tipos de códigos. Os códigos analógicos e os códigos digitais. Eles mesmos são signos analógicos e signos digitais.

Os códigos analógicos têm a ver com signos físicos e mais complexos: desenhos, artes, gestos. Signos físicos precisam de **suportes** materiais para ser transportados. Coisas materiais só podem ser transportadas por meio de canais mecânicos: você leva uma carta ao posto do correio; o correio envia a carta por automóvel ou por avião até o posto de correio do outro município e uma pessoa terá de levar até o seu parente.

Já o código digital não. Digital vem de dígito, números de 0 a 9, mais letras. Com eles foi possível se chegar ao código binário, que é o mais simples a que se reduziu a linguagem. Por exemplo, você pode combinar com alguém que, se piscar o olho direito, está tudo certo, mas se piscar o olho esquerdo, está errado. A piscada é um signo codificado para comunicação entre você e outra pessoa.

Na mídia eletrônica (rádio, TV, telefone, computador, etc), em geral, as informações são codificadas em códigos binários digitais. Neles, todos os signos analógicos (desenhos, imagens, sons, etc.) são convertidos, traduzidos, interpretados pelos dígitos 0 e 1, o que facilita e aumenta a capacidade de armazenar e transmitir informações. Assim, no celular sua voz é codificada em sinais por meio de um código binário. É transmitida em ondas eletromagnéticas pelo ar até uma antena que manda os sinais para outra antena até chegar ao aparelho telefônico do seu interlocutor e ser decodificada em questão de segundos. Via satélite, então, a transmissão é mais rápida e precisa.

Entendeu por que a mensagem anda mais rapidamente nos aparelhos eletrônicos? Porque o físico é transformado em virtual? Porque o mecânico é transformado em energia? A energia é um tipo de material muito mais fluido, leve e ágil do que materiais mais densos como o papel, a pedra, a madeira, etc. Por isso se movimenta com muito mais velocidade em canais apropriados.

Nesse sentido, então, os signos analógicos representam com maior vivacidade e presença nossos pensamentos, sentimentos e conhecimentos do que os códigos digitais que são muito mais ágeis, eficazes e eficientes na produção e circulação de informações.

IMPORTANTE

Suporte é o material ou espaço no qual signos são inscritos para expressar a individualidade e ou transmitir informações. Exemplo é o papel para a escrita, a tela para a pintura, a parede da caverna para a arte rupestre, o corpo para a gesticulação.

Se você puder, assista pelo menos uma parte do filme Matrix. Este filme retrata como o material mecânico se transforma em energia e como o físico se transforma em virtual. Além disso, faz pensar sobre as relações entre humanos e máquinas, que é um dos nossos assuntos aqui. Assista ao filme e pense onde o homem pode chegar com o avanço das tecnologias da informação e da comunicação.

2.4 Linguagens e mídia

Agora que você já sabe a diferença entre linguagens verbais e não-verbais e entre códigos analógicos e códigos digitais, precisa ter noção de como isso funciona na mídia. Ou melhor, precisa entender que diferentes mídias usam diferentes códigos e linguagens e com isso têm maior ou menor alcance com menor ou maior rapidez do que outras.

Filmes
A cela, 2000, EUA, direção de Tarsem Singh – pense sobre a possibilidade de uma pessoa entrar na mente de outra usando tecnologia e recodificação.
Matrix, 1999, EUA, direção de Andy e Larry Wachowski – pense sobre a criação de realidades virtuais pela tradução de códigos analógicos em códigos digitais.

Músicas
Kid Vinil, de Zeca Baleiro
Da Lama ao Caos, de Chico Science

Quanto mais rápida e abrangente a mídia, com mais intensidade e poder ela passa a figurar na sociedade, pois com ela se pode atingir o maior número de pessoas ao mesmo tempo. Para isso, contudo, as pessoas precisam ter acesso aos aparelhos receptores e decodificadores, como TV, rádio, telefone, computador.

Mas não é isso o mais importante de ser pensado agora. O mais importante é a questão da significação nos contextos de uso dos signos. Escrevi antes que os signos analógicos seriam mais vivos e presentes que os digitais, não foi? Por que os digitais não atraem? Eles quase não aparecem, mas são necessários para que as linguagens humanas possam alcançar multidões.

Os códigos digitais são os códigos das máquinas. As máquinas emitem e recebem sinais, codificam, decodificam e recodificam as linguagens humanas.

É claro que você, neste momento, não precisa dominar as linguagens das máquinas. Mas precisa saber que as informações estão disponíveis em certas mídias com tanta qualidade sonora e visual graças a essa recodificação do analógico em digital.

O que quero dizer é que a imagem que você vê na TV não aparece tal qual como foi filmada. Ela é retocada, recodificada, manipulada, produzida tecnologicamente e se transforma naquela maravilha que é. Com isso podemos ver coisas que não existem e ver de maneiras diferentes as mesmas coisas.

Dependendo da mídia e dos canais pelos quais os signos (imagens, palavras, sons, desenhos, fotografias) circulam, isto é, são codificados e recodificados, mais do que conduzidos, eles são modificados e modificam o processo de comunicação. Os canais e as mídias não são meros transportadores ou veículos de informações, eles modificam as informações. A mídia sim-

IMPORTANTE

Você pode conhecer um pouco das novas tecnologias de tv digital, que estão sendo trazidas para o Brasil, no endereço eletrônico:http://www.mc.gov.br/tv_digital1.htm

O termo "meio de comunicação" refere-se ao instrumento ou à forma de conteúdo utilizados para a realização do processo comunicacional. Quando referido à comunicação de massa, pode ser considerado sinônimo de mídia. Entretanto, outros meios de comunicação, como o telefone, não são massivos e sim individuais (ou interpessoais). Sonoro: telefone, rádio. Impresso: jornais diários e revistas. Audiovisual: televisão, cinema. Multimídia: diversos meios simultaneamente. Hipermídia: Internet, que aplica a multimídia (diversos meios simultaneamente, como escrita e audiovisual) em conjunto com a hipertextualidade (caminhos não-lineares de leitura do texto).

plifica ao máximo os signos para poder produzir o máximo de exatidão e de padrão estético. Assim, por exemplo, as águas poluídas de um rio podem aparecer límpidas e azuis na tela da TV ou do computador. Os dentes escurecidos pelo café aparecem brancos num comercial de creme dental, e assim por diante. As mídias e seus códigos criam uma outra realidade significativa que precisa ser interpretada.

Veja um exemplo simples, de mídias acessíveis:

A escola quer agradecer aos pais dos alunos pelo esforço que fizeram na arrecadação de recursos materiais para reformar os banheiros. Essa decisão foi tomada há dez dias do recesso de meio de ano e, obviamente, o agradecimento tem de chegar aos pais antes disso. Isso implica um processo de comunicação. Mas para que os pais possam entender bem, o agradecimento, terá de ser feito por meio de uma linguagem. Qual linguagem seria melhor para esse agradecimento? E que mídia poderia ser usada?

Poder-se-ia escrever uma carta. Poder-se-ia fazer um cartão com gravuras. Poder-se-ia fazer uma peça teatral. Enviar uma mensagem pelo rádio. Poder-se-ia fazer uma estatueta de madeira ou de barro. Poder-se-ia fazer uma festa na escola. As possibilidades são diversas. Acontece que a escola quer atingir todos os pais. O que é mais indicado, então?

Acredito que a forma mais indicada é utilizar uma linguagem em que seja fácil de produzir a mensagem, com uma mídia que vá chegar aos pais sem que eles precisem ir à escola. Veja, falo em eficiência da comunicação, não necessariamente em afetividade e significação na comunicação. Receber e entender o significado da mensagem não significa sentir a mensagem. Neste caso, o mais indicado parece ser a carta. A linguagem escrita é a forma mais fácil para produzir a mensagem, o papel é um suporte fácil para transportar.

Se você comparar a carta com uma peça teatral, como mídia, vai perceber que é muito mais simples de ser produzida. Seja porque os signos (palavras escritas) são mais leves e fluídos do que os do teatro, que são mais mecânicos e pesados (personagens, cenário, vestimentas, etc.) ou porque o teatro exige a presença aqui e agora dos pais, e a carta não. Ela pode ser lida em qualquer momento, diferente do teatro que tem de ser assistido no momento em que acontece, a menos que seja filmado. Assim, a carta é mais eficiente, mas não necessariamente mais significativa que o teatro.

E há uma outra diferença ainda: a carta só suporta linguagem escrita, imagens e desenho. O teatro suporta imagem, escrita, fala, gesto, toque, afeto, som. As diferentes mídias com diferentes códigos e linguagens geram sentimentos distintos, portanto, possibilitam significar diferente.

IMPORTANTE

Se você tivesse de escolher, que linguagem e que mídia escolheria para receber informações da escola: documentos escritos, recados falados ou computador? Você conseguiria justificar a preferência?

2.5 O fluxo semiótico da comunicação

Na primeira unidade você teve contato com uma noção clássica de comunicação, que continua sendo usada pelos profissionais da comunicação para produzir e transmitir informações.

Com essa noção, a comunicação é entendida como um processo de interação que consiste na troca de mensagens e se realiza num circuito que vai da fonte ao destinatário. A fonte pode ser uma pessoa, uma instituição ou uma empresa de comunicação e o destinatário pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, instituições ou mesmo uma multidão.

É o circuito clássico da comunicação que envolve um código pelo qual se codifica e se decodifica mensagens. Esse código que possibilita a codificação e decodificação de mensagens é, supostamente, o mesmo para o emissor e receptor, assim os signos que circulam parecem ter significados precisos. A decodificação pelo destinatário dos signos codificados pela fonte seria suficiente para o destinatário entender a mensagem. O circuito clássico, nesse sentido, reduz a comunicação à transmissão de mensagens e informações.

Se considerarmos as pessoas como emissoras e receptoras, a linguagem será o código. Assim, por exemplo, se você conhece as palavras que eu escrevo, basta lê-las para entender. Contudo, a partir desta unidade, você percebeu que, segundo a semiótica, as coisas não se passam bem assim, pois a decodificação de uma mensagem implica em recodificação e inter-

pretação. Para que alguém entenda efetivamente uma mensagem tem de poder significá-la em outro código: recodificá-la.

Se o processo de significação envolve decodificação e recodificação, significa que a mensagem é modificada ao ser traduzida em outro código, como foi dito na seção anterior.

O significado da mensagem, portanto, não é algo que se recebe pelo contato com os signos. Os signos sozinhos não significam, lembra! É preciso interpretar os signos para que se chegue a um significado, que não está no signo, mas na interpretação ou significação produzida pelo interpretante com os signos.

O significado a que se pode chegar na interpretação (recodificação) pode ser diferente do que o emissor teria criado na codificação.

Assim, diferentemente do circuito clássico que é fechado, o fluxo semiótico da comunicação é aberto. As mensagens transformam-se ao serem codificadas, decodificadas e recodificadas. A fonte é origem de informações e mensagens porque as recodicifica, as interpreta e emite para outros destinatários. A fonte é destinatário e o destinatário é fonte.

As informações não ficam num circuito linear, nem num circuito circular, mas se dispersam em múltiplas informações conforme vão sendo decodificadas e recodificadas: interpretadas.

Você pode concluir disso que, se as mídias modificam as informações ao recodificarem os signos, isso significa que elas não são neutras na transmissão de mensagens e no processo comunicativo.

IMPORTANTE

PRATIQUE

Use um dos murais da escola para ensinar uma receita deliciosa e fácil que você conhece. Faça isso em três dias: no primeiro dia use apenas desenhos para indicar os ingredientes; no segundo, acrescente números para indicar as quantidades; no terceiro, inclua palavras para nomear os ingredientes e explicar como se faz. Acompanhe a repercussão dia-a-dia na escola deixando um espaço no mural para que os interessados deixem suas interpretações e comentários. Observe quem se interessou, o que foi comentado e como foi o processo de recepção da informação. Além de desenhos, números e escrita foi preciso ainda uma outra linguagem para a compreensão da receita? A oral, por exemplo? Anote tudo e reflita sobre as possibilidades de usar o mural na escola para comunicar de diferentes maneiras informações importantes.

3

Relações entre comunicação, mídia e história

Quando tentamos entender alguma coisa ela fica cada vez mais complicada, você não acha? E quanto mais complicada, mais interessante e desafiadora fica. Pelo menos para mim é assim.

Se você achou complicado entender a comunicação pelo viés da semiótica, a mim cabe a tarefa de trazer mais elementos para você pensar o porquê dessa complicação, não para complicar mais o seu pensamento, mas para ajudá-lo a pensar com consistência.

Como você acabou de estudar os elementos "internos" dos processos comunicativos, nesta unidade o objetivo é tentar situá-lo na história, a complexificação da comunicação.

Você deve lembrar que mundo para os homens é o mundo humano, construído socioculturalmente. O mundo humano é a história humana. Sendo assim, pode pensar que em outros momentos dessa construção a comunicação aconteceu de formas variadas, dadas as condições existentes. Por exemplo, não tendo tecnologias de locomoção, os homens só podiam conhecer aquele pedaço da Terra em que viviam; não tendo tecnologias para telecomunicação, só podiam se comunicar com indivíduos do grupo em que viviam.

Não tendo como conhecer tudo e nem se comunicar com todos, porque não existia meios para isso, o mundo de nossos ancestrais era muito menor e mais simples do que o nosso e a Terra era muito maior e mais misteriosa para ser conhecida.

SAIBA MAIS

Marshall McLuhan (1911-1980), professor de literatura canadense, introduziu nos estudos de comunicação as famosas expressões "aldeia global" e "os meios são as mensagens". Tem sido uma das referências para os estudos das mídias desde os anos de 1970.

Na medida, porém, que o homem passou a usar materiais, a desenvolver habilidades técnicas e a se locomover com mais intensidade, novos desafios se colocaram. Diante desses desafios, ganhou agilidade e passou a conhecer mais e mais a Terra. O planeta foi se tornando cada vez menor e o mundo cada vez maior. Isso só foi possível porque o homem foi inventando equipamentos e tecnologias para poder conhecer e transportar conhecimentos pelo mundo, até chegar ao que **McLuhan** chamou de "aldeia global".

Nesse processo que não se sabe bem como começou nem onde vai dar, no qual o homem está imerso, já se usou, para comunicar: o próprio corpo, pedra, osso, madeira, fumaça,

animais, tambores, carruagens, barcos, carros, entre muitas outras coisas até chegar nos equipamentos e tecnologias eletrônicos que você tem em casa. Essas máquinas que mostram o mundo e o planeta "ao vivo e a cores" em um tubo de imagem, como é o caso da TV e do computador.

É dessa história que você vai se aproximar um pouco agora, para saber que linguagens e mídias o homem inventou para se comunicar na construção do mundo: no seu devir.

A história da comunicação, é claro, não é uma história separada da história das sociedades, das culturas, das linguagens, das tecnologias. As invenções e o uso que delas se fez e se faz estão relacionadas a certas condições e carências, mas também a escolhas e interesses políticos e econômicos. Porém, terei de ser breve na contextualização das escolhas e interesses para poder pensar outras coisas também importantes com você. Até porque você já deve ter construído uma boa noção dos contextos históricos por meio dos estudos do bloco de formação pedagógica (Módulos 1 a 6).

Quero deixar claro a você que o texto que segue apresenta invenções e transformações em certa ordem cronológica. Tenho dúvidas se a história tem uma linearidade cronológica como o texto que escrevi, mas é essa a maneira como posso apresentá-la agora.

3.1 A comunicação antes da escrita

Em tempos remotos, a comunicação necessária aos homens era feita por signos sonoros (ruídos, grunhidos e gritos) e por signos corporais (gestos) compartilhados pelos indivíduos de um mesmo grupo. O suporte dos signos era o próprio corpo e a relação comunicativa cara a cara. A memória era quase inexistente e o homem não sabia falar.

Em condições biológicas e culturais desfavoráveis, a comunicação humana, pode-se dizer, era instintiva, como a que acontece entre os animais. Não havia linguagem. Passaram-se milhares de anos até que o homem pudesse se comunicar por meio da fala, embora a comunicação por sons já fosse utilizada: bater as palmas das mãos, bater dos pés no chão, bater as mãos nos peitos, bater pedras e madeira.

Mas, como será que o homem aprendeu a falar se ninguém falava antes? Quem teria lhe ensinado?

A suposição é a de que o homem aprendeu a falar sozinho. Não só aprendeu a falar como também inventou um jeito de falar que pudesse ser compartilhado por todos que viviam juntos. E o fez para expressar e comunicar.

Como é que ele teria chegado a essa condição de falar? Teria sido por imitação dos sons da natureza, como o do canto dos pássaros, por exemplo? Ou teria sido espontaneamente, com seus próprios AIS! (em momentos de dor), GRRR! (em momentos de raiva) e OH! (em momentos de espanto e surpresa)?

Não se sabe ao certo. O caso é que o homem passou a falar e isso aconteceu há mais ou menos 40 mil anos. Vocês conseguem imaginar esse período de tempo? 40 mil anos!

E em que consistia fundamentalmente a fala? A fala consistia na articulação dos sons da voz referidos a objetos, ações e acontecimentos. Falar era colocar sons articulados e organizados no lugar de outras coisas. Os sons da fala, assim, tornaram-se signos. E os signos organizados num sistema constituíram uma linguagem, como você já sabe.

A fala, portanto, é linguagem oral: a primeira e mais importante linguagem inventada pelo homem até hoje. O uso da fala para se comunicar levou ao desenvolvimento da memória (para poder reter a fala do outro) e do intelecto (para poder compreender a fala do outro) e, com isso, o homem pode intensificar as relações sociais e transformar mais densamente o mundo. Primeiro simplesmente descrevendo o que via e sentia, depois, criando formas diversas de falar, como narrar ou contar aos outros acontecimentos naturais ou vivenciados, como uma caçada, por exemplo.

Contudo, quando o homem aumentou o seu mundo falando, vivendo não apenas da caça, mas também de uma agricultura nômade, a linguagem oral começou a mostrar suas limitações, pois com ela só se podia comunicar aqui e agora, na presença dos outros. Para se comunicar com a fala era preciso que as pessoas estivessem juntas no mesmo ambiente, caso contrário, não acontecia interação pela fala. Por exemplo, você não tem como falar comigo daí de onde está. O som de sua voz se dissipa numa curta distância e não consegue chegar ao destino.

Vivenciando esta dificuldade de comunicação, relativa à permanência da fala na memória e da impossibilidade de comunicar de longe, o homem precisou inventar outras formas de comunicar que pudessem vencer distâncias e tempos, além de facilitar o uso da memória.

Pouco mais adiante, ainda na pré-história, entre 35 e 15mil anos a.C. , quando o homem já estava na posse de diversos instrumentos inventados, pode desenvolver sua motricidade, começou a registrar a vida e o mundo usando pedra e osso para desenhar nas paredes das cavernas – é a **arte rupestre**.

A intenção com esses desenhos não é conhecida: se eram usados em rituais sagrados, para expressar a individualidade ou para comunicar. O certo é que, tendo sido fixados, os desenhos até hoje possibilitam aos estudiosos interpretar o modo de viver naquela época. A interpretação, entenda, não é à toa, pois envolve um processo de significação que dá sentido àqueles desenhos, sem os quais jamais seria possível pensar o passado humano. Então, mesmo que os homens das cavernas não tivessem a intenção de comunicar, ao desenhar comunicaram. Emitiram mensagens por meio de signos que continuarão a ser interpretados até que desapareçam. Mas, agora eles já foram registrados e fixados em outros suportes que não mais as paredes das cavernas: estão em papel, em suportes magnéticos e digitais. Será difícil desaparecerem.

De alguma forma, os desenhos fazem parte das primeiras manifestações simbólicas, artísticas e culturais do homem e ajudam a constituir a memória do devir humano. Desenhando, o homem criou um signo para comunicar a distância no tempo, pois os desenhos permanecem independentemente da presença do desenhista (emissor).

Há mais uma coisa interessante para pensar: a permanência desses desenhos nas cavernas parece fazer com que o tempo humano desapareça. Passado e presente se confundem, pois diante dos desenhos como codificação de signos, parece que se está diante daqueles homens que já não estão mais aqui. É a força simbólica do homem. Sem ela não há comunicação.

Se com os desenhos o problema da permanência dos signos no tempo foi resolvido, o mesmo não aconteceu com o pro-

IMPORTANTE

SAIBA MAIS

Arte rupestre, pintura rupestre ou ainda gravura rupestre, é o nome que se dá às mais antigas representações pictóricas conhecidas, muitas datadas do período Paleolítico (100.000-10.000 a.C.) gravadas em abrigos ou cavernas, em suas paredes e tetos rochosos, ou também em superfícies rochosas ao ar livre, mas em lugares protegidos, normalmente datando de épocas pré-históricas.

INTERNET

Voce pode saber um pouco mais sobre: Arte Pré-História, Arte Rupestre, Arte Primitiva, acessando o endereço eletrônico: http://www.mundosites.net/artesplasticas/arterupestre.htm

blema da propagação no espaço. Para resolver esse problema foram inventadas linguagens sonoras e visuais, fazendo de mídia instrumentos como: tambor, gongo, fumaça. Como sempre, os signos e seus significados são inventados e convencionados entre os grupos que se comunicam.

Perceba que antes da escrita o homem se comunicava por gestos, sons, fala e desenhos. Os desenhos foram inventados para que alguma mensagem permanecesse no tempo e ajudaram grandemente no desenvolvimento da linguagem escrita. Antes da escrita, então, o homem falou, desenhou, pintou, cantou, dançou, batucou, fez fumaça, etc., comunicou. Desenvolveu a memória e o intelecto junto com os signos.

Forme um grupo com colegas, com alunos da escola, com familiares, com primos, com quem você achar interessante. Dividam-se em dois subgrupos. Cada subgrupo tem de transmitir um recado para o outro. Mas, atenção: ninguém pode falar, desenhar nem escrever até que o outro grupo entenda o recado. Marquem o tempo que levaram na transmissão e prestem atenção nos signos que usaram. Depois, juntem-se todos para conversar. Primeiro, vejam em quanto tempo o recado seria transmitido usando a linguagem oral. Faz diferença? O que é mais simples de fazer para se comunicar: gesticular, rosnar e gritar ou falar?

3.2 A comunicação escrita

Há quem situe a invenção da escrita entre 4 mil e 3 mil anos a.C. Veja só: foram milhares e milhares de anos que se passaram até o homem poder inventar a linguagem oral e a arte rupestre. E dessas invenções até a escrita, passaram-se mais ou menos 30 mil anos. Por outro lado, há quem relacione a invenção da escrita ao modo de viver que fixou o homem em determinados territórios, há cerca de 6,5 mil anos atrás: a agricultura e a domesticação de animais.

Mas o que teria a ver a invenção da escrita com a agricultura? Não é no campo que, hoje em dia, está a maioria das pessoas que não sabem ler nem escrever? Que estranho isso, não?

Nem tanto, pois no momento em que o homem tomou a agricultura como modo de viver e fixou-se em algum território, houve a necessidade de registrar mais cuidadosamente informações concernentes à delimitação de espaços e direito de propriedade, bem como à produção e circulação de mercadorias. Os primeiros documentos escritos são registros contábeis.

Para escrever o homem usou inicialmente pedra, osso, marfim e madeira. Depois usou o barro, o papiro, o pergaminho, até chegar ao papel. E em que consiste a escrita como linguagem?

Não é difícil de saber. A escrita é fundamentalmente uma maneira nova de desenhar. É uma (re)codificação do desenho.

A primeira forma de escrita usada pelo homem foi a pictográfica.

A escrita pictográfica é a organização de desenhos representando os objetos como eles são.

Por exemplo, para escrever vaca, desenhava-se uma vaca. Esses desenhos são signos chamados de **pictogramas**.

A escrita pictográfica, por usar um signo para cada objeto demonstrou ser muito dispendiosa e cansativa. Exigia muito esforço intelectual e braçal devido à grande quantidade de signos. Por isso foi inventada uma outra escrita conhecida como ideográfica. Agora os signos, ao invés de representarem diretamente objetos, representam idéias. São os ideogramas. Por exemplo, entre os indígenas, a imagem do cachimbo representa paz; um pássaro voando representa pressa, velocidade. Exemplos desse tipo de escrita são a escrita chinesa e a escrita japonesa.

Mas ainda assim havia um exagerado número de signos para escrever. Era preciso escrever e ler mais rapidamente. Então se chegou à escrita fonográfica.

Atualmente, o uso do pictograma tem sido muito frequente na sinalização de locais públicos, na infografia, e em várias representações esquemáticas de diversas peças de design gráfico. Embora os pictogramas pareçam ser absolutamente auto-explicativos e universais, em realidade, eles possuem limitaçãoes culturais. Em se tratando de pictogramas de banheiro, onde o sexo é difrenciado por uma representação de uma figura feminina usando uma saia,ocorre problemas de identificação por usários não-ocidentais. Estudos mostraram que homens de culturas em que o uso de saias masculinas é comum, como alguns povos árabes, têm dificuldade em compreender a diferenciação entre sexos em pictogramas ocidentais

A escrita fonográfica usa signos chamados fonogramas ou fonemas, que representam sons.

Você quer saber que sons são esses?

São os sons da fala. A escrita era o desenho da fala. Era o desenho da linguagem oral. Uma (re) codificação da fala. Com a escrita fonográfica não se desenham imagens, mas sons por meios de signos convencionados em sílabas, palavras e frases.

Mas esse ainda não é o final da história da escrita. A escrita que mais usamos hoje é a escrita alfabética. E como se chegou a ela?

Pois é, a escrita alfabética foi inventada pelos gregos antigos por volta de 800 anos a.C. Quer dizer, a escrita levou mais ou menos 3 mil anos para chegar a sua forma atual.

Os gregos chegaram à escrita alfabética por simplificação da escrita fonográfica.

O que isso quer dizer?

Quer dizer que os gregos passaram a representar os sons em suas unidades mais simples, traduzidas na escrita por letras. Assim, a linguagem alfabética é a mais simples do ponto de vista dos signos.

O que a escrita pode ter significado no devir humano?

Se você prestou atenção, dos pictogramas até o alfabeto a escrita sofreu um processo de simplificação e de abstração da inteligência humana. Então, pode-se dizer que junto com a escrita o homem começou a pensar abstratamente. O pensamento abstrato é conceitual, isto é, se faz por conceitos e não mais por imagens.

Além disso, com a escrita foi possível inventar o livro, que é uma das mídias mais usadas e mais importantes para o registro, transmissão e reflexão sociocultural até hoje, como você verá no módulo sobre biblioteca.

A linguagem escrita ampliou a memória humana permitindo que informações ficassem registradas e arquivadas para a posteridade e chegassem a outras pessoas, transportadas de um lugar para outro.

Com a escrita, portanto, começa a história propriamente dita, pois a história que conhecemos é a que ficou registrada e fixada nos documentos escritos, conforme a tradição. Além disso, a escrita tem a ver com a fixação do homem em territórios determinados, que foi o começo do processo de urbanização da vida. A vida em aldeias, vilas e cidades.

Mas, não se perca. Durante todo esse período e no período posterior à invenção da escrita, a linguagem oral é a maior responsável pela transmissão de valores culturais, sociais, cognitivos, pelas conversas informais, exposição formal de assuntos (aulas, palestras e outros), narração de histórias (mitos e lendas), do teatro, dos rituais sagrados (missas e festas, por exemplo) que, você verá com mais detalhes no módulo sobre oficinas culturais e que, de alguma maneira, são mídias também.

IMPORTANTE

A Bíblia, é o livro mais lido, mais pesquisado e mais publicado em toda história da humanidade, boa parte das línguas e dialetos existentes já foram alcançados por suas traduções. Por sua inegável influência no mundo ocidental, cada grupo religioso oferece a sua interpretação, muitas vezes, sem a utilização da Hermenêutica.

Procure algum professor ou professora que conheça um pouco de literatura. Pergunte a ele ou a ela qual a origem das lendas que conhecemos escritas nos livros ou convertidas em filmes e novelas. Depois pense no valor do que falamos e contamos para os outros, especialmente para crianças.

3.3 A comunicação e a escrita impressa

A linguagem oral (fala) foi e continua sendo o modo de se comunicar mais presente na vida humana.

Contudo, depois da invenção da tipografia por **Gutenberg,** na Alemanha, século XV da era cristã, a escrita pode ser disseminada e passou a valer como linguagem da sociedade.

A tipografia é uma técnica que permite reproduzir muitas vezes um texto escrito, usando uma prensa e modelos de letras feitas em metal (tipos móveis, daí tipografia – escrita em tipos), organizadas em uma bandeja na forma de palavras e frases. Essa invenção teve um efeito enorme no devir humano, pois a partir dela os documentos escritos puderam ser mais facilmente reproduzidos e acessados.

Johannes Gutenberg (1390-1468), inventor alemão que ficou famoso por transformar uma prensa de uvas em prensa gráfica, inventando a tipografia.

REFLEXÃO

Você imagina que antes da tipografia os documentos escritos, para serem reproduzidos, tinham de ser copiados à mão? E você sabia que havia pessoas especializadas nisso? Eram os *amanuenses.* ***Imaginem o trabalho que dava e quantos erros não se cometia nesse processo?***

Enfim, com a tipografia a reprodução de documentos escritos se tornou mais fácil, mais rápida e mais eficiente. Com isso, outras mídias puderam ser inventadas, como os periódicos: jornais de circulação diária ou semanal e revistas. Mas por que a necessidade de fazer circular notícias quase que diariamente?

Com certeza não foi por causa da invenção da tipografia. No século XV os europeus tinham um jeito de viver que já não era mais tão rural como era o jeito de viver dos medievais. Por exemplo, na Idade Média, se você não se lembra, o poder político é da Igreja Católica em acordo com a nobreza. Para a igreja somente os iniciados tinham acesso às revelações de Deus contidas na Bíblia. Por isso a escrita e a leitura não eram acessíveis a qualquer um, apenas o clero tinha acesso. E como a igreja se comunicava com seus fiéis? Por meio de rituais e vitrais das igrejas. Nos rituais as revelações eram contadas oralmente. Nos vitrais as revelações eram desenhadas.

Você já sabia disso?

Não! Então, visite uma igreja e preste atenção nos vitrais, nas esculturas e na arquitetura. Relacione com passagens da Bíblia que você conhece. Note que a igreja ensina suas crenças e preceitos aos fiéis por meio da arte também. E na escola em que você trabalha as crianças têm acesso à educação pela arte?

Mas, então, como viviam os europeus no século XV?

SAIBA MAIS

Filmes
O nome da rosa, 1986, ALE/FRA/ITA, direção de Jean Jacques Annaud – pense sobre reprodução e arquivamento dos livros em plena Idade Média.
Cinema Paradiso, 1988, ITA, direção de Giuseppe Tornatore – pense sobre o cinema quando aparece no meio social.

Músicas
Parabolicamará, de Gilberto Gil
Pela Internet, de Gilberto Gil

Viviam como burgueses, isto é, a vida social se intensificava em cidades (burgos) e se organizava fundamentalmente com base no comércio. Era a chamada sociedade mercantil. Esse modo de viver exigia que informações circulassem mais freqüente e rapidamente, pois comerciantes e nobreza precisavam saber o que acontecia nos centros comerciais para decidir sobre suas ações.

Então, o poder privado exigiu e a prensa tipográfica tornou possível a invenção da **imprensa**, isto é, um modo de produzir e fazer circular informações por meio da escrita impressa. No começo, portanto, sustentada diretamente por nobres e burgueses interessados nas informações.

A imprensa é contemporânea do correio, inventado no século XIV. Sua origem está relacionada aos **jornais** manuscritos, que circulavam apenas entre nobres e comerciantes. Esses jornais e outras informações eram transportados por mensageiros profissionais.

Com a instituição do Estado como poder público, no século XVI, a necessidade de um intercâmbio de notícias e informações ficou ainda maior. Quando isso aconteceu, a mídia impressa virou fonte de lucro. Tornou-se mercadoria.

Na medida em que os burgueses e a produção capitalista impuseram-se e alargam as fronteiras das cidades para regiões e nações, o público urbano (os burgueses) começa a ser atingido pelo Estado em sua vida cotidiana, havendo uma tensão entre a sociedade e o poder público em vista dos tributos elevados. A imprensa, que tinha a função de publicar os decretos do poder público, assumiu a função de publicar a opinião privada sobre o Estado, tal como acontece hoje. Essa opinião é supostamente crítica.

Com isso a crítica pública se institucionaliza com base na imprensa. É a publicação de opiniões privadas sobre os assuntos de domínio público. Os críticos, contudo, são os homens cultos que sabem ler e escrever. Com suas publicações na imprensa, eles passam a mediar a vida privada ligada ao poder público. A crítica é entendida como opinião pública.

Pode-se dizer, então, que de um lado a escrita impressa possibilitou:

IMPORTANTE

O primeiro jornal regular de que se tem notícia foi a Acta Diurna, que o imperador Augusto mandava colocar no Fórum Romano no século I de nossa era. A publicação, gravada em tábuas de pedra, havia sido fundada em 59 a.C. por ordem de Júlio César, trazendo a listagem de eventos ordenados pelo Ditador (conceito romano do termo). Na Roma Antiga e no Império Romano, a Acta Diurna era afixada nos espaços públicos, e trazia fatos diversos, notícias militares, obituários, crônicas esportivas, entre outros assuntos.

Editorial é um artigo que expressa a opinião do jornal sobre um assunto determinado, escolhido pelo editor, que é quem dirige a edição (impressão e publicação do jornal.

1) o aumento na produção de documentos escritos como livros e periódicos;

2) a criação e ampliação de bibliotecas;

3) a invenção da imprensa profissional e comercial;

4) a invenção de outros meios de comunicação como os cartazes, anúncios oficiais e panfletos;

5) a alfabetização e o acesso a informações e entretenimento literário que até então não havia, como a publicação de romances nos jornais, por exemplo.

Por outro lado, contudo, percebe-se que a imprensa, ao pretender mediar as relações entre o poder público e a sociedade, delimitou a pauta de informações e debates públicos na sociedade à pauta de quem a financiava: a burguesia.

De qualquer forma, a impressão da escrita ajudou a diminuir o planeta e a aumentar o mundo dos europeus, fazendo as informações circularem com mais agilidade e atingindo maiores distâncias, até mesmo outros continentes.

Isso permite entender porque, no século XVIII, foi preciso criar escolas públicas e porque a linguagem escrita continua sendo central nessa instituição: a linguagem escrita é a linguagem do Estado de Direito burguês.

Leia todos os dias durante uma semana o editorial do jornal que você mais gosta. Pense: as opiniões do jornal em relação aos assuntos abordados são plurais ou o jornal apresenta uma opinião, a dele mesmo? Os assuntos abordados nos editoriais são de interesse privado ou público? Escolha um dos assuntos que você encontrou no jornal e procure saber o que algumas pessoas pensam sobre ele: professores, alunos, familiares, amigos. Depois, compare a opinião dessas pessoas com a do jornal e reflita sobre as relações entre elas.

3.4 A comunicação audiovisual

IMPORTANTE

Você já sabe, desde o Módulo 2 - Educadores e educandos: tempos históricos - como funciona o mundo capitalista, não sabe?

Vou lembrar-lhe de alguns aspectos. O mundo capitalista funciona centrado no lucro. O lucro aumenta quanto mais produção existir com custos baixos: quanto menor for o capital financeiro investido e quanto mais trabalho for empregado na produção. O trabalho pode ser humano ou não. O trabalho humano, supostamente, exige maior investimento de capital financeiro. Assim sendo, os capitalistas investem no trabalho intelectual (pesquisa científica e tecnológica) capaz de inventar formas de trabalho não-humano (como robôs e máquinas, por exemplo). Essa decisão foi chave para o desenvolvimento tecnológico a partir do século XIX.

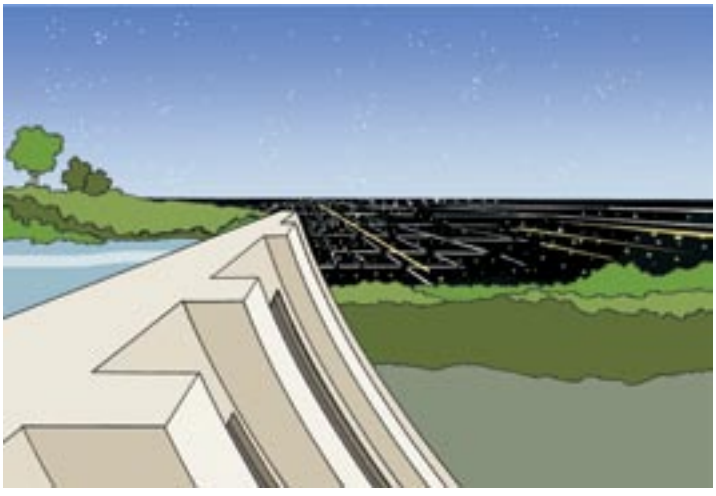
Além disso, as relações entre nações e a eminência de guerras que ocorreram na primeira metade do século XX também foram motivo para o desenvolvimento tecnológico. Há aí as duas grandes fontes de investimento em pesquisa científica e tecnológica no mundo: a indústria e o Estado bélico.

Mas em que tipo de pesquisa se investiu?

Principalmente na pesquisa energética, isto é, na descoberta e invenção de fontes de energia. A busca de fontes de energia levou à transformação de energia mecânica em energia elétrica, como fazem hoje as conhecidas hidrelétricas, que transformam a energia mecânica (de quedas d'águas, por exemplo) em eletricidade.

Imagino que você deve se perguntar, "o que tem a ver essa história de pesquisa e energia com comunicação?"

Eu respondo: tem muito a ver, pois a pesquisa sobre energia possibilitou o desenvolvimento de tecnologias e a produção de equipamentos como: a televisão, o rádio, as impressoras rotativas e outros, importantíssimos na comunicação.



Você está entendendo? A energia elétrica é fundamental para o modo como as informações são produzidas e transmitidas na sociedade contemporânea.

O fonógrafo foi inventado em 1877, por Thomas Edison. O aparelho consistia em um cilindro coberto com papel de alumínio. Uma ponta aguda era pressionado contra o cilindro. Conectados à ponta, ficavam um diafragma (um disco fino em um receptor onde as vibrações eram convertidas de sinais eletrônicos para sinais acústicos ou vice versa) e um grande bocal. O cilindro era girado manualmente conforme o operador ia falando no bocal (ou chifre). A voz fazia o diafragma vibrar. Conforme isso acontecia, a ponta aguda cortava uma linha no papel de alumínio. Quando a gravação estava completa, a ponta era substituída por uma agulha; a máquina desta vez produzia as palavras quando o cilindro era girado mais uma vez.

Por isso, chamo a sua atenção para o contexto histórico desses dois últimos séculos. Em um período de 150 anos, grandes descobertas e invenções marcaram o devir humano. A principal descoberta foi a eletricidade: como produzi-la e usá-la. Entre as invenções relacionadas a essa descoberta, e que interessam aqui, estão: o telégrafo, o telefone, o fonógrafo***, a fotografia, o cinema, o rádio e a televisão.***

Note que entre os seis equipamentos citados três iniciam-se com o prefixo *tele*, que é uma palavra de origem grega cujo significado literal é "a distância", "de longe". Assim, telégrafo é um aparelho que transmite e possibilita a leitura de sinais gráficos a distância; telefone é um aparelho que transmite e possibilita a escuta de fonemas a distância e televisão é um aparelho que transmite e possibilita a visão de imagens a distância.

Com esses equipamentos, o papel deixou de ser o suporte privilegiado para transportar informações de um lugar para o outro com segurança e a escrita perdeu seu peso comunicativo, pois com os aparelhos de telecomunicação as informações passaram a circular muito mais rapidamente, permitindo também a circulação de imagens e sons. As imagens chegam a nossas casas em segundos. Por exemplo, a imagem de um bombardeio no Iraque, de uma tisuname na Indonésia, de um gol do Brasil na Copa e da aprovação de uma lei importante no Congresso Nacional podem ser vistas instantaneamente nas nossas casas e no mundo inteiro.

E isso não é tudo, pois as imagens podem ser gravadas e armazenadas em suportes magnéticos e digitais (fitas cassete, fitas de vídeo, CDs, disquetes) para que vejamos todas em telejornal ou escutemos em um radio jornal ou leiamos em um jornal impresso. Recebemos as mesmas informações por diversas mídias e linguagens ao mesmo tempo.

Note que a escrita deixa de ser um privilégio na comunicação. Agora as pessoas que não sabem ler nem escrever passam a ter acesso a informações pela fala e pela imagem. São as chamadas mídias audiovisuais que chegam ao mundo e, pela sua potencialidade comunicativa, também são chamadas de meios de comunicação de massa.

Com elas a comunicação fica muito mais presente, intensa e dinâmica na sociedade, o que pode significar, ao mesmo tempo, democratização e descentralização de um lado e massificação e controle da informação, de outro.

IMPORTANTE

Por que massificação e controle? É a pergunta que você está se fazendo, imagino eu, embora não seja um adivinho.

Para responder a pergunta, vou convidá-lo a voltar ao capitalismo. Você deve ter percebido que para ter lucro não basta apenas produzir. Isso é óbvio! Para ter lucro é preciso vender o que se produz. Agora me diga: como vender sem que os outros fiquem sabendo que algo está à venda? Você compraria alguma coisa que não sabe que existe? É preciso anunciar e oferecer para vender, certo?

Então, as mídias de massa transmitem todo tipo de informação de interesse público e até anúncios comerciais, de interesse privado: alguém precisa comprar, alguém quer vender. Empresas produzem essas informações. A produção de informações tem custos e de alguma maneira esses custos têm de ser cobertos. Então, as empresas de comunicação (jornalísticas, televisivas, radiofônicas, etc.) precisam financiar o que produzem: informações.

Como elas fazem isso?

Comercializando as informações e os programas que produzem. As empresas de comunicação vendem espaços comerciais em seus programas, não somente noticiários, mas entretenimento e diversão, como telenovelas, filmes, programas de auditório, desenhos animados, programas musicais, jogos de futebol, apresentações musicais, etc. Enfim, há uma variedade de programas que difundem outras informações como valores culturais, princípios éticos e políticos, conhecimentos, etc. As mídias de massa são verdadeiros espaços culturais e educativos, apesar de comerciais.

Você não entendeu o que são os espaços comerciais?

São os espaços nos programas de TV e rádio e nas páginas de jornal que empresas, Estado, partidos políticos, sindica-

tos, movimentos sociais e até mesmo pessoas compram para divulgar seus produtos, seus serviços, suas políticas, suas idéias, suas reivindicações e sua imagem.

Por tudo isso, as mídias de massa são consideradas o Quarto Poder. Sim, porque todas as informações que influenciam as relações sociais passam por elas.

Esse poder não vem apenas porque produzem (manipulam?) as informações, mas porque as mídias invadiram todos os espaços sociais (até mesmo a nossa casa), mostrando tudo a todos. Isso tem efeitos e influências no pensamento, no conhecimento e no comportamento das pessoas.

Considerando que as mídias são espaços culturais e educativos e, ao mesmo tempo, são empresas privadas que dependem da venda de seus produtos para se manterem, você suspeitaria que as informações que recebe delas podem ser influenciadas pela forma de divulgação (imagens, sons, efeitos) e pelo interesse de quem as financia (compra espaços comercias)? Escreva por que motivos você suspeitaria ou não suspeitaria disso.

3.5 A era da informação

Você percebeu na seção anterior que as tecnologias criadas com base nos conhecimentos científicos sobre produção e uso de energia possibilitaram chegar a múltiplos equipamentos (máquina fotográfica, filmadora, projetor, televisão, rádio, telefone e outros) que usam ao mesmo tempo múltiplas linguagens (audiovisual), além de possibilitar que informações cheguem ao mesmo tempo a multidões de pessoas.

Você deve ter notado, também, a velocidade das transformações na comunicação e no devir humano, com base nessas tecnologias. Milhares de anos foram precisos até chegar a escrita impressa e, em cerca de duzentos anos, um verdadeiro *boom* de tecnologia baseada na eletricidade permitiu a comunicação a distância e instantânea, fazendo do planeta um úni-

co mundo. Trata-se da sociedade globalizada.

Globalizada por necessidade econômica e política: porque há mercados internacionais em disputa pelas diferentes nações. A fim de se tornarem mais fortes as nações se organizam em redes e formam mercados comuns (**Mercosul**, por exemplo). As empresas transnacionalizam-se: passam a produzir em diferentes nações, onde puderem diminuir os custos de produção, especialmente pela exploração de mão-de-obra. Enfim, o mundo, a economia, a política, o conhecimento e a cultura estão entrelaçados em redes e para que essas possam se desenvolver têm de ter um fluxo permanente de informação mundial.

Nessas condições de globalização e necessidade de fluxos de informações permanente, as chamadas telecomunicações foram privatizadas em quase todos os países e passaram a ser controladas e geridas pelo mercado. Por interesses comerciais privados.

Você já ouviu falar ou leu algo sobre isso? Sim, especialmente nos Módulos 5 - Educação, sociedade e trabalho - não foi? Então volte lá para lembrar alguma coisa que tenha esquecido, caso seja necessário. Algumas idéias daquele módulo serão citadas agora, relacionadas às chamadas tecnologias da informação.

O que são as tecnologias da informação?

São produzidas a partir dos conhecimentos de microeletrônica, informática e cibernética com os quais os elementos físicos da comunicação podem ser recodificados digitalmente, armazenados em equipamentos como computadores e transmitidos via satélite, cabos de fibra ótica e distribuídos por meio das mídias e da internet.

O vínculo entre meios de comunicação e processamento de dados (recodificação) com a informática é o que permite o fluxo permanente de informações com a criação de bancos de dados digitais disponíveis nos computadores.

São os conhecimentos e as tecnologias mais recentes criadas para produzir, armazenar e transmitir dados e informações a distância, pelos sinais eletromagnéticos, que mudam linguagens, modos de pensar e usar o intelecto e a comunicação no devir humano.

O Mercosul (em português: Mercado Comum do Sul, castelhano: Mercado Común del Sur, Mercosur) é o programa de integração econômica de cinco países da América do Sul. Em sua formação original o bloco era composto por quatro países: Argentina, Brasil, Paraguai e Uruguai, entretando, em julho de 2006 a Venezuela aderiu ao bloco . O bloco também é chamado de Cone Sul porque sua formação original abrangia as nações do sul do continente, formando um cone.

Saiba mais sobre Mercosul, acessando a página da web: http://www.mre.gov.br

Se você não teve nenhuma experiência direta com o computador, com certeza já pode ver o que se é capaz de fazer com ele na abertura de alguma novela ou de algum programa de televisão, não é? Aquelas imagens torcidas, aqueles efeitos fantásticos são produzidos no e pelo computador. Você clica o *mouse* ou tecla uma tecla usando um programa específico e pronto: em segundos você tem o resultado produzido pela máquina.

O computador, esse equipamento multimídia. Essa máquina que acopla diversas outras máquinas onde todas as linguagens se encontram, se tocam, se transformam e transformam o mundo humano num **hipertexto**, num mundo virtual, uma nova linguagem.

Além disso, o computador, ligado em redes, tem uma enorme capacidade de armazenar informações. Assim, de um computador é possível acessar outros que guardam informações de que alguém precisa. Navegando na internet, então, você pode alcançar quase todas as informações que já estão digitalizadas e disponíveis para uso. Não é preciso esperar um horário e dia determinado para ter acesso à informação, como acontece nos jornais de televisão. Você acessa o que quiser na hora que quiser.

Bem simplificadamente o hipertexto pode ser entendido como um texto que é uma rede de textos construídos em diferentes linguagens. Essa rede se forma quando diferentes signos (palavras, sons, gráficos, desenhos) fazem parte de textos diferentes.

Essas duas situações, de criar novas linguagens e de armazenar informações, junto com a interatividade (no computador o destinatário de mensagens tem condições de intervir diretamente nelas) afetam fortemente as outras linguagens que continuam sendo usadas (oral, escrita, imagens e desenhos) e, de alguma forma, modifica o "jeitão" de pensar das pessoas. Essa maquininha tem sido responsável pela desterritorialização e desmaterialização do mundo. No computador você encontra bibliotecas, universidades, escolas, campos de futebol, planetas e muitas outras coisas. Você encontra uma realidade ou múltiplas realidades virtuais.

Você acha que a desmaterialização do mundo feita pelas máquinas afeta o pensamento e modo de ver a realidade? Ou você acha que o ser humano pode tranqüilamente conviver com diversas realidades? Você vê diferenças entre o jeito de pensar das crianças de hoje em relação a você quando era criança? A que você atribuiria essas diferenças?

Com essa aproximação rápida das transformações da comunicação pela complexificação das tecnologias e simplicicação de linguagens, que será retomada eventualmente nos outros módulos, espero que você tenha podido notar o seguinte:

A) ***em tempos mais remotos as transformações no devir humano e na comunicação ocorreram muito mais lentamente. Ao contrário, nos dois últimos séculos a comunicação e as mídias passaram a se transformar rapidamente e se tornaram centrais na sociedade e na educação. Isso se deve tanto ao uso de tecnologias quanto às habilidades mentais do homem, intimamente relacionadas.***

B) ***Embora cada período histórico possa ser caracterizado por certas linguagens e mídias, elas não deixaram de existir nem foram superadas por outras nos períodos seguintes. As linguagens e as mídias são incorporadas, adaptadas e transformadas pelas novas condições (tecnologias) que o homem cria no seu devir.***

C) ***Á medida que o mundo se amplia, a comunicação torna-se cada vez mais presente e necessária e as mídias, quanto mais se complexificaram (energia, equipamentos, etc.), mais simples e abstratas tornaram as linguagens, diminuindo as distâncias espaciais e temporais: tornando cada vez mais acessíveis informações de lugares e tempos distantes, até criar um mundo único e múltiplo desterritorializado.***

D) ***Por fim, a digitalização dos signos e linguagens (recodificação binária digital) e as redes de computadores aumentaram em muito a capacidade de registrar, armazenar e disponibilizar instantaneamente informações, o que significa um aumento da memória artificial do homem, que pode liberar o intelecto para outras possibilidades de pensar, de aprender e de (re) criar o mundo. Mas sobre isso, pouco se pode dizer agora.***

A questão fundamental desta unidade foi tentar entender como no devir humano o homem conseguiu romper distâncias e acelerar o tempo. Como o mundo humano foi globalizado e o globo (Terra) diminuiu. Você conseguiu perceber isso no texto? Não é possível dar um pulo ali no Japão, mas é possível dar um clique ali na China. Então, organize na escola um painel (mural) em que os alunos possam perceber como as transformações nas linguagens e nas mídias contribuíram para isso. Você pode fazer o painel com colegas do curso ou com colegas da escola, com os professores, incluindo-o como meio didático em um projeto pedagógico. Use todas as linguagens que puder, como num hipertexto. Depois, curta os alunos aprendendo e não se esqueça de observar e relatar todo o processo comunicativo.

4

Relações entre comunicação, mídia e sociedade

Na primeira unidade você estudou a comunicação na busca de um conceito que pudesse ajudar a percebê-la no mundo. Na segunda, você estudou com um pouco mais de detalhes como funciona a comunicação como processo de significação semiótico a partir de dois de seus elementos fundamentais: a linguagem e a mídia. Já na unidade 3, você viu como a comunicação esteve presente no devir humano por meio de um rápido relato que a situa nos contextos históricos.

Nas duas primeiras unidades, portanto, o estudo foi direcionado para aspectos internos do processo de comunicação. Na terceira unidade, analisou-se a comunicação como elemento de processos mais abrangentes e gerais na construção do mundo humano.

Esta unidade vai ajudá-lo a pensar o processo de comunicação em suas relações com a sociedade e com as pessoas. Agora você pensará a influência da comunicação nas relações sociais e no pensamento das pessoas.

Comunicação midiática é aquela que se realiza por meio da e com a mídia.

Convido a olhar a **comunicação midiática** a partir de estudos psicológicos e sociológicos. Pode ser estudos psicossociais ou sociopsicológicos, tanto faz. O importante é que você possa pensar a mídia como sistema de comunicação. Ou se preferir, convido-o a pensar, com base em teorias sociopsicológicas, como a mídia influencia nossas vidas e as relações que temos com outras pessoas em ambientes informais e em ambientes formais.

Você leu no Módulo 4 - Relações interpessoais - que na psicologia se estuda a mente, o psiquismo, o comportamento, as faculdades mentais, as experiências internas dos indivíduos. Viu também que com ela são estudadas as transformações no comportamento, no pensamento e no funcionamento da mente com base nos processos de interação social. Isso vai interessar aqui, pois agora você irá problematizar a mídia como processo de interação social que afeta o psiquismo e o comportamento dos indivíduos.

Por essa mesma razão, interessa lembrar o Módulo 5 - Educação, sociedade e trabalho - em que você deve ter aprendido que na sociologia se estuda genericamente a vida social, analisando os acontecimentos que ocorrem nas sociedades como, por exemplo, a comunicação de massa e seus desdobramentos. Você deve ter aprendido também que na sociologia se estuda, além dos acontecimentos, as instituições sociais e sua atuação na sociedade, como é o caso da mídia.

IMPORTANTE

Outra coisa importante estudada no Módulo 5 - Educação, sociedade e trabalho - diz respeito às diferentes perspectivas para o estudo dos acontecimentos, das instituições e das relações sociais: de um lado a perspectiva do funcionalismo em que os interesses principais estão na promoção e conservação do equilíbrio nas relações sociais com base na eficácia das instituições; de outro, a perspectiva dialética em que os interesses fundamentais estão voltados à comunicação crítica dos acontecimentos e instituições para transformar as relações sociais em relações mais justas e livres da exploração do homem pelo homem.

Juntarei a essas duas perspectivas sociológicas a do interacionismo simbólico, que estuda a vida social com base na idéia de que a linguagem é elemento estratégico tanto na crítica como na conservação das relações sociais e, portanto, é preciso compreender como as interações por meio da linguagem são produzidas. Aqui, especialmente as interações sociais produzidas pela mídia.

Além disso, tentarei situá-lo nas recentes reflexões e estudos sobre o significado das interações sociais produzidas pelas redes de computares. De que forma elas afetam o comportamento dos indivíduos e a vida social.

Que fique bem claro para você! Essas perspectivas não são as únicas e não dão conta de tudo o que se pode pensar e pesquisar sobre mídia e sociedade. Contudo, elas podem ajudar bastante a entender esse polêmico tema, essencial para a educação contemporânea. Sendo perspectivas, elas mostram posições diferentes sobre o papel social da mídia.

Assim fica como objetivo para esta unidade: refletir sobre o sentido e o valor da mídia na construção, conservação e transformação das relações sociais e sobre as crenças, sentimentos e comportamento dos indivíduos.

4.1 Mídia e equilíbrio social

Quando você estudou a teoria funcionalista, notou que ela parte de uma "visão positiva da sociedade". Essa visão positi-

va da sociedade significa tomar a realidade social atual como decorrência natural e necessária do processo histórico e acreditar que esse processo é como o processo de desenvolvimento de um organismo.

A cura da sociedade refere-se à reforma das instituições, criação de nova legislação, controle mais flexível ou mais rígido, alteração nos direitos entre muitas outras coisas.

Um organismo é um ser vivo que só se mantém vivo se houver equilíbrio entre as partes que o constituem e se todas as partes estiverem funcionando bem. Uma parte funcionando bem significa que está cumprindo eficaz e eficientemente sua função. Assim, por exemplo, se no corpo humano um órgão qualquer (fígado, coração, intestino, rim, cérebro) não cumpre bem sua função, o corpo fica doente.

Esse é o ponto de partida do funcionalismo: a sociedade é um organismo e se desenvolve como tal. Se no seu desenvolvimento um órgão não estiver cumprindo bem sua função, a sociedade fica doente. Então **é preciso curar** esse órgão para que ele retome sua função e a sociedade volte ao equilíbrio.

Com base nisso, os estudos funcionalistas da sociedade sempre procuram saber se os órgãos sociais cumprem bem suas funções e como podem cumprir melhor. Para o funcionalismo, a mídia constitui um órgão da sociedade que cumpre funções específicas para conservar o equilíbrio e manter o desenvolvimento e a vida da sociedade sadia. Por isso se diz que as teorias funcionalistas são teorias conservadoras das relações sociais.

Você que está sempre se perguntando, deve querer saber quais seriam as funções sociais da mídia, segundo a visão funcionalista, não!?

É isso aí! Vou logo dizer.

Como é o caso de estudiosos como: Lasswell (1902-1978), Lazarsfeld (1901-1976) e Merton (1910-2003)

Segundo **estudiosos** que contribuiram enormemente na construção das teorias funcionalistas da comunicação, à mídia são atribuidas as seguintes funções:

1. **Vigiar:** função pela qual a mídia informa e mantém a sociedade alerta sobre possíveis situações críticas. Como exemplo você pode tomar as notícias diárias sobre bolsa de valores, cotação do dólar, acontecimentos políticos e muitos outros assuntos que são acompanhados de perto.
2. **Integrar**: função pela qual a mídia estabelece relações entre as partes da sociedade com vistas a produzir determinadas respostas ao meio social. Por exemplo, campanha para que o cidadão não deixe de votar nas eleições.
3. **Transmitir a herança cultural**: função pela qual a mídia

educa a sociedade discutindo e divulgando, explícita ou implicitamente, valores, conhecimentos e crenças. Como exemplo você pode tomar um programa educativo como *Castelo Rá-Tim-Bum* ou uma novela de televisão.

4. **Entreter e divertir**: função pela qual a mídia oferece situações de lazer tais como palavras cruzadas e tiras nos jornais, futebol no rádio e na televisão, filmes, programas de música, humorísticos, novelas e muitos outros.
5. **Atribuir *status*:** função pela qual a mídia contribui para manter estável a hierarquia social. Por exemplo, um anúncio comercial (propaganda) onde quem anuncia é um cientista, um professor, um grande ator ou um grande atleta. Isso faz que a audiência reconheça a superioridade do anunciante e aceite a sua sugestão.
6. **Normatizar**: função pela qual a mídia executa normas sociais. Por exemplo, quem em contato com a mídia não tem vontade de comprar e consumir os produtos anunciados nas propagandas? A mídia faz dos indivíduos consumidores. Comprar e consumir são normas no modelo de sociedade capitalista e o seu cumprimento é uma necessidade para manter o equilíbrio social.

Além dessas funções afirmativas, Lazarsfeld e Merton atribuem à mídia uma função negativa ou disfunção que é a de narcotizar as pessoas. Isso significa que a mídia imobiliza, embebeda, tonteia, adormece, acomoda as pessoas em relação à realidade social.

Nos exemplos que citei se percebe quais são os produtos midiáticos usados para cumprir essas funções, mas você poderia perguntar: como é que a mídia acerta no cumprimento de suas funções?

Acerta com base em pesquisas psicossociais realizadas para medir a eficácia e a eficiência de seus programas. Pesquisas que investigam os efeitos da mídia na sociedade e que, normalmente, são encomendadas por governos, por empresas, por instituições e pela própria mídia. Enfim, por quem controla a sociedade e precisa da mídia para manter o controle. Com base nessas pesquisas que recolhem as expectativas, gostos, esperanças e visão geral da sociedade e de grupos sociais é que a mídia decide que assuntos serão tratados, com que linguagem (ns), a que horas e a quem serão dirigidos. Note que a mídia faz isso até mesmo em relação às notícias que divulga.

Essas pesquisas têm como pressuposto que a mídia e os processos de comunicação por ela comandados são capazes de

controlar, estimular e reforçar comportamentos padronizados e repetitivos dos indivíduos no sistema social. Como exemplo, você pode tomar o que já apresentei na função normatizadora.

O Behaviorismo ou teoria comportamental ou ainda comportamentalismo, é um ramo da psicologia que estuda o comportamento. A palavra inglesa behaviour (RU) ou behavior (EUA) significa comportamento, conduta. De acordo com o pensamento comportamentalista, a conduta dos indivíduos é observável, mensurável e controlável similarmente aos fatos e eventos nas ciências naturais e nas exatas.

A padronização de comportamentos a partir da mídia pode ser interpretada com base no circuito clássico da comunicação: a mídia emite mensagens que a população recebe e às quais reage mesmo sem ter interpretado. Os indivíduos assumem os papéis sociais que lhes são atribuídos nas mensagens veiculadas pela mídia: consumidor, contribuinte, espectador, etc. Com isso, identidades são criadas e pelo estímulo e reforço da mídia são conservadas. Sobre isso, você pode pesquisar no Módulo 4 - Relações interpessoais - o que foi escrito sobre comportamentalismo ou* behaviorismo*.

Assim, a mídia se tornou imprescindível para a sociedade. Caso ela deixe de funcionar ou não consiga cumprir bem suas funções, a sociedade entra em crise e corre o risco de morrer. Mas sempre os conhecimentos baseados na perspectiva funcionalista e comportamentalista (pesquisas de opinião, de comportamento e de efeitos) estarão sendo construídos para que a eficiência e a eficácia da mídia e das instituições sejam conservadas e o equilíbrio social seja mantido.

O que você pensa sobre essa última afirmação: de que a mídia é imprescindível para a sociedade? Você concorda? O que o leva a pensar assim? Sobre a escola, você pensa o mesmo? A escola é imprescindível na sociedade? E a mídia, é imprescindível para a escola?

Leia um jornal da capa até a última página, ou acompanhe a programação de um dia inteiro em um canal de televisão ou em uma emissora de rádio. Ou experimente as três situações. Liste as seções do jornal e-ou os programas da TV e do rádio e tente fazer uma tabela relacionando-os com aquelas funções da mídia acima citadas. Depois, se possível, converse e compare com as tabelas de seus colegas de curso.

4.2 Mídia e indústria cultural

Quando você estudou a perspectiva dialética no Módulo 5 - Educação, sociedade e trabalho - conheceu a tendência estruturalista de Althusser e a crítica de Gramsci, não foi? Aqui apresentarei uma outra tendência, conhecida como **Teoria Crítica da Sociedade ou Escola de Frankfurt**.

IMPORTANTE

Você quer saber por que essa tendência dialética é chamada Teoria Crítica da Sociedade?

Porque os autores envolvidos com ela buscam conhecimentos críticos, isto é, conhecimentos que ao mesmo tempo possibilitem compreender (conhecer) e transformar (agir) as relações sociais. Buscam conhecimentos que possam contribuir na construção de uma sociedade de indivíduos livres e emancipados. Buscam conhecimentos com os quais os indivíduos possam decidir sobre o que é melhor para cada um e para a sociedade.

Vou preferir o nome Teoria Crítica da Sociedade ao nome Escola de Frankfurt porque o primeiro é mais abrangente e mais significativo nesse estudo.

Na Teoria Crítica da Sociedade, portanto, os teóricos reconhecem que o modelo de sociedade capitalista não possibilita a emancipação dos indivíduos, como explicitado na seção anterior. Dentre as diversas análises feitas para compreender como o poder e o controle se colocam e são exercidos nas relações sociais, os teóricos críticos analisam a mídia.

Como os funcionalistas, eles reconhecem que a mídia cumpre funções positivas na sociedade, como por exemplo, informar e transmitir a herança cultural. Porém, entendem que a principal função da mídia é negativa: a mídia cumpre uma função ideológica ao disseminar na sociedade uma visão fetichizada, mítica e ilusória da realidade social.

Como assim? Você quer saber mais sobre isso?

Olha, ao analisar a mídia, os teóricos críticos perceberam que ela funciona com a mesma dinâmica industrial, que se caracteriza por ações e empreendimentos com os quais se transforma matéria-prima em bens de consumo ou mercadoria. Lembre-se, mercadoria é o que tem valor de troca e, portanto, está à venda.

Mas que tipo de indústria seria a mídia?

Segundo eles, a mídia está ligada à indústria cultural, que transforma conhecimentos, valores e gosto em mercadoria. Os teóricos críticos perceberam que a mídia tem a função de

Filmes
Os últimos rebeldes, 1992, EUA, direção de Thomas Carter – pense sobre mídia e ideologia
2 filhos de Francisco, 2005, Brasil, direção de Breno Silveira – pense sobre mídia e industria cultural
A rede, 1995, EUA, direção de Irwin Winkler – pense sobre computadores e identidade humana

Músicas
Computadores fazem arte, de Chico Science
Kid Vinil, de Zeca Baleiro

produzir e massificar conhecimentos, opiniões, valores e gostos padronizados, com vistas a atender aos interesses econômicos de uma sociedade centrada no mercado. Uma sociedade que transforma tudo em mercadoria.

Assim, a mídia faz a ponte entre todos os segmentos sociais, criando e vendendo a necessidade de consumo por meio da massificação de valores, crenças, idéias, gostos e tudo que constitui a cultura. Essa massificação, você precisa entender, consiste em disseminar informações anônimas na sociedade como se fossem dirigidas a cada indivíduo isoladamente. Com isso, inconscientemente, as pessoas assumem o comportamento padrão produzido pela mídia e a cultura massificada por ela. À medida que assumem o comportamento e cultura da mídia, assumem a ideologia da sociedade de mercado e passam a ver e viver a realidade social como a única possível e válida. Estão sob controle.

A mídia, assim, é ao mesmo tempo positiva e negativa para uma sociedade emancipada.

Ela é positiva porque sem ela as pessoas não teriam acesso a informações e conhecimentos que são produzidos e transformados rapidamente na dinâmica social. Informações e conhecimentos importantes para a vida das pessoas, sem os quais elas não poderiam tomar decisões.

A mídia é negativa, entretanto, por ser um negócio e sobreviver da mercantilização ou comercialização daquilo que produz. A mídia produz cultura e, para poder sobreviver, precisa negociar a sua produção com quem a financia. A mídia, portanto, é controlada pelo mercado e produz cultura como mercadoria.

E porque atinge massivamente as pessoas, ela ganha espaços de produção da cultura que caberiam a interações sociais de pequenos grupos, como a família, a igreja e a escola, por exemplo. Essa positividade e negatividade da mídia constituem a sua contradição.

Você já está se perguntando: como é que a mídia consegue ao mesmo tempo informar, esclarecer e padronizar o comportamento e a cultura das pessoas? De que forma isso é feito?

A mídia consegue isso tratando as pessoas como coisas e

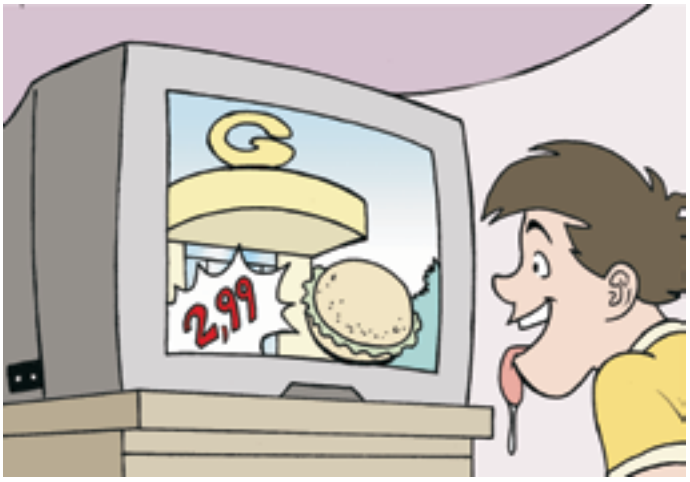
como mercadorias também. Quer dizer, para a mídia as pessoas são consumidores e ela está interessada em vender seus produtos para esses consumidores.

Então, não são os conteúdos de livros, programas de televisão e filmes, por exemplo, que tornam a mídia mais emancipadora ou mais controladora. Mais democrática ou mais totalitária. Mais crítica ou mais ideológica. Quantos seriados interessantes, do ponto de vista político, estético e cognitivo assistimos na televisão? Quanta história aprendemos vendo filmes no cinema?

IMPORTANTE

O caso é que não são as mensagens que a mídia faz circular explicitamente, mas justamente a necessidade que ela tem de vender que a faz ideologizante. Mas ela só consegue vender se as pessoas comprarem e consumirem. Portanto, a mídia precisa estimular não só o comportamento como também a identidade de consumidores nas pessoas.

A **mídia**, como indústria cultural, então, além de produzir informações produz entretenimento, lazer, divertimento, encantamento. Essa produção é que adormece as pessoas, que estão mais interessadas em se entreter e se divertir que em pensar e prestar atenção naquilo que estão experimentando. Condição criada pela própria mídia, pois não oferece as informações e os conhecimentos necessários ao ouvinte, telespectador, leitor para que ele possa julgar aquilo que consome. Portanto, consome pela simples necessidade de comprar e de se divertir, mas não de se informar e pensar. Sim, porque se as pessoas pudessem e soubessem julgar e se posicionar frente ao que consomem na mídia, talvez não consumissem tanto os seus produtos.



Nesse sentido, quaisquer outras funções que a mídia e seus produtos pudessem ter para a emancipação social, como educar, informar, embelezar, criar, ensinar e outras acabam sendo anuladas pela transformação dos produtos em mercadorias a serem consumidas nos momentos de lazer e divertimento.

É bom lembrar que desde o começo do módulo a palavra mídia está significando todos os meios de comunicação social, que envolve as artes, os livros, jornais, revistas, rádio, televisão, cinema, computador, telefone, etc...

Como são os comportamento de seus familiares diante da televisão? Vocês assistem televisão para descansar e se divertir ou para se informar e pensar sobre o que é mostrado nos programas e propagandas? E diante do rádio? Vocês escutam estações que tocam sempre as músicas que vocês mais gostam ou vocês escutam músicas diferentes, com as quais não estão acostumados? E na escola, como fazer para comunicar divertindo e concentrando ao mesmo tempo? Será possível fazer as duas coisas de uma só vez?

Considerando essa noção de que a mídia reproduz a ideologia, acompanhe um programa de sua preferência durante três dias e procure anotar e pensar sobre os valores, as crenças, as verdades que aparecem ali: no jeito de vestir, no jeito de falar, nas imagens, enfim, preste atenção em tudo o que acontece nesse programa e relacione com o que você mesmo pensa e vive.

4.3 Mídia e construção simbólica da realidade social

Nesta seção você entrará em contato com a perspectiva do interacionismo simbólico. Afinal o que quer dizer isso? Nada muito grave. Quer dizer apenas que as relações sociais são construídas pelas interações mediadas pela linguagem. Interações mediadas pela linguagem, neste módulo, têm servido para definir a comunicação, se você está lembrado. Então, com base no interacionismo simbólico você pensará agora de que maneira a mídia contribui para a construção da realidade social, das relações sociais.

Segundo essa perspectiva sociopsicológica, a linguagem tem um papel crítico na conservação do desenvolvimento social, por um lado, e, por outro lado, na modelação das atividades mentais dos indivíduos. Em outras palavras, acreditam os interacionistas que a linguagem influencia na capacidade e no modo de pensar das pessoas e é a base para as relações sociais se estabelecerem.

Com isso dá para definir melhor ainda o que você vai estudar agora: a relação entre mídia e as atividades mentais dos indi-

víduos, problema importantíssimo para quem é educador na escola.

Pois bem, veja quais são as bases da teoria interacionista:

IMPORTANTE

A perspectiva* interacionista *vê a sociedade como um sistema de significados compartilhados pelas pessoas, que criam expectativas de comportamento umas em relação às outras segundo padrões. Por exemplo, na escola há pessoas que se comportam como alunos, outros como funcionários e outros como professores. Como é que esses comportamentos são padronizados? Pela expectativa que um cria no outro por meio de interações mediadas pela linguagem (interações simbólicas): o professor diz para o aluno: você não pode bagunçar, você tem de respeitar os mais velhos, etc. E o professor, por sua vez, se coloca na condição de ser aquele que ensina o aluno a se comportar. De modo que o aluno espera um comportamento padrão do professor e o professor espera um comportamento padrão do aluno.

Na perspectiva interacionista, as significações são convencionadas socialmente e individualmente internalizadas. Quer dizer que ser funcionário tem uma significação criada nas interações comunicativas (pode ser recriado) e as pessoas assumem essa significação no comportamento esperado para atuar na escola. Na família, por exemplo, você não é funcionário(a), mas é pai ou mãe. Seu comportamento é diferente do de funcionário.

Na perspectiva interacionista, as imagens que as pessoas têm umas das outras e de si mesmas são os fatos mais significativos na vida social. Como disse antes, as pessoas criam expectativas de comportamento com base na significação. O não cumprimento da expectativa pode levar a mudança de significados e comportamentos.

Por fim, na perspectiva interacionista, o comportamento não é uma determinação externa, como no funcionalismo e na teoria crítica. Ao contrário, é produto de construções

subjetivas feitas pelos indivíduos acerca de si, dos outros e de exigências sociais situadas. Exemplo: não é a escola que determina, por meio de estímulos ou de encantamento e sedução, o comportamento das pessoas. Elas internalizam significados e agem com base nas relações mediadas pela escola. Quer dizer que ser funcionário de escola pode ter diferentes significados no comportamento de diferentes pessoas, conforme o contexto escolar em que o significado de ser funcionário é construído. Em um ambiente democrático funcionário participa da gestão escolar. Em um ambiente excludente funcionário só obedece às ordens.

O que isso tem a ver com mídia e comunicação?

A mídia, você já está cansado de saber, é central na comunicação social, pois ela é responsável pela criação, transmissão e disseminação de informações, que envolvem notícias, conhecimentos, valores, etc. O que você ainda não teve a oportunidade de pensar, neste módulo, é que a mídia, assim, oferece significações da realidade que as pessoas internalizam (assumem para elas) pela leitura de um texto, ou quando assistem televisão ou quando escutam rádio ou quando vão ao cinema.

Aqui, tanto o conteúdo (informações) quanto o modo (linguagens, códigos) transmitidos pela mídia são importantes, pois os assuntos, as opiniões e as questões que a mídia coloca na sociedade são significados pelas pessoas na interação com ela e delimitam os assuntos a serem discutidos, as opiniões a serem consideradas e as questões a serem pensadas pela sociedade e grupos sociais.

Sim, pois a mídia pode ser a única fonte de informação (e muitas vezes é) sobre a realidade a que as pessoas têm acesso. Assim, se a realidade social é construída na linguagem pelos significados, e a mídia é a única fonte pela qual as pessoas têm acesso a ela (a realidade), é com as informações e significações da mídia que as pessoas construirão imagens, comportamentos e expectativas de comportamento sobre si mesmas e sobre os outros.

Note, por exemplo: o que você pensa sobre a realidade e a verdade da questão da terra no Brasil (reforma agrária, movimentos sociais, proprietários) tem alguma coisa a ver com as informações que você recebe e com as significações que você constrói na interação com a mídia?

Pois é, a realidade criada pela mídia afeta, portanto, a interpretação, a significação que as pessoas fazem do mundo social. Num mundo que se tornou imenso e único para todas as culturas, as pessoas dependem da mídia para obter informações e conhecer a realidade.

Muito do que as pessoas pensam sobre a vida social elas nunca puderam experimentar a não ser por informações da mídia. Quer dizer, as pessoas têm experiências com a mídia, que são suas experiências reais, mesmo sabendo que a mídia produz uma realidade de acordo com interesses e necessidades políticas, culturais, econômicas, etc.

É interessante notar, também, que muitas opiniões das pessoas sobre acontecimentos estão relacionadas com opiniões de especialistas da mídia (comentadores de esportes, de política, de economia, etc.). Esses especialistas são formadores de opinião que, muitas vezes, também só têm acesso à realidade da mídia. Quem não presta atenção no irônico Arnaldo Jabor nos noticiários da Rede Globo? E nas impressões da Hebe Camargo, do Leão ou do Jô Soares nos seus respectivos programas?

Quanto mais problemática a realidade, mais dependentes da mídia as pessoas ficam. Ou seja, quanto mais as pessoas precisam ter informações para formar opinião e se posicionar na sociedade, mais informações da mídia elas precisam e dela ficam cada vez mais dependentes.

Esse poder da mídia está, então, na linguagem e nos significados que ela produz e distribui, condicionando e delimitando as atividades mentais dos indivíduos. A mídia domina e constrói a realidade das pessoas por meio do modo como apresenta as informações de que elas precisam, isto é, codificando-as em

linguagens criadas para isso: edição de imagens, edição de voz, modo de narrar os acontecimentos, importância atribuída a um assunto maior do que a outros, os comentários, etc.

A idéia de condicionamento não é necessariamente negativa, pois condições se referem a limites e possibilidades. Assim, a mídia oferece possibilidades para novas formas de pensar na sociedade. A mídia cria nas pessoas a dependência em relação a ela. Cria a expectativa de cumprimento do seu próprio papel: de informar, entreter, divertir, que seria imprescindível à construção da realidade social.

Você concorda com essa visão do interacionismo simbólico de que na relação com a mídia as pessoas assumem papéis determinados? E mais, você acha mesmo que o comportamento das pessoas tem a ver com os significados e imagens construída nas relações simbólicas (e comunicativas) que elas vivenciam com as outras pessoas e com as instituições? Além disso, você consegue diferenciar a posição passiva dos destinatários, em relação à mídia, que os funcionalistas e os críticos apontam, da posição ativa sugerida pelos interacionistas?

4.4 Mídia e sociedade em rede

Se você pensar a mídia não como emissora e repetidora de mensagens, mas como meio interativo com as pessoas e das pessoas entre si, será que aquelas três teorias anteriores teriam sentido?

Essa é uma pergunta que sociólogos, psicólogos, filósofos, antropólogos e outros estudiosos têm de se fazer com a chegada do computador no cenário social. Contudo, possíveis respostas estão em construção e ninguém sabe no que isso pode dar. Tanto mais porque as transformações que o computador possibilita são tão rápidas que parece ser difícil encaixá-las num modelo de pensamento: **ciência**.

O certo é que velocidade e inovação são as constantes com a chegada do computador.

O computador ainda não é uma mídia de massa, do ponto de vista do acesso (ainda custa caro ter um computador em

casa), mas está muito presente na sociedade: nos bancos, nos supermercados, nas lojas e em muitos outros lugares. Há uma possibilidade, até, das pessoas terem acesso ao computador por meio da escola.

Apesar da dificuldade de acesso direto ao computador, o interessante é que ele tem afetado os outros meios de comunicação, seja na criação estética (veja uma abertura de novela, por exemplo) seja na ampliação das possibilidades de uso simultâneo de linguagens diferentes, seja na velocidade com que a informação circula. Uma velocidade tamanha que parece que as informações estão ao mesmo tempo em todos os lugares. E estão mesmo!

Acontece que os computadores podem se conectar a redes que permanecem 24h por dia sendo alimentadas por informações de todos os cantos do mundo e disponibilizando-as instantaneamente para todos os cantos do planeta.

Por isso as pessoas podem acessar de qualquer computador as informações de que precisam no momento mais adequado. Elas podem escolher as notícias que interessam acessar e comentá-las. Comentário que fica também instantaneamente disponível na rede, o que dinamiza a interpretação e a construção coletiva de significados para as informações.

Essa é uma situação nova para as relações sociais em termos de informação e comunicação. Mas há uma outra situação muito importante que é o efeito que isso pode ter no comportamento das pessoas: o computador conectado em rede possibilita interação das pessoas em um ambiente virtual.

Esse contato via redes virtuais afeta as linguagens: o modo de falar, de escrever, de ouvir e ler e parece que pode ter efeitos no modo de pensar. É um aspecto. Outro aspecto é que os papéis sociais nas redes são flexíveis, versáteis e reversíveis. Pode-se estar ora no papel de leitor, ora no papel de escritor; ora no de ouvinte, ora no de falante. As redes descentralizam o poder e horizontalizam as hierarquias: todos têm direito de fato a criar e alterar tudo o que os outros criam e propõem.

Por exemplo: um livro impresso em papel tornou o texto mais

A Internet é uma rede de redes em escala mundial de milhões de computadores que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados. Ao contrário do que normalmente se pensa , Internet não é sinônimo de World Wide Web. Esta é parte daquela, sendo a World Wide Web, que utiliza hipermídia na formação básica, um dos muitos serviços oferecidos na Internet. A Web é um sistema de informação mais recente que emprega a Internet como meio de transmissão.

Acesse: http://pt.wikipedia.org Página de uma enciclopédia eletrônica livre e gratuita, construída coletivamente por pessoas de todo o mundo, na qual você mesmo pode dar sua contribuição. Visite para saber como funciona e acesse os conteúdos. É uma ótima dica para pesquisas escolares.

leve e manuseável no século XV. Mas isso não mudou as relações entre escritor, editor e leitor. A relação entre as pessoas com o livro não é interativa. É claro que o leitor tem o direito de imaginar coisas com a leitura, mas ele só pode ser leitor. Já no computador, o texto está à disposição do leitor que pode reescrevê-lo. Ele passa a ser leitor-escritor. Além disso, pode mudar o tipo de letra, a diagramação (disposição do texto na tela). Você pode ser um leitor-escritor-editor.

Veja que diferença essa situação pode fazer nas relações sociais: o texto passa a ser construído e reconstruído por diversas mãos. Uma construção coletiva. A pessoa que antes só tinha o direito de ler, agora pode mudar a história que está lendo. Não há papéis rígidos. A mídia ao mesmo tempo condiciona e cria as condições para respostas inesperadas e não padronizadas.

São muitas coisas a serem pensadas a partir dessas novidades e elas têm uma importância fundamental para a educação, como você verá na próxima unidade. Porém, antes de passar adiante, não interessa saber o que são as tais das redes? Redes de computadores, redes de nações, redes de empresas, redes de indivíduos e essas tantas redes que agora são a chave das relações sociais? Interessa?

Que bom!

De um lado a rede é uma obviedade: é uma forma de conexão entre elementos individuais que constituem, por estarem conectados uns aos outros, um só corpo. Um corpo ramificado.

Mas se você for um pouco mais fundo, vai perceber que as redes não se constituem fisicamente. Elas são corpos apenas porque constituem os fluxos estruturados de comunicação que conectam indivíduos entre si. Não é, portanto, uma conexão fechada nem estática, mas uma conexão aberta e flutuante em constante desenvolvimento e expansão.

Esse conceito de rede leva a pensar a comunicação de outro modo. Não mais como fluxo de mão única da mídia para o indivíduo isolado, pois os indivíduos não estão isolados. Eles estão conectados a outros indivíduos e a grupos de modo que a comunicação se faz independentemente da mídia ou com outros usos dela.

Pensando a comunicação em redes, supõe-se uma participação igualitária no fluxo, mas, sobretudo, que as informações, opiniões, valores, críticas, etc. circulam entre grupos por meio de indivíduos que pertencem a mais de um grupo e as levam de um para outro e também por meio de indivíduos que conectam grupos mesmo sem participarem deles, como é o caso do padre, do professor, etc, que não pertencem aos grupos sociais para os quais pregam na missa ou ensinam nas escolas em que trabalham.

IMPORTANTE

Outra mudança que o conceito de rede traz diz respeito à tradução, que consiste em ligar em redes elementos heterogêneos num sistema de interdependência. Nesse sentido, não dá para pensar a comunicação apenas entre seres humanos. As redes incluem elementos da natureza e tecnológicos que também se comunicam. As relações sociais, sobretudo as de comunicação, acontecem em e com as máquinas.

Você acha que o contato das pessoas com o computador, especialmente dos alunos da escola em que trabalha, pode mudar a forma de pensar e de viver deles? Por que isso aconteceria?

Tome uma mídia muito presente na escola para analisar sob o ponto de vista psicossocial: o livro didático. Pode ser de qualquer matéria. Ou, se preferir, pode analisar um dos módulos deste curso técnico de formação dos funcionários da educação. Pode ser este mesmo que você tem nas mãos ou o que você mais gostou até agora.

Analisando a linguagem escrita (forma e conteúdos), os desenhos, as atividades de investigação, os exercícios, enfim, considerando os diversos elementos que constituem o livro, que significado de leitor está pressuposto nele?

Considerando essa visão que o livro tem do leitor, daria para dizer que ele influencia o modo de se relacionar, de educar e de viver dos alunos, dos professores e dos funcionários?

5

Relações entre comunicação, mídia e educação

Enfim você está chegando à reta final deste módulo. Um módulo difícil porque exigiu muita concentração. Pressupôs conhecimentos dos módulos anteriores. Criou expectativas para os próximos módulos: dispersou.

A leitura deste módulo foi um exercício-desafio, pois aqui a sua leitura foi um exercício teórico-prático. Mas você já sabe que teoria e prática não são separáveis. Ler é uma prática com a qual interpretamos e significamos o mundo e as nossas experiências com materiais simbólicos, como este módulo.

Tal como você viu, este módulo é uma mídia. Mídia escrita. Tudo o que foi problematizado, investigado e pensado a respeito da comunicação, da mídia, da linguagem, do comportamento social e da semiótica você exercitou na leitura.

Espero que tenha percebido isso. Se não percebeu, chamo a sua atenção. Sobretudo para o que foi estudado na unidade 2: comunicar exige interpretação em contextos do uso dos signos e das linguagens (expressar e representar) e em contextos sociais (dialogar). Interpretar é decodificar e (re) codificar no processo de significação.

Assim eu e você podemos ficar bem à vontade: escrevi e você está interpretando o que está escrito junto com ilustrações, imagens, conversas com tutor, colegas de curso e de escola, além de pensar na própria experiência de vida e na vida social.

Contudo, imagino que você esteja sentindo falta de alguma coisa. Até agora quase nada foi dito sobre educação e escola. A não ser em alguns exemplos.

Mesmo que você não tenha colocado a educação e a escola como foco da sua reflexão, a partir do que leu deve ter percebido o quanto a educação e a escola estão envolvidas nas questões da comunicação, da mídia e das tecnologias da informação. Se não percebeu, esta última unidade vai ajudá-lo a fazer isso.

Aqui vou tentar recuperar com você alguns conceitos importantes de cada unidade anterior para investigar as relações entre comunicação, mídia, educação e escola e buscar respostas

mais diretas para o problema geral colocado na introdução: "que diferença faz para a escola ter ou não ter, usar ou não usar mídia nos processos pedagógicos?".

Esses serão os objetivos nesta unidade, além de introduzir questões para você refletir sobre o sentido de se tornar um profissional técnico em multimeios didáticos. É claro que alguns novos elementos serão acrescentados ao estudo. Você saberá identificá-los.

IMPORTANTE

5.1 A educação na mídia

Considerando o sentido de educação problematizado desde o primeiro módulo do curso, de que a educação é: o processo de transmissão da herança cultural das sociedades; que nesse processo de recepção da cultura as novas gerações interpretam valores, conhecimentos, crenças, comportamentos e condições materiais de vida criando novos sentidos para os que recebem e assim transformam a cultura, não dá para negar que a mídia educa. Sempre educou, independentemente de ser mais ou menos abundante e intensa na vida social.

A mídia educa porque transmite a herança cultural por processos de comunicação. Educa transmitindo informações. A educação, contudo, não é apenas transmissão de informações, sejam conhecimentos ou valores.

Mas será que a mídia só transmite informações?

Pelo que se percebeu ao longo do módulo parece que não, pois ela transmite informações de tal maneira que ao transmitir já transforma o que transmite. A mídia interpreta e significa os bens culturais das sociedades. Por isso ela atrai, seduz, envolve: recodifica a cultura, inventa realidades e produz mundos lúdicos, coloridos, divertidos, narcotizantes, estimulantes. Mundos de sonhos vividos nas mídias e fora delas pelas novas gerações. Gerações educadas sempre com novas mídias, desde o século XX.

Tudo passa pela mídia. Ela amplia a quantidade e a qualidade de informações. Multiplica as possibilidades de acesso às informações. Diversifica os suportes e códigos para armazenar e distribuir informações. Sintetiza passado e futuro no presente. Oferece imagens reais/virtuais. Acelera interações. Incentiva a criação. Antecipa e pluraliza significações.

Isso tudo, guardadas as diferenças e proporções, aconteceu com todas as mídias nos diferentes contextos históricos em que foram inventadas. Foi assim com a fala; com a escrita; com a imprensa; com o cinema; com o rádio; com a televisão e agora com o computador.

Cada uma dessas mídias produziu e continua a produzir efeitos na cultura e no devir humano, como você notou nas unidades 3 e 4, especialmente: memória, raciocínio lógico, pensamento abstrato, imaginação e outras habilidades mentais que o homem desenvolveu e que estão relacionadas com as mídias e com suas linguagens. Mas estão relacionados, também, com a mídia e suas linguagens, a aceitação de certos papéis sociais pelas pessoas, o cumprimento de certas funções e hábitos de comportamento. Não que isso tenha acontecido graças à mídia. Mas mídia, linguagem, pensamento e comportamento não se separam mais no complexo mundo que o homem vem construindo.

O problema que se coloca agora, desde o final dos anos de 1980, sobre a **educação mediática, midiática, mídia-educação, educação pela mídia, educação para a mídia, educomunicação, educação mediatizada ou educação mediada**, diz respeito justamente à presença abundante e intensa da mídia eletrônica na vida social pública e privada, por um lado e, por outro, refere-se ao seu potencial uso pedagógico na escola.

Essa mídia recente é transformada tão rapidamente que é muito difícil reter alguma significação que possa ser transmitida como herança cultural imediata. Quando os estudos sobre a presença dela no mundo começaram a ganhar consistência, novos elementos se colocaram para serem estudados. Novas interações são inventadas e a significação se torna imprevisível e quase que inalcançável. Quase não se pode mais do que viver a significação da mídia instantaneamente.

Essas expressões variam nos estudos sobre as relações entre mídia e educação e entre educação e comunicação. São expressões que às vezes têm o mesmo significado e outras vezes não, conforme os diferentes enfoques das pesquisas.

A cultura da mídia é uma cultura fluida que não se deixa apreender facilmente por que não é fixa. Essa mídia mutante, que é a mídia microeletrônica, ao mesmo tempo em que muda, muda as outras mídias também. Faz tudo mudar porque possibilita, com a interação que promove, a recodificação e mixagem (mistura) das linguagens: da fala, da escrita, do desenho, do som.

Com isso, as linguagens se transformam e transformam a comunicação entre as pessoas. É só perceber o "jeitão" de falar de quem interage com a mídia: falam palavras e frases incompletas e abreviadas, tal como usam em um *chat* no computador; fazem da língua materna uma língua híbrida ao mixar palavras e expressões de outras línguas na fala, especialmente da língua inglesa que é a hegemônica no computador, por exemplo.

Assim, você tem a seguinte situação: as significações convencionais constituem a cultura tradicional a ser transmitida pela educação escolar, enquanto que outras significações não convencionais põem em crise a tradição, até que sejam aceitas e absorvidas por ela ou rejeitadas.

Cada vez que surgem novos elementos no mundo social a tradição "fica com um pé atrás". São coisas desconhecidas que precisam ser significadas para serem aceitas e absorvidas. Isso não significa que primeiro se chegue a um significado para depois aceitar, mas quer dizer que ao significar se aceita. O envolvimento e a disposição, a busca da significação é um passo da aceitação.

Apesar das dificuldades da tradição em significar a mídia, estão ambas nas casas, nos bancos, nas ruas, nos supermercados, nas lojas, nas igrejas e em quase todos os espaços sociais transmitindo valores culturais para todos. Ambas educando ao mesmo tempo.

Entretanto, a mídia educa com significações não convencionais e gera crise na tradição que tenta significá-la para poder incluí-la nas agências tradicionais de transmissão cultural: as escolas e instituições educativas.

Porém, se você pensar que a significação pode ser construída na interação e na experiência em contextos simbólicos (e sociais) e que as significações podem ser interpretadas infinitamente, como viu na unidade 2, então convém notar que dá para educar com a mídia na escola. A escola como contexto social de reflexão crítica, produção de conhecimentos e de materiais simbólicos concorrentes com os produzidos pela mídia comercial.

IMPORTANTE

A mídia na escola pode ter outro significado. Na escola, os destinatários da mídia poderiam ter condições de passar de passivos receptores da herança midiática comercial a ativos e críticos receptores na interação com a cultura da mídia.

Ao longo do módulo usei a palavra mídia com diferentes significados. Isso talvez possa tornar difícil a sua interpretação do texto. Então, procure identificar e anotar, quantos e quais os significados pelos quais você pode interpretar a palavra mídia, que é palavra-chave na formação do técnico em multimeios didáticos.

5.2 Educação, mídia e escola

Você quer entender melhor o que eu quero dizer quando escrevo que a mídia pode ter outro significado na escola?

Veja:

Antes de qualquer coisa atente aos significados construídos com a palavra **mídia**:

1) sistema de comunicação social cujos produtos ou resultados se tornam públicos pelos meios de comunicação de massa: rádio, jornal, televisão, computador;

2) aparelhos receptores, produtores e reprodutores de informação: TV, rádio, videocassete, computador, aparelho de som, DVD, telefone, celular, etc.;

3) materiais e atividades por meio dos quais representamos, expressamos e comunicamos: jornais, livros, revistas, discos, filmes, cartazes, murais, painéis, CD, livros didáticos, carta, página eletrônica, correio eletrônico, teatro, apresentações artísticas, etc.

A mídia, como sistema de comunicação social, assim como escola, igreja, empresas, Estado, exército, polícia, crime organizado e outros é elemento constituinte do mesmo mundo humano. Escola e mídia, portanto, estão no mundo sob as mesmas condições: educam pela significação que

constroem. Em outras palavras, educam no mundo simbólico que constroem.

Contudo, escola e mídia constroem diferentes significações, portanto, mundos diferentes. A mídia simboliza o mundo por meio de linguagens dinâmicas e plurais; às vezes até espetaculares, cheias de efeitos sonoros e de imagem como no cinema, na televisão e no computador, porém sem que as pessoas possam, efetivamente, viver o mundo que ela cria simbolicamente, senão por imaginação ou virtualmente. Ser baleado em um filme é diferente de ser baleado na vida, por exemplo. Mas a TV mostra a ficção criada para divertir e entreter (filme) na mesma tela em que mostra o registro de imagens de acontecimentos da vida para noticiar (rebelião em um presídio). Parece que tudo é a mesma coisa. As imagens da rebelião divertem e entretêm da mesma maneira que o filme, que informa tanto como o noticiário. Foi o que você leu na unidade 4.

A escola, por outro lado, supostamente significa o mundo tentando compreendê-lo pela apropriação de conhecimentos prontos e da construção de novos conhecimentos, privilegiando a presença das pessoas que se comunicam por linguagem oral e escrita principalmente, apesar de outras linguagens também estarem presentes no processo educativo escolar.

A diferença fundamental, contudo, entre a significação produzida pela mídia e a produzida pela escola está relacionada ao contexto e ao papel social de cada uma: a mídia não tem compromisso com a aprendizagem sistemática, enquanto que a escola tem. Por outro lado, à mídia é atribuído o papel social de informar e divertir, compromisso que não seria o da escola.

A mídia habitua, a escola ensina (muito embora também habitue, o que é um problema que não vou pensar com você). Assim, na escola é possível usar toda mídia (agora entendida

IMPORTANTE

como equipamentos e materiais com os quais se produz significações) de acordo com o contexto e o compromisso que ela tem com a aprendizagem sistemática de conhecimentos já produzidos e com a construção de conhecimentos novos. É possível usar mídia na escola com fins didáticos. Para ensinar e para aprender.

Mas para ensinar o que, você está se perguntando, não é?

Confira:

O sistema de comunicação, como elemento constituinte do mundo humano, pode ser (re) significado na escola, para que as pessoas possam se situar melhor em relação a ele e estabelecer outro tipo de relação que não apenas a de receber passivamente informações. As pessoas, conhecendo como a mídia produz as suas significações, podem interagir criticamente com ela.

Na escola, portanto, pode-se estudar a mídia e aprender como produzir materiais simbólicos com o objetivo de educar, ensinar e aprender. É o compromisso pedagógico da escola que o sistema de comunicação ou mídia comercial não tem: mediar as relações dos indivíduos com o mundo social, para se situar nele a partir de conhecimentos reconhecidos pela tradição cultural.

A mídia na escola, portanto, não serve e não pode servir apenas como meio de comunicação mais eficaz que o livro didático e que a voz dos professores. A mídia na escola, mais que ajudar na comunicação escolar pode e deve ser estudada, conhecida e significada quanto às possibilidades de uso, de criação e produção de materiais informativos e pedagógicos pela e para a escola e a comunidade escolar nos processos educativos.

Além disso, a mídia deve ser estudada na escola como elemento simbólico. Os valores cultural e social da mídia precisam e devem ser conhecidos e criticados nesse processo de (re) significação que a escola faz da mídia.

Pesquise em mais de um dicionário da língua portuguesa ou em algumas enciclopédias os significados possíveis para as palavras, ensino e transmissão. Depois converse com seus colegas e reflita se ensino e transmissão são as mesmas coisas. Se chegar à conclusão que, ensino e transmissão são coisas diferentes, reflita sobre o valor de cada na educação das pessoas. Se não quiser fazer a pesquisa, tente entender por que transmitir a herança cultural é diferente de significar a cultura.

5.3 Mídia, ensino e aprendizagem na escola.

Você fez a reflexão que sugeri, sobre a diferença entre, ensino e transmissão? Descobriu alguma coisa interessante? Não muito?

Vou ajudá-lo, então:

Na unidade 2 do Módulo 4 – Relações interpessoais você estudou as relações entre aprendizagem e desenvolvimento cognitivo do ponto de vista das teorias psicológicas. Viu lá que, para Vygotsky, aprendizagem e desenvolvimento são dois processos distintos. O desenvolvimento é próprio da individualidade, a aprendizagem está relacionada com a interação que estabelecemos com o outro. O outro que ensina na interação.

Que fique claro, então: não há aprendizagem sem ensino nessa teoria; ninguém aprende sozinho, apenas na interação. Na interação com uma (professor, por exemplo) ou com um grupo (classe, por exemplo) de pessoas. Nesse sentido, a aprendizagem e a construção de conhecimento são processos interativos. Processos de interpretação e significação coletiva e cooperativa com os quais as pessoas se desenvolvem. "Com as quais" não significa o mesmo que "por causa das quais", certo!? O desenvolvimento também está relacionado com a interação social.

Ambos, aprendizagem e desenvolvimento, exigem alguma mediação para que um indivíduo os alcance. Mas se isso é assim mesmo, você pode perguntar: o que uma pessoa aprende com a outra é o que ela sabe ou se pode aprender com o outro coisas que o outro não sabe?

Supondo que aprender tenha o sentido de significar as experiências vividas na interação com o outro, então o que uma pessoa aprende com a outra não é necessariamente o que a outra sabe. Ambas aprendem na interação. Aprendem juntas. E aprendem porque uma ensina à outra o que sabem e constroem juntas coisas novas. Elas constroem conhecimentos na interação. Resignificam o mundo.

Por isso ensinar não é apenas transmitir conhecimentos prontos e valores tradicionais, e aprender não é apenas receber esses conhecimentos e valores. Ensinar e aprender são processos interativos de construção coletiva como o processo comunicativo aberto em que as significações são construídas livremente nas interações – unidades 1 e 2.

Assim, coloco as seguintes perguntas para você pensar: é possível aprender na interação com máquinas e materiais que produzem significação como o computador, a televisão e o livro, por exemplo? Ou não, máquinas e materiais só servem de canal de comunicação entre as pessoas? As pessoas que interagem com a mídia aprendem com ela ou com outras pessoas as informações da mídia? As informações que a mídia transmite ou que as pessoas buscam e encontram na mídia são conhecimentos ou são apenas informações? Existe diferença entre conhecimento e informação?

Essas definições não são fáceis. Há muita gente que estuda e pesquisa sobre essas questões sem que se tenha algum consenso. O certo, contudo, é que as perguntas não se referem apenas à aprendizagem de conhecimentos, como conteúdos a serem transmitidos da máquina ou do material para as pessoas, mas se referem também à aprendizagem e desenvolvimento de relações afetivas, intelectuais, morais e sociais como perceber, sentir, experimentar, representar, refletir, perguntar, expor, interpretar, significar, etc.

Pelo que foi visto nas unidades anteriores a mídia, além de

aumentar a capacidade de armazenamento e distribuição de informações, amplia o potencial cognitivo das pessoas com suas mixagens de linguagens (hipertexto).

Você não entendeu bem o que isso quer dizer?

Quer dizer que na interação com certas mídias (equipamentos e materiais) são exigidos determinados tipos de interação entre as pessoas e delas com as mídias. Na leitura, há exigência de concentração, memorização e raciocínio lógico, por exemplo. É isso que um texto escrito pode ensinar, além dos conteúdos que ele contém.

Já o cinema e a televisão, ao usarem simultaneamente diversas linguagens, exigem além de concentração, memorização e raciocínio, percepção, estabelecimento de relação, tradução de signos de uma linguagem para outra, escuta, entre outras coisas. A tela do computador, então, que possibilita o uso de mais linguagens simultaneamente e o cruzamento de informações exige ainda mais habilidades simultâneas. É o que parece. Neste caso, a aparente dispersão e falta de concentração das pessoas nada mais é do que o modo como interagem com a mídia.

Isso significa que as pessoas que não tiverem essas habilidades e competências não consigam ler um livro, ver um filme ou usar o computador?

Não, claro que não. Na interação com a mídia as pessoas aprendem e desenvolvem habilidades ao mesmo tempo em que se apropriam de conhecimentos prontos e informações, além de aprenderem a usar novas linguagens e resignificarem o mundo.

Na interação com determinada mídia a inteligência parece ficar mais dinâmica, mais veloz e mais criativa que na interação com outras mídias e com as pessoas. Com isso pode-se dizer que uma pessoa sempre aprende alguma coisa em uma interação simbólica seja ela com máquina, televisão ou computador, seja com ma-

IMPORTANTE

terial impresso como livro ou história em quadrinhos, seja com peça de teatro, seja numa conversa com outra pessoa.

Procure comparar duas pessoas de sua escola: uma que tem acesso e interage com mídia variada (jornais, revistas, televisão, computador, cinema, vídeo e outros) e outra que só tem acesso à televisão e ao livro didático, por exemplo. Procure prestar atenção na linguagem, no modo de pensar e agir, na criatividade e no comportamento delas. Pode ser com alunos, professores ou funcionários. Relate por escrito e reflita sobre suas observações e inclua ao memorial.

5.4 Escola, espaços e linguagens do aprender

Com isso que foi dito acima, não é difícil perceber que, assim como as pessoas aprendem na interação com outras pessoas e com máquinas e materiais, elas aprendem também na interação com os espaços. Sim, porque os espaços também são significativos e comunicativos. São elementos simbólicos.

Mas o que há de simbólico nos espaços?

Em primeiro lugar a sua arquitetura. Por exemplo, salas quadradas, fechadas e escuras fazem as pessoas sentirem e significarem os espaços de maneira diferente de espaços abertos, arejados e claros. Espaços mal cuidados e com aparência suja são diferentes de espaços limpos e bem cuidados. A disposição de móveis e objetos nos espaços também é significativa: espaços bem organizados em que se pode circular e encontrar o que se procura com facilidade são diferentes de espaços mal organizados em que ao circular se esbarra nos móveis e quando se procura alguma coisa demora-se tempo demasiado para encontrar. Espaços em que as pessoas possam interagir são diferentes de espaços em que isso não é possível.

Os exemplos acima, assim como muitos outros, ajudam a ver que os espaços, os objetos (equipamentos, móveis, materiais) e as pessoas constituem ambientes espaciais que possibilitam experiências que são significadas por outras pessoas de modo que elas aprendem alguma coisa nesses espaços.

Os espaços também são signos passíveis de codificação para serem interpretados. Esse é um aspecto importante sobre os

espaços. Outro aspecto importante também é que os espaços não são necessariamente físicos, por exemplo, o computador é capaz de criar espaços virtuais, simulados, como se fossem espaços reais. Mas o teatro também é capaz de fazer isso. E mais, lendo um livro uma pessoa consegue estar em um espaço criado na interação com o texto por meio da imaginação. Coisa que pode ser feita com uma boa contação de história também.

IMPORTANTE

Além desses dois aspectos, contudo, gostaria de chamar sua atenção agora sobre um outro aspecto mais diretamente relacionado com os estudos desse módulo e desse bloco de formação técnica: a relação entre os espaços escolares, as mídias e as linguagens.

Embora isso não seja regra para todas as escolas, nelas encontram-se espaços específicos relacionados com certas mídias e linguagens ou espaços multiuso (como normalmente acabam sendo as salas de aula e as quadras esportivas) onde se articulam diversas mídias e linguagens ao mesmo tempo ou também em períodos diferentes.

O que estou dizendo?

Digo que os espaços escolares foram projetados para realizar certas atividades e acolher certas mídias. Como você viu na unidade 2, por exemplo, a escola tem muito a ver com a escrita impressa. Desse modo, as bibliotecas escolares foram pensadas como espaços de leitura e acesso à escrita. Espaço de pesquisa e complemento às aulas.

Supostamente, cada escola deveria ter um espaço específico para mídias diferentes: biblioteca para livros e periódicos, sala de vídeo para TV e vídeo, anfiteatro para palestras, teatro e apresentações artísticas, sala de música, sala de aula para interações pela fala, laboratório de instrumentos científicos para experimentos, laboratório de línguas para equipamentos de áudio, laboratórios de informativa para computadores. Isso tudo você verá nos próximos módulos.

Bem, deveria ser assim se as escolas tivessem todas as mídias de que precisam para criar condições pedagógicas mais intensas e significativas. Contudo, as escolas não se encontram nesta situação.

E daí?

Filmes
Inteligência Artificial, 2001, EUA, direção de Steven Spielberg – pense sobre as possibilidades educativas do homem na relação com a máquina.
O homem bicentenário, 1999, EUA, direção de Chris Columbus – pense nas possibilidades educativas da máquina na relação com o homem

Daí duas possibilidades:

1) tendo computadores, as escolas podem possibilitar vivências virtuais para os alunos, criando os espaços por meio de programas com os quais alunos interagem e simulam as experiências,

2) mas, não tendo computadores, a escola pode simular no seu espaço físico experiências multiespaciais. É possível transformar o mesmo espaço em espaços diferentes conforme a experiência que se quer vivenciar. Sim, pois a escola é atravessada por todas as linguagens, por significações plurais, por vivências virtuais, até mesmo as informações trazidas de fora dela. Mesmo não sendo separada em salas específicas, a escola pode e simula vivências no espaço de que dispõe. Vivências diferentes das vivências das pessoas fora da escola ou em espaços específicos.

Essas vivências simuladas são simbólicas e ajudam as pessoas a interpretarem e significarem o mundo e a si mesmas no mundo. Ajudam a significar as relações sociais. O espaço escolar, portanto, não é o espaço dos seus muros ou cercas. O espaço escolar, apesar da escola não contar com a posse de todas as mídias nos processos pedagógicos, conta com o mundo e, portanto, com as mídias fora dela para ensinar e significar a vida das pessoas.

Mimeógrafo: Equipamento que produz cópias a partir de matriz perfurada, afixada em torno de uma pequena bobina de entintamento interno e acionada por tração manual ou mecânica.

Se você prestar atenção, então, verá na escola os recortes de revista e jornal, o **mimeógrafo**, as aulas faladas e escritas na lousa, o som da campainha avisando o intervalo, a gritaria das crianças, o movimento frenético dos seus corpos, as tatuagens e *piercings*, as gírias e a formalidade na fala, enfim, o espaço e os espaços escolares comunicam e constituem um hipertexto.

A escola é um espaço comunicativo em que todo mundo aprende alguma coisa o tempo todo. Alguma coisa que nem sempre é explicitamente tematizada e, portanto, não chega à reflexão e à interpretação significativa. Alguma coisa que não é tomada nos processos pedagógicos, nas intervenções didáticas, mas que podem passar a ser.

O que você pensa sobre essa idéia de que o espaço escolar não é o espaço dos seus muros? Você entende que a escola deveria ter espaços específicos para atividades e mídias? Que diferença faria para a educação escolar se assim fosse?

Faça um mapa da escola em que você trabalha tentando perceber e criar espaços interessantes para a realização de atividades educativas com base no uso de diferentes mídias e manifestações culturais: teatro, música, televisão, computador, contação de histórias, etc...

5.5 Mídia, escola e o técnico em multimeios didáticos

Para concluir, gostaria de lançar algumas palavras mais diretas para sua reflexão sobre formação profissional.

Acredito, sinceramente, que o homem é devir: não fica pronto nunca.

Por isso penso que a comunicação, a educação e a formação profissional (seja cara a cara seja a distância, seja na escola seja na mídia) são elementos importantes do devir humano, mas não suficientes para deixar alguém pronto.

Quero dizer com isso que não tenho a expectativa de que ao fim deste módulo você tenha aprendido e construído os saberes nem colocado todos os problemas relativos à prática da profissão de técnico em multimeios. Aliás, penso que essa **profissionalidade** também é devir e, portanto, os saberes e competências exigidos por ela estão em constante construção e os problemas sempre se recolocarão.

Por profissionalidade entendo as condições (competências, habilidades, saberes, técnicas, etc) exigidas para alguém se tornar profissional.

Aposto na idéia de que você se torna profissional a cada dia de trabalho. A cada nova experiência. A cada momento que é solicitado a preparar e a participar de alguma atividade na escola: selecionar livros e ajudar os alunos a fazê-lo na biblioteca; pesquisar páginas na internet e ajudar professores e alunos em uma pesquisa eletrônica; instalar TV e vídeo na sala de aula ou preparar o ambiente da sala de vídeo para receber uma turma.

Note, essa solicitação a que você participe de situações pedagógicas pode ser uma solicitação casual, para dar uma força num momento específico, mas é ao mesmo tempo uma solicitação da profissão.

Há atitudes que um profissional precisa ter que não dependem de um convite nem de uma ordem, mas dependem da formação permanente e de informação e antecipação. Dependem de um planejamento.

Se todos os espaços e equipamentos escolares pelos quais você é responsável (sejam físicos ou virtuais, mecânicos ou eletrônicos) são educativos, então eles têm de estar sempre prontos para o uso na escola. E se o uso for diferente da rotina, você pode ajudar alunos e professores a preparar um ambiente diferente, planejando com eles.

Músicas
Cérebro Eletrônico, de Gilberto Gil
Esquadros, de Adriana Calcanhoto

Assim, penso que a profissão de técnico em multimeios didáticos não pode ser uma camisa de força que o imobilize. Ao contrário, deve ser uma camisa leve que possibilite o movimento livre para criar a profissão.

Criar a profissão não significa inventar coisas que não tenham nada a ver com o que se espera dela na escola. Significa apenas que é possível fazer mais e diferente do que se espera, desde que se esteja preparado para isso.

Estar preparado, por exemplo, para fazer com que os espaços e as mídias da escola sejam eficientes e eficazes no ensino-aprendizagem e, mais do que isso, fazer dos espaços e mídias verdadeiros lugares de interpretação e significação criativas na construção coletiva de conhecimentos e da cultura em geral. Espaços que possibilitem à comunidade escolar experimentar e sentir, além de pensar e construir os significados das informações recebidas de fora da escola bem como dos conhecimentos, valores, crenças, papéis sociais aprendidos na própria escola.

Se a escola em que trabalha não oferece muitos recursos midiáticos, criatividade para pesquisar alternativas para produzir os espaços como hipertextos, mixando linguagens que mobilizem professores e alunos para o criar e o aprender, é uma contribuição sem medida que o profissional educador pode dar à escola. Com isso, talvez, a escola possa se tornar diferente: ser mesmo um lugar de múltiplos espaços e linguagens. Um lugar de aprendizagem, criação e construção coletiva de conhecimentos e cultura, independentemente das mídias eletrônicas.

A escola poderá ser um lugar em que a sala de aula já não será mais o espaço em que professores transmitem informações e conhecimentos mortos aos alunos, mas, sim, será o lugar de encontro entre professores e alunos para apresentar, expor, escutar, pensar, sentir, trocar e aprender com as experiências de investigação realizadas em outros espaços da escola e de fora dela: bibliotecas, computadores, oficinas culturais, televisão, cinema, etc.

Por essas razões penso que o mínimo para um profissional em multimeios didáticos, que é também educador, seja saber usar, criar e dispor para uso e criação de alunos e professores os espaços, equipamentos e materiais que estão sob sua responsabilidade. Agora, se também souber o valor e o significado de cada tipo de mídia e linguagem no devir humano e souber usá-las para que os outros possam também saber sobre isso... Ah! Esse profissional será um educador a ser admirado!

IMPORTANTE

Depois de tantas páginas de leitura, de informações e questões para investigar, pensar e significar, está na hora de voltar ao início do módulo, lá na introdução, e retomar a pergunta problema geral que coloquei para os estudos: "que diferença faz para a escola ter ou não ter, usar ou não usar a mídia nos processos pedagógicos?" A ela acrescento agora outras três: é possível não usar mídia na educação escolar? Como seria se dispusesse de toda a tecnologia de informação e comunicação existente? Pense longamente sobre essas perguntas. Se possível, converse com seus colegas sobre isso. Depois escreva sobre o assunto na forma que achar mais interessante: conte uma história, escreva uma carta, faça uma redação, descreva uma situação fictícia ou real, enfim, escreva de tal maneira que o ajude a entender e ao mesmo tempo possa ser comunicada. Entregue uma cópia ao tutor, guarde uma com você e, se achar interessante, ofereça uma cópia à escola, para que todos interpretem e signifiquem com você. Essa produção, não esqueça, deve fazer parte do seu memorial. Ela o apoiará, também nas atividades da Prática Profissional Supervisionada.

REFERÊNCIAS

ASSMAN, Hugo (Org.) *Redes digitais e metamorfose do aprender*. Petrópolis: Vozes, 2005.

BELLONI, Maria Luiza. *O que é mídia-educação.* Campinas: Autores Associados, 2001. (Polêmicas do Nosso Tempo)

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Nova Cultural/Brasiliense, 1985. (Primeiros Passos)

BESSA, Dante Diniz. Produção de conhecimentos e de sujeitos críticos em educação: reflexões sobre a Teoria da Ação Comunicativa de Habermas. In: MUNHOZ, A.; FELDENS, D.; Schuck, R. *Aproximações sobre o sujeito moderno*: traçando algumas linhas... Lajeado: Univates, 2006.

BETTEGA, Maria Helena. *Educação continuada na era digital*. São Paulo: Cortez, 2004. (Questões da nossa época)

BORDENAVE, Juan E. Diaz. *O que é comunicação*. 16. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. (Primeiros Passos)

_____. *Além dos meios e mensagens*: introdução à comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

BRAGA, José Luiz; CALAZANS, Regina. *Comunicação e educação*: questões delicadas na interface. São Paulo: Hacker, 2001.

CASTELLS, Manuel. *A era da informação*: economia, sociedade e cultura. Vol. I A sociedade em Rede. 2.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DeFLEUR, Melvin L.; BALL-ROKEACH, Sandra. *Teorias da comunicação de massa*. 5. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

DELEUZE, G; GUATARRI, F. *Mil Platôs* – capitalismo e esquizofrenia. V. 2. São Paulo: Ed. 34, 1997.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

EPSTEIN, Isaac. *Teoria da informação*. São Paulo: Ática, 1986. (Princípios)

FESTA, Regina; SILVA, Carlos Eduardo Lins da (Orgs.) *Comunicação popular e alternativa no Brasil*. São Paulo: Paulinas, 1986.

GONNET, Jacques. *Educação e mídias*. São Paulo: Loyola, 2004.

GONTIJO, Silvana. *O livro de ouro da comunicação*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

GUARESCHI, Pedrinho A. (Coord.) *Comunicação e controle social*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

HABERMAS, Jurgen. *Mudança estrutural na esfera pública*: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga. (Org.s). *Teorias da comunicação*: conceitos, escolas e tendências. 5. ed Petrópolis: Vozes, 2001.

LEITE, Márcia; FILÉ, Valter (Org.s) *Subjetividade*: tecnologias e escolas. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

LEITE, Sidney Ferreira. *O cinema manipula a realidade?* São Paulo: Paulus, 2003. (Questões fundamentais da comunicação)

LEVACOV, Marília et all. *Tendências na comunicação*. Porto Alegre: L&PM, 1998.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MARQUES, Mário Osório. *A escola no computador*: linguagens rearticuladas, educação outra. Ijui: Unijui, 2003.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michele. *História das teorias da comunicação*. 8. ed. São Paulo: Loyola, 2005.

SCHAUN, Ângela. *Educomunicação*: reflexões e princípios. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SOUZA, Jésus Barbosa. *Meios de comunicação de massa*: jornal, televisão, rádio. São Paulo: Scipione, 1996.

ANOTAÇÕES IMPORTANTES

ANOTAÇÕES IMPORTANTES

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Audiovisuais: arte, técnica e linguagem

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Audiovisuais:
arte, técnica e linguagem

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

Brasília - 2006

Governo Federal

Presidente da República
Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação
Fernando Haddad

Secretário Executivo
José Henrique Paim Fernandes

Secretário de Educação Básica
Francisco das Chagas Fernandes

Diretor do Departamento de Articulação e Desenvolvimento dos Sistemas de Ensino
Horácio Francisco dos Reis Filho

Coordenadora Geral do Programa Nacional de Valorização dos Trabalhadores em Educação
Josete Maria Cangussú Ribeiro

Coordenação Técnica do Profuncionário
Eva Socorro da Silva e Nádia Mara Silva Leitão

Apoio Técnico
Adriana Cardozo Lopes

Universidade de Brasília – UnB

Reitor
Timothy Martin Mulholland

Vice-Reitor
Edgar Nobuo Mamiya

Coordenação Pedagógica do Profuncionário
Bernardo Kipnis - CEAD/FE/UnB
Francisco das Chagas Firmino do Nascimento - FE/UnB
João Antônio Cabral de Monlevade - FE/UnB
Maria Abádia da Silva - FE/UnB
Tânia Mara Piccinini Soares - MEC

Centro de Educação a Distância - CEAD/UnB
Diretor – Bernardo Kipnis
Coordenação Executiva – Jandira Wagner Costa
Coordenação Pedagógica – Maria de Fátima Guerra de Souza

Unidade de Produção
Gestão da Unidade – Bruno Silveira Duarte
Designer Educacional – Flávia Carrijo
Revisão – Daniele Santos
Capa e Editoração – Evaldo Gomes e Télyo Nunes
Ilustração – Nestablo Ramos Neto
Foto capa – Raquel Aviani

Unidade de Pedagogia
Gestão da Unidade – Maria Célia Cardoso Lima

Unidade de Apoio Acadêmico e Logístico
Gestão da Unidade – Silvânia Nogueira de Souza
Gestora Operacional – Diva Peres Gomes Portela

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica.
C871a Coutinho, Laura Maria.
Audiovisuais: arte, técnica e linguagem. 60 horas / Laura Maria Coutinho.—Brasília : Universidade de Brasília, 2006.
92 p.:il.(Profuncionário - Curso técnico de formação para os funcionários da educação)

ISBN 85-86290-79-3

I. Título II. Série

CDU: 371.3

Apresentação

A temática que vamos tratar neste módulo, como você irá observar na ementa, é bastante ampla. Audiovisual pode ser muitas coisas e, por isso, pode ser abordado de muitas maneiras.

Proponho que entremos nesse texto, com o que vou chamar de "chave de leitura", ou seja, que percorramos as reflexões que apresento, tendo como referencial a experiência que cada um tem com os audiovisuais. Essa experiência é a nossa chave de leitura e a chave de leitura de cada um. Somos uma civilização que já nasceu percebendo o mundo audiovisualmente e, para o bem ou para o mal, as implicações disso são enormes.

Faço aqui algumas perguntas, sei que as respostas são muitas e variadas e é justamente nessa multiplicidade de indagações que podemos encontrar maneiras de refletir a própria experiência de vida, neste caso, a nossa experiência com a linguagem audiovisual. Você se lembra de qual foi a imagem que primeiro o tocou e por quê? Qual foi primeiro filme que você assistiu? Que impressão lhe causou? E quanto à televisão, você se lembra da primeira coisa que viu na tevê? Ou ainda, o que primeiro chamou a sua atenção na televisão? Faço essa última pergunta assim, pois a televisão, entre nós, tornou-se tão corriqueira que muita gente fica diante dela todos os dias, por muitas horas, e se esquece de prestar atenção em como a televisão nos mostra as coisas, como pode direcionar nossa visão e nossos pensamentos e, com isso, nos seduzir.

Sedução é um conceito complexo e, talvez por isso, pode ser encarado com aquele certo desprezo que temos quando alguma coisa nos incomoda, mas não sabemos lidar muito bem com ela. Quebra qualquer possibilidade de uma visão maniqueísta das coisas. A idéia de sedução está relacionada a certa ambigüidade, com coisas que oscilam entre o bem e o mal, o certo e errado, o claro e o escuro, o silêncio e o som. A sedução atua no universo das nossas dúvidas mais profundas, aquelas que muitas vezes nem sabemos que são nossas. A sedução questiona nossas certezas e pode transformar nossa percepção do mundo criando maneiras que nos fascinam, encantam, deslumbram, atraem. A linguagem audiovisual do cinema e da televisão são linguagens sedutoras, sugerem muito mais do que afirmam e, em sons e silêncios, claros e escuros, cores cambiantes, criam um universo de magia e encantamento, até mesmo quando quer ser objetiva, afirmativa, certa, como em alguns filmes educativos e programas de televisão como os jornais. A linguagem audiovisual é carregada, com maior ou menor intensidade, de sedução.

O que você já aprendeu com os audiovisuais, seja para a sua profissão, seja para a sua vida pessoal? Como vê esse aprendizado ou conhecimento? E ainda uma última pergunta, daquelas assim esquisitas, que podem ter uma resposta simples e curta ou render uma longa explanação: como seria a nossa vida sem a televisão? Ou, que é a nossa vida com a televisão?

Gosto imensamente do cinema porque com ele aprendo sempre, seja vendo novos filmes, seja revendo os mais queridos, seja apenas me lembrando deles. A minha filmografia de espectadora não é tão grande assim. Alguns filmes eu me dou o direito de não assistir, por muitos motivos. Mas outros entram em minha vida da mesma forma que entro nos filmes quando os vejo, principalmente quando isso se dá numa sala de cinema. Sobre esse aspecto, existe um texto maravilhoso, intitulado *Nós estamos no filme*, de um autor que escreveu nos anos 20 do século passado, Bela Baláz. É nesse texto que Baláz trata de uma maneira muito delicada e sutil da natureza dessa relação do espectador com o filme. (XAVIER, 1983).

Digo isso para mostrar como alguns filmes deixaram de ser de "dentro da lata" – ou seja, um enlatado, como pejorativamente nomeamos os filmes estrangeiros – ou de pertencer somente ao DVD ou, ainda, ao VHS, para entrar na minha vida, nas lembranças, nas emoções mais profundas que comigo carrego.

O filme que, para mim, melhor retrata a televisão e parece querer responder, com imagens e sons, as duas últimas perguntas que faço acima é Ginger e Fred, de Frederico Fellini. Nele, o cineasta, à maneira de um conto de natal, trata com muito humor e fina ironia a televisão e seus maneirismos. Em um dos capítulos de minha tese de doutorado, que depois foi publicada em forma de livro, intitulado O estúdio de televisão e a educação da memória, analiso as narrativas dos programas de auditório. O fio que me conduz nessa análise é o referido filme de Fellini (COUTINHO, 2003).

Ginger e Fred, Itália, é um filme de 1986, um dos últimos que o autor fez. No livro *Eu Fellini*, que trás uma longa entrevista com Charlotte Chandler, Fellini diz que "No filme, ataco com certa ironia a televisão superficial e onipresente, mas o lado cômico também me era importante. Eu fiz o filme porque a idéia me agradou, não como um ataque à televisão. O filme deveria ser, antes de mais nada, uma história de amor".

Mesmo que tenhamos ido pouco ao cinema, por alguma razão – e sobre isso vamos refletir um pouco ao longo desse módulo – ainda vivemos em uma sociedade em que as imagens e sons da televisão estão em toda parte, principalmente, na maioria dos lares.

Gosto de pensar na televisão como uma chama que se acende e em torno dela as pessoas se reúnem. Lembro aqui que a palavra lar vem de o lugar onde se guarda o fogo; desse sentido decorre também lareira, larada. Sob esse aspecto, a televisão é vista, quase sempre, na intimidade, nas casas das pessoas. O cinema é público, saímos de casa para assistir a filmes. Vamos para casa ver televisão. Embora, é claro que os aparelhos de VHS e, atualmente, o DVD permitem ótimas sessões de cinema em casa. O home theater, sonho de consumo de muita gente, já é uma realidade entre nós.

Estamos falando de audiovisual, a qual se define como uma linguagem de síntese. Pode também ser caracterizado como um amálgama que reúne com a mesma intenção de expressar idéias, juízos, pensamentos, as imagens e os sons captados pelas câmeras, as cores, a palavra escrita, o movimento.

Objetivo

Proporcionar uma reflexão sobre a linguagem audiovisual. Fazer um passeio pelas experiências que se utilizaram dessa modalidade de comunicação para o desenvolvimento da educação. Permitir que educadores e profissionais que trabalham nos sistemas escolares possam construir uma visão mais aprofundada e crítica dos audiovisuais dentro e fora da escola.

Ementa

A importância do desenho e da pintura no processo civilizatório. As grandes escolas de artes plásticas. O rádio e a massificação informativa. Fotografia: teoria e prática. Cinema: produção e consumo. O vídeo: produção e uso educativo. Rádios e televisões educativas. A interação entre a escola e a mídia: leitura crítica das mensagens.

Mensagem da Autora

Meu nome é Laura Maria Coutinho, sou mineira e moro em Brasília há muitos anos. Fiz o doutorado em Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte, na Faculdade de Educação da UNICAMP, defendido em março de 2001. O meu mestrado foi em Educação, com a dissertação intitulada Videoteipe: ver e rever a educação pela Faculdade de Educação da UnB, 1988. Sou especialista em Saúde Pública pela Escola Nacional de Saúde Pública da FioCruz, curso que fiz em 1978. Em 1976 concluí minha graduação em Comunicação Social: audiovisual, televisão, cinema e rádio, pela Faculdade de Comunicação da UnB.

Trabalho como Professora Adjunta no Departamento de Métodos e Técnicas da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, na área de Tecnologia Educacional, na graduação e na pós. Atualmente, atuo como vice-diretora dessa Faculdade. Já fui Coordenadora Geral do Curso de Pedagogia para Professores em Início de Escolarização (PIE); Diretora do Centro de Recursos Tecnológicos (CRT), da Secretaria de Educação do Distrito Federal, unidade responsável pelas ações de informática educativa, audiovisual, incluindo a implantação da TV a cabo da rede pública de educação do DF, acompanhamento da TV Escola, bibliotecas escolares e comunitárias, e livros didáticos.

Realizei trabalhos de coordenação de programas televisivos para o Salto Para o Futuro da TVE do Rio de Janeiro e participei como convidada de vários outros programas na área de tecnologias e audiovisual na TVE, desde 1997.

Desenvolvi trabalhos de comunicação social e educação na Divisão Nacional de Educação para a Saúde e na Coordenadoria de Comunicação Social do Ministério da Saúde. Participei da realização de campanhas educativas em mídia impressa e eletrônica para o combate à raiva, para a prevenção de paralisia infantil, AIDS e de incentivo ao aleitamento materno, entre outras.

Tenho alguns trabalhos com vídeo, mas confesso que gostaria de ter feito mais. Desenvolvo projetos de pesquisa com a linguagem cinematográfica, cinema, televisão e videoteipe como instrumentos de pesquisa e documentação da realidade. Escrevi o livro *O estúdio de televisão*

e a educação da memória, publicado pela editora Plano, de Brasília, em 2003. Escrevi, ainda, capítulos em livros como *Imagens sem fronteiras:* a gênese da TV Escola no Brasil, in: Tecnologias na Educação e formação de professores. Brasília: Plano, 2003, entre outros.

Gosto muito de trabalhar com a linguagem audiovisual, sobretudo a partir do meu curso de graduação. Gosto de ver filmes e pensar sobre eles. Da televisão gosto menos e, às vezes, fico pensando no quanto essa máquina de veicular imagens poderia ser melhor. Espero que você goste do módulo Audiovisuais e que juntos possamos encontrar múltiplos usos dessa linguagem na educação e na vida.

Laura Maria Coutinho

Sumário

UNIDADE 1 – Introdução à linguagem audiovisual **13**

UNIDADE 2 – Audiovisual e educação **25**

UNIDADE 3 – Linguagem audiovisual **43**

UNIDADE 4 – Fotografia, cinema e televisão **53**

UNIDADE 5 – O audiovisual e sua reprodução **63**

UNIDADE 6 – Audiovisuais na escola **71**

REFERÊNCIAS – 88

1

Introdução à linguagem audiovisual

Neste curso, vamos trazer para a discussão os audiovisuais, ou os principais elementos constitutivos da linguagem audiovisual. São muitas as linguagens que o homem lança mão para se expressar. Podemos compreender linguagem como todo e qualquer meio sistematizado que usamos para comunicar, transmitir, receber e repassar idéias, informações, conhecimentos.

Chama-se de Pós-Modernidade a condição sociocultural e estética do estágio do capitalismo pós-industrial, que é o contemporâneo

1.1 Tempos modernos

A linguagem audiovisual, como a própria palavra expressa, é feita da junção de elementos de duas naturezas: os sonoros e os visuais. Portanto, estamos falando de artefatos da cultura que afetam esses dois sentidos do homem, a visão e a audição. Estes são os sentidos mais privilegiados no mundo moderno, pois uma das características da modernidade é o fato de permitir certo afastamento das pessoas do chamado mundo natural ou natureza. Hoje, você já deve ter ouvido ou lido em algum lugar que estamos vivendo já na **pós-modernidade**. Assim, para Fredric Jameson:

> no modernismo ainda subsistem algumas zonas residuais da *natureza*, ou do *ser,* do velho, do mais velho, do arcaico; a cultura ainda pode fazer alguma coisa com tal natureza e trabalhar para reformar esse *referente*. O pós-modernismo é o que se tem quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre. É um mundo mais completamente humano do que o anterior, mas é um mundo no qual a *cultura* se tornou uma *segunda natureza.* (JAMESON, 1987, p. 13).

Uma das reflexões mais contundentes sobre a modernidade, inscrita em linguagem audiovisual, está no filme de Charles Chaplim *Tempos modernos.* ***Um outro filme que também trata da relação entre o trabalho, os homens e as maquinas é*** *Metrópolis,* ***de Fritz Lang, um filme de 1926.***

Gostaria de convidar você a olhar para esta imagem, um** fotograma **do filme** Tempos Modernos**. Nela, vemos um homem em meio às engrenagens de uma máquina. Podemos ver também a pujança das máquinas, sua força e estabilidade, mesmo em movimento. O homem se agarra à alavanca e faz movimentos pouco naturais, como se desafiasse até mesmo a gravidade. As máquinas propõem uma nova ordem para tudo e, principalmente, para o homem. Além do que já foi dito, o que mais podemos depreender dessa imagem dos "tempos modernos"? Que outra imagem podemos sugerir? Registre suas idéias em seu memorial.

IMPORTANTE

Vivemos em tempos modernos e, até mesmo, pós-modernos como querem alguns autores. Penso que o homem vive, hoje, vários estágios de desenvolvimento. Nada do que existiu se foi para sempre. Portanto, modernidade e pós-modernidade são estágios; ainda temos o velho, o antigo e o arcaico ao mesmo tempo e, em algumas situações no mesmo espaço. Não penso que haja sequer uma hierarquia, que devemos sair de um estágio para alcançar outro a qualquer custo, como se o progresso fosse inexorável.

Temos de aprender muito com os filmes e audiovisuais que tratam desse assunto. Se quisermos pensar em linguagem, em linguagem audiovisual, linguagem informática, talvez fosse bom refletirmos que alguma forma de linguagem sempre existiu, a qual é constitutiva dessa nossa espécie. Sobre isso vocês já iniciaram uma discussão no módulo *Homem, pensamento e cultura:* abordagem filosófica e antropológica, com o professor Dante Diniz Bessa.

Grande parte do uso que fazemos da linguagem, essa que usamos para expressar por meio da fala e de uma língua, no nosso caso o português, é para relatar fatos, contar histórias, narrar desde os acontecimentos mais corriqueiros – hoje eu vi Maria chegar – aos mais complexos: discursos e conferências muito elaboradas.

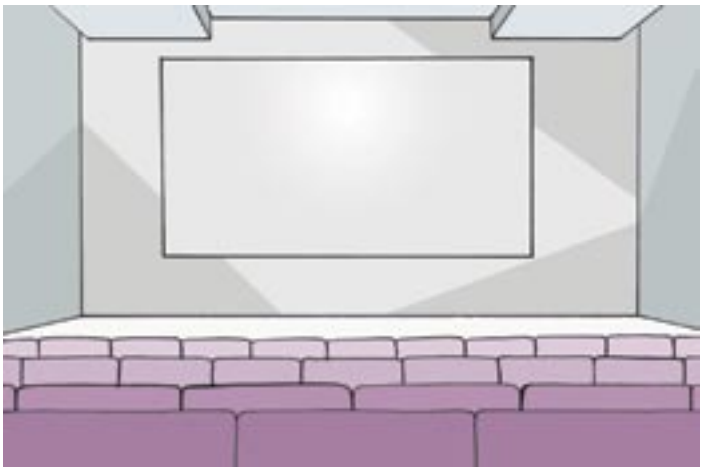
O fotograma é a unidade mínima do filme. Para que possamos perceber visualmente o movimento são necessários 24 quadros ou fotogramas por segundo. Nos filmes de Charles Chaplin e em outros do cinema mudo, temos a impressão de que as pessoas pulam. Isso acontece porque esses filmes foram captados na velocidade 16 quadros e, como os projetores de hoje não projetam nessa velocidade, acontece o salto.

Cena do filme Tempos modernos, Estados Unidos, 1936. Direção de Charles Chaplin.Com Charles Chaplin, Paulette Goddard, 87 minutos, preto e branco, Continental.

O escritor e roteirista francês, Jean-Claude Carrière (1995), no seu livro *O círculo dos mentirosos*: contos filosóficos do mundo inteiro, diz que "não somos apenas relatos. Mas sem um relato, e sem a possibilidade de contar esse relato, nós não somos ou somos muito pouco" (p. 10).

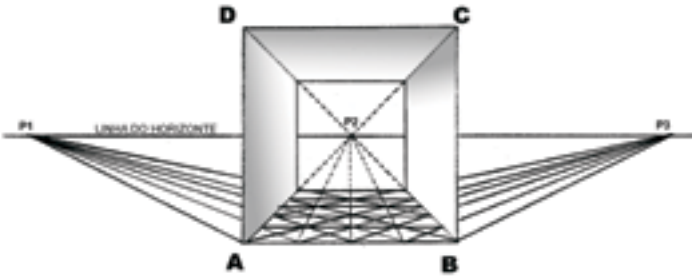
E como uma história é, antes de mais nada, um movimento de um ponto a outro, que nunca deixa as coisas no seu estado inicial, vivemos nesse fluxo, nesse movimento. São assim tanto as histórias que contamos como testemunhas oculares de fatos, as documentais, como as histórias que inventamos, as ficcionais. Carrière (1995) lembra que o "verdadeiro perigo, na arte de inventar histórias, é que podemos acabar por preferir aquele mundo a este. Podemos nos esconder – quem não conhece dezenas de exemplos – na companhia de anjos ou de fadas, acolher fantasmas todas as noites, conversar com plantas" (p. 18).

Conhecemos muitas pessoas que se sentem acolhidas nesse mundo de ficção, convivem cotidianamente com os personagens das novelas e alguns fazem da sala de cinema o seu refúgio. Poderíamos pensar que se aproximam mais desse universo da ficção, da fantasia. Por outro lado temos pessoas que também resumem a sua realidade ou a realidade de mundo que compreende como verdadeiro, às histórias contadas pelos telejornais diários.



Esses relatos, ainda que tendo referências extraídas da vida real, são captados por um ponto de vista e são selecionados, editados. O produto final, apresentado aos telespectadores dos jornais televisivos, é apenas uma parte que foi recortada da realidade, é uma realidade ficcionada.

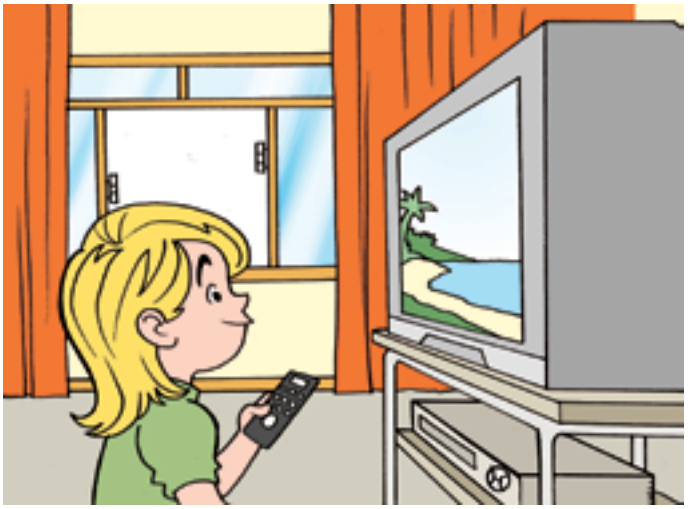
Quando olhamos para esta imagem, uma fotografia de uma sala de cinema, o que vemos? As técnicas da perspectiva conduzem nosso olhar a um ponto de fuga (veja desenho abaixo). Por este ponto de fuga que conduz para a tela branca, entramos no filme quando as luzes da platéia se apagam. Uma sala de cinema moderna não tem janela, a única janela que vemos é a própria tela. É a tela que se abre à nossa frente, descortinando paisagens impossíveis e tornadas absolutamente reais pelas técnicas cinematográficas. Nisso a linguagem audiovisual é primorosa. Podemos pensar que as telas do cinema e também da televisão são janelas abertas para o mundo. As salas de cinema têm os soalhos forrados de carpetes, eles amortecem o barulho eventual de espectadores. O som que sobressai vem das caixas. Cada espectador vê o seu próprio filme, está ao lado de outro espectador, mas não deve falar com ele. Interromperia o som que vem do filme. É preciso refletir sobre isso: o que acontece numa sala cinema? Elas parecem impor um tipo de comportamento que, guardando da devidas proporções, aproximam-se do comportamento do operário de Charles Chaplin em *Tempos Modernos** ***Ou não? Registre suas reflexões no memorial.***



Estamos tratando neste texto do audiovisual, das linguagens audiovisuais. Portanto, voltemos à tecnologia que, nas suas mais diversas manifestações e interferências que faz na vida de todos, é uma das expressões dessa segunda natureza, ou seja, uma natureza transformada.

Assim, mudam-se as percepções e alteram-se os sentidos a partir da construção de uma outra visão artificial. As imagens que vemos estão em um plano só, seja o papel, seja a tela de cinema ou a de tevê, mas as percebemos em terceira dimensão: altura, largura e profundidade.

O mundo já não é mais percebido só diretamente. Por meio das técnicas audiovisuais do cinema e da televisão, por exemplo, podemos passear pela chuva sem nos molharmos, percorrer caminhos sem sair de casa, conhecer as paisagens mais inusitadas na poltrona de uma sala de cinema ou no sofá da própria casa. Talvez o único gesto requerido seja o de apertar o botão ou os botões, quantos forem necessários.



Vivemos em um tempo no qual, praticamente, todas as pessoas são "alfabetizadas" audiovisualmente. Vivemos imersos em um mundo de imagens, sobretudo os habitantes das cidades. A linguagem audiovisual nos é familiar, corriqueira, comum.

Encontramos diversas salas de cinema, principalmente nas grandes e médias cidades. Infinitamente maior é o número de aparelhos de televisão que estão em todos os lugares onde existe energia elétrica. Claro que a energia elétrica é um dos componentes fundamentais do universo tecnológico que conhecemos, mas existem outros.

Sempre associadas às questões que emergem da modernidade, muitos autores já se ocuparam da tecnologia ao relacioná-la às práticas atuais da comunicação e da educação, apontando, muitas vezes, para um desenvolvimento inexorável de meios e procedimentos.

O professor da UNICAMP, Laymert Garcia dos Santos (1981), ao analisar o projeto SACI, de que falaremos mais adiante, lembra que "é preciso reconhecer que o determinismo tecnológico não é apanágio dos pensadores da tecnocracia, que ele reina tanto à direita, como à esquerda. 'O comunismo é os sovietes mais eletricidade', exclamava Lênin" (p. 18).

IMPORTANTE

É quase impossível pensar o mundo moderno sem a eletricidade. As grandes transformações que resultaram no modo de vida que temos hoje, entre elas a revolução audiovisual que inicia com o cinema e se consolida com a televisão, são, em grande medida, decorrentes da eletricidade.

Se a produção audiovisual ainda é restrita a um número pequeno de produtores, realizadores, atores, a sua leitura é muito mais acessível, ainda que muitas vezes careça de uma visão e de uma escuta mais crítica. Essa crítica deixa de ser realizada, muitas vezes, porque pensamos as coisas de forma determinista: "as coisas são o que são, porque são".

Para construir um pensamento mais crítico das coisas e, principalmente, dos audiovisuais, objeto primeiro dessa nossa reflexão, seria necessário construir e propor muitas perguntas simples de serem feitas, mas que trarão respostas, certamente, complexas: os audiovisuais são assim, do jeito que são? Por que são assim? Onde? Quando? Com que propósitos foram feitos? E podemos ainda construir muitas outras perguntas. Às vezes, construir uma boa pergunta já é identificar um pouco a resposta. Anote suas perguntas no memorial.

Quero, neste momento, propor uma reflexão, talvez até uma pequena digressão. Pensar é um dos exercícios fundamentais para que possamos conhecer. Não existe conhecimento fora do homem, da pessoa que conhece, ainda que os dados e as informações estejam nos livros, nos filmes, nos programas de tevê, nas fotos, nos computadores. Conhecimento mesmo só existe se pudermos nos relacionar; aprendemos com outras pessoas sempre, o filme que vemos, o livro que lemos, o computador que teclamos, lemos, assistimos, foram feitos ou propostos por outras pessoas.

Nós mesmos, algumas vezes, por gosto ou profissão, realizamos escritos, filmes, fotos, em vários suportes. Esse é o princípio do conceito de mídia. Toda mídia pressupõe informação e um suporte, ou seja, aquilo suporta a informação e que é, ao mesmo tempo, um condutor.

Encontramos no dicionário *Houaiss* eletrônico (2001) que o significado para o termo mídia é:

> todo suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens; meios de comunicação social de massas não diretamente interpessoais (como por exemplo as conversas, diálogos públicos ou privados). [Abrangem esses meios o rádio, o cinema, a televisão, a escrita impressa (manuscrita, no passado) em livros, revistas, boletins, jornais, o computador, o videocassete, os satélites de comunicações e, de um modo geral, os meios eletrônicos e telemáticos de comunicação em que se incluem também as diversas telefonias].

1.2 A tecnologia e nossa percepção

A idéia de audiovisual se confunde, muitas vezes, com a idéia de mídia que os inclui. Mundo moderno é também um mundo midiático e midiatizado. Lembremos de que a modernidade se constitui, em grande parte, de certo distanciamento da natureza e do surgimento de uma segunda natureza, transformada pela tecnologia.

Aprendemos muito em contanto com a mídia e em seus inúmeros suportes, mas aprendemos também observando o mundo que nos cerca, a realidade. Observamos o mundo e gostamos de contar histórias sobre ele; falar, ver e ouvir sobre o mundo que nos cerca pode ser muito proveitoso, divertido e prazeroso, e mais ainda quando se trata de outros mundos mais distantes. A linguagem audiovisual tem a capacidade de nos aproximar. Penso que ainda não compreendemos muito bem esse fenômeno de aproximação, mas de alguma forma ele acontece.

Os audiovisuais, filmes de todos os gêneros e inúmeros programas de televisão, existem porque somos uma espécie de animais que necessitam de histórias. As narrativas podem ser de muitas formas e, se quisermos, podemos pensá-las a partir de uma taxionomia: comédia, drama, ficção, documentário

(alguns autores afirmam que o documentário é um gênero, penso que é mais uma forma de abordagem e convido vocês a pensarem sobre isso também), policial, suspense, terror, *western,* romance.

Por similitude de alguns elementos, podemos pensar os filmes e podemos também refletir por que eles nos são apresentados dessa maneira, pois quase todos eles tratam de elementos que extrapolam a classificação.

Tristão e Isolda *(Drama Romance)*

Classificação: 14 anos

Duração: 125 minutos

Na Idade Média, jovem guerreiro que planeja unificar a Inglaterra é ferido e resgatado por uma bela mulher por quem se apaixona. Mais tarde, ele descobre que ela é filha do rei da Irlanda, seu principal inimigo. Direção de Kevin Reynolds. Com James Franco, Sophia Myles e Rufus Sewell no elenco.

Pôster do filme Tristão & Isolda, 2006.

Constituímos-nos como pessoas por meio do que ouvimos e vemos ao longo da vida, do que lembramos e, igualmente do que esquecemos. As linguagens realizam-se devido a esse processo de esquecer e lembrar, os quais são elementos constitutivos da nossa memória pessoal e coletiva. Nossa memória é povoada das muitas histórias, personagens e situações que vivemos, daquelas que nos são contadas de boca em boca e, principalmente, para efeito das reflexões deste texto, das histórias que assistimos no cinema e na televisão.

Cinema e televisão são produtos da técnica e da eletricidade, como já dissemos anteriormente. São também, na forma que temos hoje, produtos da sociedade capitalista. O cinema e a

A terminologia "indústria cultural" surge no âmbito dos estudos críticos da Escola de Frankfurt. Chamamos de indústria cultural os frutos e os processos de comunicação de veiculação de massa. Nesse sentido, estabelecia-se uma oposição entre a cultura popular, de massa e a erudita. Os que criticam negativamente a indústria cultural afirmam que ela fabrica produtos para a venda, promove a deturpação e a degradação do gosto popular, simplifica tudo e visa a formar atitudes passivas no consumidor. Além de tudo desenvolve atitudes paternalistas e, portanto, também conformistas.

televisão, cada um a seu modo, fazem parte de uma sociedade industrial capitalista, centralizadora de recursos, processos e produtos.

É importante lembrar que o cinema é uma das principais indústrias do maior país capitalista do planeta. Portanto, o cinema é sim um meio maravilhoso para se contar histórias ainda mais maravilhosas, mas é, também, uma indústria movida a dinheiro, muito dinheiro. Da mesma forma a televisão que em nosso país é uma indústria muito poderosa.

Os audiovisuais participam desse grande motor que é a **indústria cultural**. E, em estética, política e magia, vão povoando o mundo de histórias. Em estética porque os audiovisuais atuam fortemente naquilo que, no homem, é sensível, constituinte do fenômeno artístico, falando mais aos sentidos do que à razão. Político, porque diz respeito aos negócios públicos, à vida em sociedade.

O cinema já nasceu envolvido em certa magia, todos se encantavam em experimentar novas formas de ver e de perceber, sobretudo, o movimento, a velocidade. Coisas que hoje nos parecem tão simples e corriqueiras fazem parte de uma grande evolução: o desenvolvimento da linguagem audiovisual.

Os audiovisuais constituem uma forma peculiar de se contar histórias que se revelam e se escondem nas narrativas que cada filme, cada programa de televisão, a seu gosto e a seu modo. Mas, não foi sempre assim. Para compreender as linguagens audiovisuais, sobretudo o cinema, é importante pensar na narrativa. Flávia Cesarino Costa (1995), no seu livro *O primeiro cinema*: espetáculo, narração, domesticação, afirma que ao se assistir hoje os primeiros filmes, verifica-se que para o nosso olhar contemporâneo, a narratividade deles é precária, fugidia. Precisa ser retomada a todo momento, pois se desfaz em cada erro na manutenção dos eleitos ilusórios da ficção. Ao contrário do cinema narrativo posterior, em que o espectador sabe-se protegido pelo muro invisível dessa ficção, o primeiro exibe numerosas descontinuidades (p. 7).

IMPORTANTE

A continuidade vai ser muito considerada na narrativa cinematográfica. É ela que vai puxar o fio dos acontecimentos e permitir que os espectadores não se percam na história. O continuista é o profissional que trabalha de forma a manter a história no seu rumo. Observa a cada filmagem se as coisas fazem sentido com a filmagem anterior. Por exemplo, se a roupa da personagem está correta, se as flores de cima da mesa de jantar são as mesmas rosas brancas da filmagem anterior. Esse cuidado com a continuidade não era observado nos primeiros filmes. Havia, portanto, muitos "pulos" e a história que se contava, nem sempre, era bem compreendida. Menos compreendida é quando transportada aos dias de hoje.

Apreender o que os filmes dizem e o que cada espectador, ao ver o filme, quer dizer, talvez seja a experiência educativa mais profunda que o cinema e as linguagens audiovisuais possam proporcionar.

Pier Paolo Pasolini

O cinema, para o cineasta italiano **Pier Paolo Pasolini**, é a língua escrita da realidade, a linguagem viva das coisas. Essas coisas, da realidade, estão, desde há muito, na vida de todos. Talvez seja por isso que o cinema, sendo imagem e som, é também movimento, o movimento da vida. Cinema e vida podem coincidir perfeitamente nas imagens que construímos de um e de outra. No entanto, existe uma distinção profunda no tempo: cinema e vida não podem prescindir do tempo, nem do ritmo.

No livro *Câmera Clara*, que reúne os estudos de Michel Lahud (1993) sobre as idéias de Pasolini, principalmente sobre a relação entre cinema e vida, podemos perceber que: "no filme o tempo é finito, nem que seja por uma ficção. Temos então de aceitar forçosamente a lenda. O tempo não é o da vida quando se vive, mas da vida depois da morte: como tal é real, não é uma ilusão e pode perfeitamente ser o da história de um filme" (p. 47).

A linguagem audiovisual é a que mais diretamente emerge da realidade e, portanto, dela se origina. Podemos dizer que a linguagem audiovisual expressa a realidade na sua dimensão espaço-temporal, ou seja, naquilo que a realidade é tempo e espaço, juntos e separados. Muitas questões se colocam quando pensamos nesses dois aspectos da realidade.

Ao pensar no tempo como precedência e na linguagem audiovisual como um construto e um legado, gosto de recorrer a **Luis Buñuel** (1982, p. 96) seu livro autobiográfico, *O último suspiro*. Este grande cineasta espanhol, refere-se a Eugênio d'Ors como autor de uma frase que costumava citar freqüentemente contra aqueles que buscam a originalidade, no sentido do diferente, a qualquer preço: "Tudo o que não é tradição é plágio". E completa, afirmando que algo sempre lhe pareceu profundamente verdadeiro nesse paradoxo.

Paradoxal ou não, tradição, no seu sentido etimológico, é o ato de transmitir ou entregar herança cultural, legado de crença, raízes, fundamentos e original, é ainda princípio, precedência, primitivo, primordial. Assim, histórias e narrativas, conteúdo e forma, originalidade e tradição, parecem fundir-se em um mesmo e único processo da experiência humana que o cinema e as linguagens audiovisuais tão bem retratam.

Vivemos imersos em um mundo de imagens. Se as salas de cinema estão cada vez mais reduzidas aos *shoppings centers*, ainda que a tendência desses seja a de aumentar, a televisão popularizou o cinema e muitos filmes deixaram as grandes telas para apresentar-se nas telas menores dos inúmeros aparelhos de televisão que estão por toda parte. Por isso mesmo, todas as pessoas que vivem nas cidades têm sua própria experiência com a linguagem audiovisual para relatar. Em algum momento da nossa vida, a linguagem audiovisual nos toca, nos sensibiliza, nos educa.

SAIBA MAIS

Luis Buñuel é cineasta espanhol. Realizou inúmeros filmes que marcaram a história do cinema, como "Um chien andalous". Junto com o pintor, também espanhol, Salvador Dali, realizou "O estranho caminho de São Tiago", "A bela da tarde", entre outros. A filmografia desse cineasta nos ajuda a compreender o cinema como manifestação artística e a importância do audiovisual para a cultura dos povos.

Pôster do filme Un Chien Andalous, 1929.

2

Audiovisual e educação

Audiovisuais, cinema, televisão e educação, de certa forma, sempre estiveram próximos. Mesmo que muitas vezes o audiovisual, na educação, tenha sido pensado apenas como ilustração de conteúdos curriculares. Esse talvez seja a primeira aproximação do audiovisual com a educação, mais existem outras.

Milton José de Almeida (1994), em seu livro *Imagens e sons* – a nova cultura oral, afirma que

> a transmissão eletrônica de informações em imagem-som propõe uma maneira diferente de inteligibilidade, sabedoria e conhecimento, como se devêssemos acordar algo adormecido em nosso cérebro para entendermos o mundo atual, não só pelo conhecimento fonético-silábico das nossas línguas, mas pelas imagens-sons também.

Se assim compreendemos essa etapa do desenvolvimento humano, vemos que a linguagem audiovisual precisa ser compreendida para além dos produtos audiovisuais construídos a partir dessa sintaxe, ou seja, dessa justaposição de imagens e sons (ALMEIDA, 1994).

Mais do que aprender por meio dos produtos audiovisuais, importa ainda entender essa linguagem para que a educação, por meio de professores e alunos, passe construir um entendimento do mundo. Muitas foram as experiências que buscaram associar a linguagem audiovisual com a educação. Vamos, doravante, fazer um percurso diferente do que vínhamos fazendo. Proponho que façamos um passeio por algumas das experiências ocorridas ou ainda em curso no Brasil. Digo experiências porque muitas delas foram tentativas, tiveram começo e fim, não persistiram.

Quero lembrar que o livro didático, impresso e distribuído pelos governos, não se constitui mais numa experiência. É parte integrante das políticas públicas em educação já há vários anos. À semelhança das escolas públicas, as escolas particulares também concentram grande parte do que é ensinado aos alunos nos livros didáticos. Mas, voltando ao nosso passeio pelas experiências de utilização do audiovisual na educação, é possível dizer que a tecnologia dos audiovisuais sempre andaram próximas da educação.

A educação, como prática social, e a escola, como o lugar onde a educação acontece de maneira sistematizada, sempre buscaram nas tecnologias disponíveis recursos que pudessem dar à educação certa qualidade e consistência, seja na utilização da lousa ao computador,. O uso de audiovisuais, como câmeras, projetores, telas, faz que se configure a área "tecnologia educacional" em nosso país, a qual ocorre a partir dos anos de 1970, quando surgem inúmeras iniciativas em diferentes acepções.

Nessa direção, propalado por uns e criticado por outros, sejam especialistas em educação, pesquisadores, professores e alunos, configurou-se o que se chamou de **tecnicismo educacional**. As técnicas audiovisuais concorreram para isso, mas não só elas, outros procedimentos e outros fatores contribuíram igualmente.

Embora reconhecendo que o tecnicismo educacional tangencia o tema abordado neste texto, não tenho a pretensão de aprofundar esse aspecto que, certamente, será examinado e discutido em outros módulos que trabalham mais diretamente com a história da educação.

Isso posto, convido você para um percurso onde passaremos por algumas iniciativas educacionais que recorreram à tecnologia e que, por isso, podem revelar, pelas lições que produziram, situações significativas da pedagogia e da política educacional brasileira. Você, com certeza, já ouviu falar de algumas delas.

2.1 O Instituto Nacional do Cinema Educativo (INCE)

Para a pesquisadora Rosana Elisa Catelli (2003), "desde a década de 1910, os anarquistas desenvolveram uma intensa reflexão sobre os usos do cinema como um instrumento a serviço da educação do homem, do povo e da transformação social, devendo este se converter em arte revolucionária".

O pensamento católico também se dedicou à questão do cinema educativo, preocupado com a questão moral dos filmes exibidos. A Igreja criou os Cineacs, salas de cinema nas paróquias e associações católicas, que tinham por objetivo apreciar os filmes segundo as normas traçadas pela Igreja.

Os educadores, por sua vez, combatiam o que eles chamavam de "cinema mercantil" e propunham a criação do cinema educativo que, segundo eles, poderia trazer benefícios peda-

gógicos aos alunos ao mostrar de forma mais real diversos aspectos da natureza e da geografia do Brasil. Para eles, o cinema educativo representava a luta contra o cinema "deseducador" e portador de elementos nocivos e desagregadores da nacionalidade.

Aqui quero chamar a atenção para o fato de que o nosso texto e a forma como vínhamos desenvolvendo as idéias se transformam. Veja como a introdução do tempo cronológico altera significativamente a nossa maneira de pensar e de construir a nossa narrativa. É como se, dessa forma, o texto buscasse explicar a gênese do audiovisual educativo, da tecnologia educacional no país, demarcando lugares, datas, locais, personagens. Essa é uma forma de contar a história, de apresentar uma história. Certamente não é a única, mas é a preponderante.

Assim, o Instituto Nacional do Cinema Educativo (INCE), criado em 1936, há mais de sessenta anos, por Edgard Roquette Pinto, surge no momento em que o debate em torno das relações entre cinema e educação emergia e se consolidava em ações, em diferentes segmentos da sociedade, no país e fora dele.

Edgard Roquete Pinto é considerado o precursor da radiodifusão no Brasil. Antes de fundar o Instituto Nacional do Cinema Educativo, já havia criado, em 1923, a primeira estação de rádio brasileira: a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro. As rádios sociedade ou rádios clube eram assim chamadas porque os ouvintes precisavam se associar e contribuíam com mensalidades para a manutenção da emissora. Havia, portanto, uma participação direta dos ouvintes. Isso era possível também porque o número de aparelhos de recepção não era muito grande e, por conseqüência, o de ouvintes também não.

As publicidades, ou os comerciais, só viriam a sustentar as emissoras de rádio um pouco mais tarde. Em 1933, o governo de Getúlio Vargas autoriza a publicidade em rádio. A partir de então o nome dos patrocinadores ficam de tal forma marcados que se confundem com o próprio programa, como, por exemplo, o Repórter Esso, um dos programas de radiojornalismo mais famosos do país.

Voltemos ao INCE. O Instituto funcionava em um edifício na Praça da República, no Rio de Janeiro, onde também passou a funcionar a Rádio Ministério da Educação. Não vi, até hoje, nenhum texto sobre o Instituto Nacional do Cinema Educativo que não falasse também de Roquete Pinto. Mas, outros personagens, com maior ou menor expressão, também participaram dessa história. É importante lembrar que o INCE surgiu em pleno Estado Novo, criado pelo Ministro da Educação de Getúlio Vargas, Gustavo Capanema.

No Catálogo da Mostra Humberto Mauro, patrocinada pela Embrafilme, Secretaria de Cultura, Ministério da Educação e Banco Nacional, em junho de 1984, encontramos o seguinte texto:

> em 1936, o antropólogo, cientista e professor, Edgard Roquete Pinto, estava organizando o INCE [...] quando se aproximou Humberto Mauro, que já o conhecia pessoalmente, do seu tempo de diretor do Museu Nacional. Desde o início, houve entre os dois uma identificação quanto à valorização da cultura brasileira, considerada por ambos a manifestação de uma civilização nova que se autodesconhecia. Humberto tinha idéias sobre filmes educativos e isso lhe valeu um convite de Roque Pinto para que o ajudasse a fazer o cinema no Brasil, *a escola dos que não tinham escola*".

O que vem a ser essa afirmação ou esse desejo de que o cinema se transformasse nessa escola, talvez não possamos saber. Podemos, no entanto, pensar que desde há muito que o cinema e depois a televisão e os computadores em rede, estão relacionados com a educação e com a escola. No chamado Estado Novo, o cinema educativo foi utilizado como um meio de propaganda política com o intuito de cola-

borar na construção da identidade nacional, na legitimação do governo e na formação do patriotismo. O cinema para Getúlio Vargas era como o livro de imagens luminosas.

Pode parecer estranho que um governo se preocupasse tanto com o cinema para educar o povo, ao ponto de criar um órgão governamental para cuidar disso. Mas o cinema, talvez devido a essa forte relação com a realidade, seja ele ficcional ou documentário, de alguma forma, expressa a política, a sociedade, as maneiras de um povo. A produção cinematográfica americana é um exemplo disso. Além de divulgar o *american way of life* (o modo americano de viver) traz, em quase todos os seus filmes, uma cena em que tremulam, ainda que por poucos instantes, as listras brancas e vermelhas da bandeira americana. Esse é um exercício de observação dos filmes que pode ser feito facilmente. Que tal passar, doravante, a observar em que cena e por quanto tempo vemos a bandeira nos filmes americanos? A esses detalhes "sem muita importância" ou quase despercebidos, é dado o nome de propaganda **subliminar**. Acontece também de haver imagens curtas, um fotograma ou um "frame" que inseridas na mensagem, passam despercebida ao olho humano, mas podem ficar retidas no subconsciente, estas são as mensagens subliminares.

Voltando ao nosso cinema educativo dos anos de 1930, nesse período, um decreto presidencial criou todas as facilidades para a produção cinematográfica como, por exemplo, a importação de negativos virgens. Um dos filmes importantes desse período do Instituto Nacional do Cinema Educativo é ***O Descobrimento do Brasil***, dirigido por Humberto Mauro, com música de Heitor Villa-Lobos. A partir desse filme são criadas as condições que permitiram a Mauro rodar, nos anos seguintes, cerca de 300 documentários em curta-metragem, de caráter científico, histórico e da poética popular. Quase todos sob a orientação de Roquette Pinto, que também escreveu o roteiro e narrou muitos deles. São inúmeros os títulos que traduzem uma associação primorosa da linguagem cinematográfica, dominada com perfeição por Humberto Mauro, e a intenção de educar o povo brasileiro com o que de mais moderno havia: o cinema.

Mensagem subliminar é aquela que se utiliza da chamada arte da persuasão inconsciente. Propaganda subliminar é sempre transmitida em um baixo nível de percepção, tanto auditiva quanto visual. Nesse exemplo que damos da bandeira nos filmes, ela, quase sempre compõe o pano de fundo dos cenários, enquanto os outros personagens desempenham seus papeis em primeiro plano. A absorção desse tipo de informação acontece no nosso subconsciente, ela é captada e é assimilada sem a barreira do consciente.

Pôster do filme O Descobrimento do Brasil, 1937.

IMPORTANTE

Um dos filmes de Humberto Mauro chama-se *A velha a fiar.* ***Filme sonoro, de 35mm, 6min, com temática do folclore, música de Aldo Taranto e cantada pelo trio Irakitan. A fotografia e a montagem é de José Mauro e interpretação, de Matheus Colaço. O filme ilustra a temática trazida do cancioneiro popular brasileiro por meio dos fragmentos: "estava a velha no seu lugar, veio a mosca lhe fazer mal...". A velha, no filme, na realidade é um homem. Vendo alguns desses filmes, sempre me vem certa nostalgia de algo que nunca se realizou. Filmes são para serem vistos, o espectador é parte da historia do próprio filme e, muitas vezes, da história que o filme conta. Penso que esses filmes sempre foram pouco vistos, menos agora. São vistos em um circuito de filmes*** *cult.* ***O que vocês pensam disso? Como podemos ampliar o público de obras tão encantadoras? Anote suas respostas em seu memorial.***

O cinema educativo do INCE passou a estimular o sentimento de amor à pátria através de filmes biográficos onde os heróis nacionais apareciam imbuídos de qualidades que o Estado Novo procurava inspirar nos jovens brasileiros. Esses heróis eram trabalhadores, honestos, generosos e, acima de tudo, amavam o Brasil. Com isso, o governo procurava estabelecer uma relação entre ele e os heróis, apresentando o seu governo como uma continuidade da obra dos grandes vultos nacionais, fazendo assim a propaganda do governo junto ao povo.

As informações disponíveis sobre o trabalho do Instituto Nacional do Cinema Educativo sugerem que esse projeto resultou em um trabalho que ficou mais centrado na produção, carecendo de uma estratégia de veiculação dos filmes nos espaços culturais e educacionais do país.

Se isso de fato ocorreu, nos leva a pensar na falta de sintonia entre os projetos e a capacidade real da sociedade brasileira de absorvê-los, o que de certa forma ainda persiste. Muitos projetos sequer saem do papel, ficam apenas na intenção, não se viabilizam completamente.

"Não sou literato. Sou poeta do cinema. E o cinema nada mais é do que cachoeira. Deve ter dinamismo, beleza, continuidade eterna." Humberto Mauro para o Jornal do Brasil, RJ, abril de 1973.

2.2 O Projeto SACI

Ainda pensando em tempos e décadas, a primeira tentativa de integrar o sistema de educação nacional com o sistema de comunicação de massa via televisão com o uso de satélite foi o Projeto SACI – Sistema Avançado de Comunicações Interdisciplinares. Um dos motes do projeto de segurança nacional era a integração, na década de 1970. Muitos projetos de integração estavam em curso. Só para podermos nos localizar um pouco melhor, é nesse período que os militares desencadearam a corrida à Amazônia com o *slogan* "integrar para não entregar".

Hoje, segundo o jornalista Lúcio Flávio Pinto, a frase verdadeira soa como "destruir para não entregar". Pois, de fato, a Amazônia continua plenamente nacional. Mas cada vez menos Amazônia. Esta condição pode lhe servir de epitáfio glorioso, mas nunca de salvação (2006). Mesmo não compartilhando com o pessimismo do jornalista, embora reconheça que tem suas razões, muitos projetos feitos sempre para o bem, nem sempre alcançam suas intenções.

O que cito acima expressa o contexto em que surge o projeto SACI. Antes dele já havia sido criado o Ministério das Comunicações e a Empresa Brasileira de Telecomunicações, a Embratel. No âmbito de um projeto político grandioso e bastante conturbado, e, ainda, sustentado pelo regime militar que governava o país, o Satélite Avançado de Comunicações Interdisciplinares tinha propósitos igualmente grandiosos, ou seja, visava integrar em escala nacional o ensino básico. No âmago de uma ditadura militar, esse projeto foi forjado a partir da concepção de que começava a emergir, no sistema educacional brasileiro, o desenvolvimento, em estreita sintonia com a **doutrina de segurança nacional**.

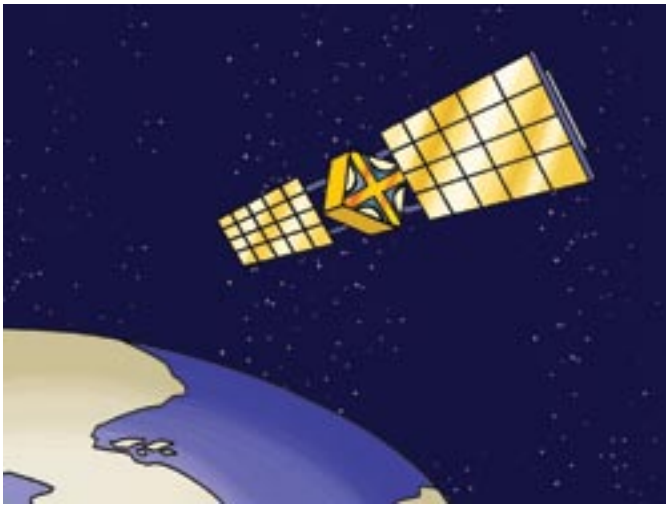
Isso se realizou por meio de uma complexidade enorme de fatores envolvendo políticas internacionais e nacionais, desenvolvimento estratégico, pesquisas aeroespaciais, propagação de sinais de televisão, por antena e cabo. Muitos dados, nomes, datas, envolvem esse projeto de televisão educativa, portanto, de audiovisual educativo. Destaco a compra do satélite da série Intelsat, que possibilitava as comunicações telefônicas internacionais e permitiam a comunicação com o mundo simultaneamente por meio da televisão.

A Doutrina de Segurança Nacional e Desenvolvimento tinha como meta criar condições para, por meio do fortalecimento do Estado, construir um modelo de desenvolvimento econômico favorável à consolidação do capitalismo, criando toda uma infra-estrutura capaz de transformar o país em uma potência econômica.

O projeto de educação justificou, pela função social de que se reveste, a compra do satélite. Muitas coisas relativas a esse projeto ocorreram nos bastidores da política, como resultado dos tempos sombrios que vivíamos. Mas, de alguma forma, podíamos cantar, não muito, mais ainda se conseguia. Assim, lembro aqui o refrão da música *Eu quero voltar para a Bahia,* cantada pelo cearense Raimundo Fagner: "Via Intelsat eu mando notícias minhas para o Pasquim. Beijos prá minha amada que tem saudades e pensa em mim". A entrada do Brasil no sistema Intel de comunicação por satélite estava na *ordem do dia* e era discutida, enaltecida, depreciada, ironizada, cantada em versos.

Mas, lembremos que estávamos em um regime político autoritário e todo autoriatarismo é unilateral. Assim, em 1965, o Brasil entra na era espacial com a compra do satélite de comunicação que ampliou consideravelmente a capaciade de transmissão de sinais de televisão e de telefonia.

O estudo de Laymert Garcia dos Santos (1981), sua tese de doutorado, publicada com o título *Desregulagens – educação, planejamento e tecnologia como ferramenta social,* revela que, gerado no Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE), com sede em São José dos Campos, o projeto SACI da mesma forma que o moleque travesso e esperto da tradição brasileira, com uma perna só, foi claudicante e o sonho tecnológico de alcance nacional ficou restrito e, ainda assim, com graves problemas. Em relação aos objetivos educacionais, os resultados desse projeto seriam um fracasso retumbante se não fossem as lições que dele puderam ser depreendidas.



Para esse autor, o Projeto SACI seria apenas uma comédia tecnológica, mas foi também um exemplo de como as políticas formuladas sem o conhecimento profundo da realidade e das pessoas que, na prática, serão as responsáveis diretas pelas ações – nesse caso os professores das escolas públicas brasileiras e mais especificamente os professores das escolas públicas do ensino básico do Rio Grande do Norte – não podem dar certo.

A instrução programada, um tipo de ensino centrado no aluno, estava muito em moda nessa época. Trata-se da aplicação dos estudos do psicólogo americano Burrhus Frederic Skinner, que propalava a eficiência do reforço positivo e de máquinas de ensinar, suas mais conhecidas aplicações educacionais. São muitas as espécies de máquinas de ensinar e embora seu custo e sua complexidade possam variar muito, a maioria das máquinas executa funções semelhantes. Skinner pregou a eficiência do reforço positivo, sendo, em princípio, contrário a punições e esquemas repressivos.

Coerente com as ideologias que o geraram, o projeto SACI trabalhava segundo a lógica da racionalidade e propalavam uma "modelização" onde os meios de comunicação ocupavam um lugar de honra, na medida em que o emprego da televisão, do rádio e dos fascículos elaborados, segundo os princípios da **instrução programada**, será o traço determinante para distinguir a tecnologia educativa do ensino tradicional" (SANTOS, 1981, p. 216).

Essa forma de educação passou a ser disseminada no país. No que se refere ao ensino a distância, houve um grande desenvolvimento da teleeducação no Brasil, a partir de 1969. São desse período a TV Educativa de São Paulo, da Fundação Padre Anchieta; o Projeto Teleescola no Maranhão; o Instituto de Radiodifusão Educativa da Bahia (IRDEB); a Fundação Centro Brasileiro de TV Educativa no Rio de Janeiro, entre outros projetos.

É importante mencionar a elaboração do* ASCEND Repor *(SANTOS, 1981) em 1966, por pesquisadores da Comissão Nacional de Atividades Espaciais (CNAE), fundada três anos antes do CNPq. Esse relatório culminou na aprovação do Projeto SACI, em 1969, que propunha resolver o problema da educação popular pela tele e radiodifusão. Também é importante o registro do INPE, que elaborou programas, materiais e treinamento de pessoal para o projeto SACI; o Manual de Engenharia de Sistemas que o INPE (1972) editou atingiu mais de 14.000 exemplares, sendo utilizado largamente por entidades públicas e privadas (IDEM, 1982).

Iniciativa conjunta do Ministério da Educação, do Centro Nacional de Pesquisas e Desenvolvimento Tecnológico (CNPq) e do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE), o projeto Saci utilizava o formato de telenovela. Inicialmente, fornecia aulas pré-gravadas, transmitidas via satélite, com suporte em material impresso, para alunos das séries iniciais e professores leigos, do então ensino primário no Estado do Rio Grande do Norte – onde foi implantado um projeto piloto. Em 1976, registrou um total de 1.241 programas de rádio e TV, realizados com recepção em 510 escolas de 71 municípios.

2.3 As televisões educativas do Ceará e do Maranhão

IMPORTANTE

As televisões educativas dos Estados do Maranhão e do Ceará surgiram nos anos de 1960 e 1970, respectivamente, instalando-se em regiões que tradicionalmente apresentavam os mais baixos índices de escolarização do país. O audiovisual em rede, ou seja, a televisão com sinal distribuído para locais distantes, permitiu que surgissem as redes de televisão educativas. Estas possibilitavam, com aulas ministradas pela televisão e com a presença de orientadores de aprendizagem no lugar dos professores nas salas de aula, transformadas em postos de recepção organizada, atender a um número significativo de alunos em locais onde a carência de professores era crônica.

As tevês educativas surgiram como solução alternativa para resolver, simultaneamente, os problemas relativos à falta de atendimento escolar nas quatro últimas séries do 1º grau, à ausência de qualidade no ensino e à insuficiência de professores.

Tive a oportunidade de visitar a TVE do Maranhão e pude perceber que, mesmo se utilizando da linguagem audiovisual, as teleaulas, no início dos anos 80, eram cópias da sala de aula convencional. Um professor, diante da câmera, dava sua aula como se estivesse diante dos seus alunos. Talvez mais por falta de recursos financeiros, as múltiplas possibilidades da linguagem audiovisual eram pouco utilizadas. À primeira vista, nas escolas, os alunos se mantinham como em uma sala de aula tradicional, praticamente com a mesma disposição das carteiras, mas havia o aparelho de televisão e um monitor que os ajudava na compreensão da matéria da aula e com exercícios propostos.

No Maranhão, essa experiência iniciada apenas na capital, São Luís, em 1969, logo atinge grande parte do Estado, em 32 municípios, 96 escolas, 1104 salas e 41 573 alunos. Esses dados estão no documento de divulgação da televisão educativa do Maranhão em comemoração a seus 27 anos. Penso que as estatísticas sempre encobrem, ou não conseguem revelar muito, as qualidades boas ou más de um projeto. Mas, certamente nos ajudam a pensar sobre sua grandeza. E projetos de educação a distância, seja por que meios forem, são sempre pensados para grande escala.

Nessa mesma direção, temos o documento de divulgação da Funtelc, a televisão educativa do Ceará, em seus 27 anos. As-

sim, encontramos que, naquele momento, o Estado do Ceará atingia aproximadamente 70% de sua população era formada por estudantes de 5º a 8º série, vinculados ao teleensino, alcançando 150 municípios, 1432 escolas, 6322 turmas e 181.193 telealunos.

Para muitos estudiosos desse período, a Televisão Educativa do Ceará se constitui na única maneira viável de se constituir séries terminais do primeiro grau, várias unidades escolares, municipais e estaduais, daquele estado. Sem sua presença, os jovens teriam que emigrar para a capital ou cidades maiores. Não sendo assim, estariam condenados a permanecer com uma escolaridade incompleta que não lhes possibilitaria um trabalho e um serviço necessário à comunidade, com todo o vigor e competência que deles se esperava.

Talvez, neste momento, fosse bom refletir que as televisões educativas representaram a utilização da linguagem audiovisual muito próxima da sala de aula. O modelo de sala de aula e o que acontece dentro dela são, de certa foram, reproduzidos em audiovisual. As experiências do Ceará e do Maranhão são apenas exemplos dessa forma de televisão educativa, existem outros, mas que na essência conservam esse modelo.

A experiência dessas televisões educativas nos leva a pensar em muitos outros fatos, mas quero destacar apenas dois aspectos. O primeiro deles é o de que, se por um lado há o argumento da oferta do ensino, por outro parece ficar mais claramente configurada a divisão entre a escola dos ricos e a escola dos pobres. O que você pensa sobre isso? A segunda reflexão trata sobre qual maneira de fazer educação pode suprir uma carência de professores, substituindo-os por orientadores de aprendizagem, sem desobrigar o Estado de investimentos na formação de professores. Isso pode ser visualizado em uma reportagem na Folha de São Paulo, de 25 de maio de 1996, a repórter Elvira Lobato afirma que as televisões educativas, vividas no Ceará, demonstram que se não houve demissões de professores, tampouco aconteceram contratações ou investimentos na formação de novos docentes.

2.4 Programa *Salto para o Futuro*

O programa *Salto para o Futuro* foi criado em 1991 pela Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação e pela Fundação Roquette Pinto, Televisão Educativa do Rio de Janeiro, hoje denominada Associação de Comunicação Educativa Roquette Pinto. Era desejo do governo federal naquele momento promover programas de educação a distância. Esse programa teve início com financiamento do FNDE, inicialmente como *Jornal do professor*. Havia toda uma política governamental sustentando a criação e manutenção de programas dessa natureza.

Em 1992, já com abrangência nacional, passou a chamar-se *Um Salto para o Futuro*. Em 1995, foi incorporado à grade da TV Escola (canal educativo da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação), ocupando uma das faixas da programação do canal. Sobre a TV Escola, falaremos um pouco mais a seguir. O *Salto para o Futuro* foi pioneiro no uso de interatividade em educação no Brasil. Há 15 anos, ininterruptamente, vem realizando semanalmente um trabalho de educação que reúne televisão, fax, telefone e computadores em rede.

O *Salto para o Futuro* é levado ao ar, de segunda a sexta-feira. Inicialmente, era transmitido em canal aberto, mas hoje pode ser captado por satélite-parabólica, devido à sua incorporação à grade de programação da TV Escola. Esse trabalho tem como objetivo possibilitar que professores de todo o país possam adquirir novos conhecimentos, rever e construir seus princípios e práticas pedagógicas, mediante o estudo e o intercâmbio com especialistas de todo o país, utilizando para tanto, diferentes mídias como telefone, fax, TV.

Cada série proposta tem um boletim impresso que é previamente distribuído aos professores inscritos na série. Com uma dinâmica interativa, o *Salto para o Futuro* atinge, por ano, mais de 250 mil profissionais docentes em todo o Brasil, integrando professores por meio de um computador em rede e articulando a educação presencial que acontece nas teles salas.

O *Salto para o Futuro,* nos seus 15 anos de existência, vem se constituindo em um marco na experiência brasileira de uso da televisão para fins educativos. No entanto, a televisão é apenas a face mais visível desse programa de educação a distância que, integrando todas as tecnologias de comunicação e educação disponíveis, segue sendo a experiência mais im-

IMPORTANTE

portante que, a meu ver, o Estado brasileiro, governo após governo, tem sustentado. E mesmo com todos os avanços e potencialidades que o *Salto para o Futuro* indica e propõe, penso que ainda se ressente de uma articulação mais efetiva nos níveis locais, que precisam pensar os cursos e treinamentos que realizam não como episódicos e desconectados da experiência teórica e prática do cotidiano das escolas em todos os níveis do sistema educacional.

Para além do interesse desse programa, centrado nos professores que estão nos postos de recepção, creio que a educação brasileira, que acontece em muitos lugares e não só na escola, perdeu muito quando o *Salto para o Futuro* deixou de ser transmitido em canal aberto. Nossa televisão carece muito de espaços para debates e conversas inteligentes, que vão muito além do interesse das escolas e dos professores. Convido vocês a assistirem esse programa e a pensarem se tenho ou não razão ao defender que o ***Salto para o Futuro*** seja veiculado, pelo menos, nas tevês abertas educativas.

Mais informações – inclusive os boletins com os textos base de cada série – sobre o Salto para o Futuro é possível encontrar no site: www.tvebrasil.com.br/SALTO/

2.5 Sistema Nacional de Educação a Distância

No início da década de 1990, foram muitas as iniciativas para incrementar ações de educação a distância. Nessa época o Ministério da Educação lançou as bases para a constituição de um Sistema Nacional de Educação a Distância (SINEAD). Por meio dele buscava estabelecer parcerias com outros órgãos visando a incorporar novas tecnologias de telecomunicação ao processo educativo.

A tentativa de configuração desse sistema se expressa a partir de algumas iniciativas, como o Decreto Presidencial n. 1237/1994, que criou, no âmbito da administração federal, sob a coordenação do Ministério da Educação, o SINEAD, e, ainda, o Protocolo de Cooperação n. 003/1993, a fim de implantar e expandir a infra-estrutura de informações do SINEAD entre o Ministério da Educação, o Ministério das Comunicações, o Conselho de Reitores das Universidades Brasileiras, o Conselho de Secretarias Estaduais de Educação e a União de Dirigentes Municipais de Educação.

No contexto do SINED, foi formulado um protocolo de intenções, com o objetivo de criar condições institucionais para o desenvolvimento de atividades de educação a distância no âmbito das universidades brasileiras. Nesse momento, foi

Estas informações estão apresentadas e discutidas no documento "Educação a distância no contexto da Educação fundamental para todos no Brasil: análise de necessidades e estratégias. Brasília, 1994 . (Documento elaborado pelo Grupo Nuclear ED 9. FE/UnB-UNESCO).

constituído o Consórcio Interuniversitário de Educação a Distância, visando integrar todas as faculdades de educação das universidades públicas na realização de ações voltadas para a criação de mecanismos que propiciassem atividades cooperativas de educação a distância no país, por todos os meios, televisão, rádio, computador, telefone, fax.

IMPORTANTE

2.6 A TV Escola

O projeto da TV Escola é, talvez, o maior e mais ambicioso projeto de educação a distância já proposto pelo Ministério da Educação. Surgiu com o objetivo de "planejar a educação necessária para o século XXI, na qual certamente as novas tecnologias desempenharão papel decisivo". Essas palavras são da Secretária de Desenvolvimento, Inovação e Avaliação Educacional do MEC, e as encontramos na revista Nova Escola, que muitos de vocês devem conhecer, no número de junho de 1995. Portanto, logo no início da TV Escola.

Projetos que integrem todo o nosso país são, por isso mesmo, muito grandiosos, os quais surgem como resposta a uma educação para um século ou ainda mais tempo. Vejam que as nossas políticas e os nossos projetos, por mais objetivos que possam parecer, buscam construir também suas estratégias de sedução, uma das dimensões mais importantes e encobertas da linguagem audiovisual que estamos tratando. Todo projeto precisa lançar centelhas de esperança para que possa se concretizar em ações. Parece que a sedução está em toda parte, não tem um compromisso *a priori* com o engano e o erro, como denotam algumas de suas acepções.

A TV Escola se estabeleceu como uma forma de superar as grandes lacunas da educação brasileira, mais uma vez a linguagem audiovisual ganha uma expressão educativa. Em seus programas, tanto nos que produz quanto nos que adquiriu, no país e no exterior, existe a preocupação com a equidade na educação. A televisão disponibiliza seu sinal para que todos tenham acesso a informações, conhecimento, saberes e bens culturais que a humanidade tem construído. Nesse sentido, segundo o MEC, configura-se uma educação como *uma janela aberta para o mundo*.

A programação do canal foi montada a partir de uma seleção da produção nacional e estrangeira, e passou pela aprovação de um conselho consultivo de programação, criado especifi-

Este tema foi divulgado e discutido mais amplamente na Teleconferência, por meio da TV Executiva da Embratel, com o título: Regime de Colaboração e TV Escola, realizada em agosto de 1995.

camente para essa finalidade e constituído por representantes da Secretaria de Comunicação da Presidência da República, do Conselho Nacional de Dirigentes das Universidades Brasileiras e do próprio Ministério da Educação. Buscava-se, então, garantir a qualidade dos programas a serem veiculados e, ao mesmo tempo, a presença de um olhar mais plural que as transmissões para um país de dimensões continentais como o Brasil exigiam.

No primeiro *workshop* de educação a distância, ocorrido no Rio de Janeiro, no bito das políticas que viabilizariam a TV Escola, foi apresentado um projeto de EaD, com ênfase na televisão, e direcionado, prioritariamente, para o ensino fundamental, a representantes de todos os Estados da federação. Naquele momento, foram feitas algumas alterações importantes na política de audiovisual de educação a distância: a Fundação Roquette Pinto sai da alçada do Ministério da Educação e passa a integrar a Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República.

Mais informações podem ser obtidas no site: http// portal.mec.gov.br Nesse portal é possível encontrar informações sobre os projetos, principalmente aqueles de interesse das escolas.

O projeto da TV Escola compreendia a veiculação de programas educativos, por satélite e por antena parabólica. No primeiro momento, todas as escolas com mais de 200 alunos recebiam um *kit* com televisão, um aparelho de gravação e reprodução em VHS, uma antena parabólica e 12 fitas para iniciar as gravações. Os programas deveriam ser transmitidos em horários previamente divulgados e as escolas gravariam as fitas, criando assim um acervo de programas que ficavam disponíveis para os professores em suas aulas.

As ações que envolvem esse projeto de televisão educativa têm se consolidado e ampliado no âmbito das ações de educação a distância do governo. Por meio de programa de ação da Secretaria de Educação a Distância, escolas que não tinham outros meios receberam um *kit* contendo aparelho de reprodução de DVD, caixa com 50 mídias, com aproximadamente 150 horas de programação produzida pela TV Escola.

IMPORTANTE

Os projetos mencionados são apenas alguns exemplos de uso do audiovisual na educação. Tratamos aqui da dimensão mais política e administrativa do uso do audiovisual educativo. O que vemos nas telas não diz só o que vemos, mas também porque vemos e porque devemos ver. A linguagem audiovisual é sempre seletiva, decidir que programa devemos ver também é. O uso do audiovisual na educação principalmente é um ato político de muitas faces. A tela é apenas uma delas. As coisas têm suas origens e, para efeito desta reflexão que empreendemos, precisamos pensar que na origem do que vemos está, quase sempre, a concepção que as pessoas que estão nos governos têm interesses, não só no audiovisual, mas também em sua utilização ou não na educação. Particularmente, gosto muito do programa *Salto para o Futuro,* ***vejo nele inúmeras possibilidades não apenas de discussão por reunir professores de todo o país, mas também pelas muitas faces do audiovisual que congrega. Abre janelas para a televisão, cinema, artes plásticas, música, em um mesmo programa, se quisermos. Sou simpática à TV Escola que, ao meu ver, tem aperfeiçoado seu processo e corrigido percursos e alguns exageros. Penso que, com ela, a educação tem muito a ganhar.***

3

Linguagem audiovisual

3.1 Origem

Podemos pensar que as linguagens audiovisuais têm muitas origens, ou melhor, só podemos pensar assim, pois é muito difícil estabelecer seu início, onde tudo começou. Muitas névoas encobrem esses primórdios. E, ainda, muitos fatores concorreram para que a linguagem audiovisual se tornasse o que é.

A linguagem de que estamos falando é áudio e visual. Se quisermos pensar no que de visual tem essa expressão humana, as suas origens estão perdidas num tempo quase infinito e muitos autores, entre eles o historiador da arte Ernst Gombrich (1999), dizem que "ignoramos como a arte começou, tanto quanto desconhecemos como teve início a linguagem".

Talvez não possamos dizer há quanto tempo as artes visuais fazem parte da vida humana, mas podemos ver ainda hoje sinais claros de que arte acompanha a humanidade desde há muitas eras; intrigantes pinturas rupestres são encontradas em muitas partes do planeta. Gombrich (1999) afirma que

> a explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa – e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra –, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder. Tudo isso, é claro, não passa de conjecturas [...].

Imagens rupestres instigam a imaginação humana desde sempre. Da caverna de *Lascaux*, na França, com seus impressionantes bisões e cavalos às pedras escritas do rio São Joaquim na Chapada dos Veadeiros, no planalto central do Brasil, a inscrição de imagens parece querer dizer algo. O que elas querem dizer, não sabemos, mas sensibilizados pelas ima-

gens que vemos nos locais onde foram inscritas ou em suas reproduções, nos resta a imaginação. Podemos fazer conjecturas quando as evidências existem, mas não estão completas, precisamos ainda imaginar. Assim, linguagem audiovisual ainda hoje, como todas as demais linguagens, requer uma forte dose de imaginação. É por meio dela que completamos o sentido, não o da coisa em si que vemos e/ou ouvimos, mas do sentido que construímos para nosso próprio entendimento do mundo e das coisas que vemos e ouvimos.

Por isso, é sempre bom lembrar que as linguagens da pintura, das artes visuais e audiovisuais nos ensinam algo de muito importante: o sentido, o significado das coisas não está só nelas, mas na relação que estabelecemos com elas. Assim, o que cada expressão artística quer dizer não tem tanta importância, pois já está dito pelo autor da obra. Importa o que, cada um de nós, ao nos depararmos com uma obra de arte, queremos dizer.

Essa forma de relação cognitiva do homem com as coisas pode, se quisermos, transcender as artes e, de certa forma, centrar o conhecimento mais no homem e menos nas teorias ou conceitos. Ver e ouvir o que nos é dito por meios audiovisuais pode se constituir em um método de se conhecer o próprio homem e a sua humanidade, para além dos filmes, programas de tevê, fotografias, pinturas, músicas.

IMPORTANTE

3.2 Arte visual

O cinema tem muitas origens. Milton José de Almeida (1999), no seu livro *Cinema arte da memória*, foi buscá-las na Capela do *Scrovegni*, em Padova na Itália. Esta capela, construída pelos filhos de um rico comerciante italiano, tem o seu interior pintado em afresco por Giotto. O afresco é um tipo de pintura mural assim chamado porque a pintura precisa ser feita a fresco, antes que a massa da parede seque. É um tipo de pintura ligeira e sem retoque, por isso mesmo é exata, não pode haver erros, do contrário toda a parede precisaria ser refeita. Portanto, Milton Almeida (1999) fala de um cinema muito anterior à invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière de que falamos em outro momento.

Afresco é uma técnica de pintura feita em paredes ou tetos rebocados enquanto a massa ainda está úmida. As tintas ou pigmentos usados que devem ser misturados com água são moídos ou granulados, para facilitar a penetração na superfície. Duas são as dificuldades encontradas nesse tipo de pintura: secagem rápida, pois a tinta não se fixa no reboco seco, e a dificuldade em fazer correções. O processo do afresco descora muito os tons, sendo assim os melhores resultados são obtidos com cores suaves e foscas. A pintura de afresco atingiu seu maior desenvolvimento entre os séculos XIII e XVI, tendo a Itália como seu grande centro. Entre os pintores destacam-se Giotto, Michelangelo, Lorenzetti.

Capela do Scrovegni, em Padova na Itália.

Quando entramos na **Capela do Scrovegni** é como se mergulhássemos no azul. Existem outras cores em muitos lugares, mas a predominância do azul é fortemente percebida. O espaço pequeno é aumentado pela sensação de amplidão do azul e pelas técnicas da perspectiva que já se insinua na pintura de Giotto.

Percebemos ali imagens em seqüência. A seqüência é temporal, numa justaposição cronológica vamos acompanhando a vida de Jesus Cristo, da anunciação de sua vinda, seu nascimento, vida, morte e glória. O que vemos são imagens da narrativa fundante do mundo ocidental. Nascemos já imersos nessa história de mais de dois mil anos, ainda que não propaguemos religiões dela decorrentes. O cinema tem suas origens na pintura, tem ainda uma origem cristã, é religioso, em certa medida, na sua forma laica de ser.

Ao encontrarmos uma das origens do cinema na Capela do Scrovegni, encontramos a perspectiva como a técnica de pintura que permitiu a reprodução da realidade. Concebida em muitas manifestações culturais no século XIII e seguintes, a perspectiva ganhou forte expressão na renascença italiana e a realidade tal como se apresenta passou a ser retratada por muitos artistas que eram valorizados por sua maestria nas técnicas da perspectiva.

Para Gombrich (1999) "o público que via as obras do artista começou a julgá-las pela perícia com que a natureza era retratada

Acesse o endereço eletrônico http://www.cappelladegliscrovegni.it/galleria.htm e veja o trabalho do pintor Giotto na Cappella degli Scrovegni, em Pádua, Itália.

A Adoração dos Magos, um exemplo de como Giotto criava a noção de perspectiva em seus quadros

e pela riqueza e profusão de pormenores atraentes que o artista conseguia incluir em suas pinturas. Os artistas, entretanto, queriam ir ainda mais além em seus aperfeiçoamentos " (p. 221).

A arte visual com a introdução da perspectiva, da luz e sombra, aproxima-se cada vez mais da realidade das coisas como elas são. Mais que uma interpretação do real esta arte quer imitá-lo, representá-lo em suas obras, ainda que seja muito difícil fugir da interpretação que sempre existe. Estamos simplificando muito ao tratar dessas questões que emergem de uma complexidade enorme de fatores

IMPORTANTE

Tempo e história representam e são representados em obras, e o que temos são os registros que muitas dessas obras são, de fatos, personagens e acontecimentos. Obras e os contextos em que são urdidos fundem-se e confundem-se nesse enorme turbilhão de registros que, fixados em muitos suportes, chegam até os nossos dias.

As técnicas da pintura mudaram não somente as artes visuais, mudaram também a maneira de se olhar para mundo. O mestre genovês, nascido em 1404, Leon Battista Alberti (1999) afirma que

> divide-se a pintura em três partes; essa divisão nós a tiramos da própria natureza. Como a pintura se dedica a representar as coisas vistas, procuremos notar como são vistas as coisas. Em primeiro lugar, ao se ver uma coisa, dizemos que ela ocupa um lugar. Neste ponto o pintor, descrevendo um espaço, dirá que percorrer uma orla com linha é uma circunscrição. Logo em seguida, olhando esse espaço, fica sabendo que muitas superfícies desse corpo visto convêm entre si, e então o artista, marcando-as em seus lugares, dirá que está fazendo uma composição. Por último, discernimos mais distintamente as cores e as qualidades das superfícies e, como toda diferença se origina da luz, com propriedade podemos chamar sua representação de recepção de luzes. Portanto, a pintura resulta da circunscrição, composição e recepção de luz (p. 78).

> ***Milton José de Almeida (1999) afirma que "aquele aparato intelectual e técnico, pensado como ciência, objetivamente produzido par aprisionar o real, reproduzi-lo e afirmar-se como sua única e competente representação é a*** *Perspectiva.* ***Suas linhas tecerão uma malha firme sobre a realidade visual, religiosa e política e oferecerão aos poderes uma caixa de ilusão geométrica para a construção de suas genealogias e mitos. Uma caixa que encerrará em linhas, luzes e sombras artificiais e estáveis, as linhas, luzes e sombras da realidade natural e cambiante. Constituirá em pintura, mais tarde em fotografia e cinema, LOCAIS e IMAGENS inesquecíveis para serem lembrados. Será uma estrutura que representará a vida efêmera e transitória em formas estáveis e permanentes. Como ciência produzirá os instrumentos para o enquadramento do real e tornará locais republicanos, burgueses, nobre, tirânico em LOCAIS e IMAGENS inesquecíveis de riqueza, pobreza, felicidade e tragédia. Como a Ciência, constituirá a forma dominante de representação do real e, ao longo do tempo, serva constante da Política, será O real" (p. 123-124).***

Leonardo da Vinci, em seus escritos organizados e traduzidos por Eduardo Carreira, faz uma distinção entre a perspectiva natural e a perspectiva artificial. Na primeira, quando olhamos para as coisas vemos aquelas que estão mais perto parecendo maiores e as mais distantes menores. "A perspectiva artificial, no entanto, dispõe de coisas desiguais a diversas distâncias, cuidando para que a menor fique mais próxima do olho do que a maior, e a tal distância que essa maior possa parecer menor do que todas as outras. A causa disso é o plano vertical no qual essa demonstração é representada, cujas partes todas e em toda a extensão de sua altura, guardam desiguais distâncias em relação ao olho. Essa diminuição do plano é natural, mas a perspectiva nele representada é artificial" (CARREIRA, 2000, p. 127).

Existe a perspectiva dada pelas cores, pela luz e pela localização dos objetos e corpos. Pode parecer um pouco confusa essa explanação de Leonardo da Vinci, mas é importante lembrar que para chegar até nós os escritos desse pintor passaram, seguramente, por muitas traduções. Assim as idéias podem parecer um pouco vagas, mas não são, pelo menos inteiramente.

Podemos pensar em muitas experiências para compreendermos a perspectiva, muitos lugares podem proporcionar a nossa observação. Em uma combinação de duas perspectivas podemos ver a Catedral de Brasília, a famosa obra de Oscar Niemayer. Em seu interior vemos pendidos por cabos de aço três anjos fundidos em bronze. O primeiro deles, mais próximo do chão é grande, muito maior que os outros dois que vão diminuindo de tamanho, sendo o último o menor deles. Temos ali uma experiência muito interessante de perspectiva e de como uma ilusão de ótica é traduzida em espaço relativamente pequeno, a Catedral tem apenas 40 metros de altura, pensado e construído para ser percebido como muito maior. Penso que os maravilhosos **anjos de Ceschiatti** estão lá também para isso.

IMPORTANTE

Anjos de Ceschiatti na Catedral de Brasília

Na pintura, a perspectiva que não era sequer considerada pelos primeiros pintores, consolida-se na Idade Média, mas será rompida com os pintores modernistas. Aqui a realidade deixa de ser retratada e passa, de certa forma, a ser considerada como um espaço novo para além dos aspectos que sugerem a pintura e a arte visual. A representação deixa de ser mimética e passa a ser um espaço criado pelo ato de pintar e no ato de ver do observador. A modernidade sugere, sempre, certo afastamento da natureza e isso se manifesta também nas artes visuais.

Acesse o endereço eletrônico http://www.pbase.com/alexuchoa/image/31952122 e veja os anjos de Ceschiatti da catedral de Brasília

3.3 A fotografia

Realizando um grande corte no tempo, vamos aos primórdios do século XIX, quando as artes visuais são fortemente afetadas pela fotografia. Novamente podemos perceber que as técnicas da fotografia também têm muitas origens. Grande parte dos princípios constituintes da química e da ótica, que vão permitir a fixação de imagens em papel, já era conhecida bem antes de acontecer a primeira imagem fotográfica, em torno de 1826.

Edgar Allan Poe (1809 -1849) retratado ao lado, pelo daguerrotipo, foi escritor, poeta, romancista, crítico literário e editor estado-unidense. Poe é considerado, um dos precursores da literatura de ficção científica.

Não sei se você já teve a oportunidade de olhar com cuidado velhos álbuns de fotografia. Por eles passamos as mãos, os olhos e nesse processo de ver, passa também o tempo que parece escorrer das imagens, mas

LORICHON. Daguerrotipo, 1850.

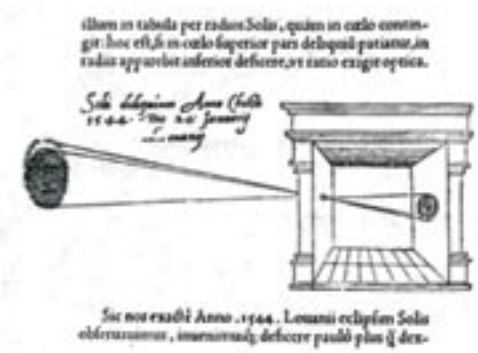
Edgar Allan Poe

que ainda está aprisionado nelas. Penso que a fotografia é uma das experiências mais instigantes da vida humana, desde que a George Eastman começou a fabricar, no final do século XIX, início do XX as suas câmera portáteis com a seguinte propaganda: *you press the botton, we do the rest,* (você aperta o botão, nós fazemos o resto) em muitos cartazes e folhetos. Com isso, a Kodak, fundada por Eastman em 1892, veio a se transformar em uma das mais poderosas indústrias de material fotográfico do mundo. Kodak foi, em muitos momentos, sinônimo de fotografia.

A fotografia, talvez mais que os outros mecanismos de captação de imagens, parece revestida de substância etérea. Walter Benjamim (1987) afirma que "já se pressentia, no caso da fotografia, que a hora de sua invenção chegara e vários pesquisadores, trabalhando independentemente, visavam ao mesmo objetivo: fixar as imagens da *câmera obscura*, que eram conhecidas desde Leonardo" (p. 91).

Leonardo da Vinci

A primeira descrição conhecida de uma câmera escura é atribuída a Cesare Cesariano, discípulo de **Leonardo da Vinci**. Câmera escura, do latim *camera obscura*, é considerada o primeiro passo para o desenvolvimento da fotografia. Ela se baseia em um fenômeno da luz descoberto pelo filósofo grego Aristóteles (384-322) e muito utilizada pelo cientista e pintor italiano Leonardo da Vinci (1452-1519) para pintar alguns de seus quadros, dando os primeiros passos para a produção de imagens com o auxílio de um mecanismo ótico.



Câmera Escura, Reinerus Gemma-Frisius, 1544

Outros dizem que o desenho mais antigo de uma **câmera escura ou obscura**, como o representado pela figura acima, foi construído em 1544 pelo médico e matemático holandês Reinerus Gemma-Frisius. A ilustração acima mostra como esse engenho tinha por objetivo a visão de eclipses solares sem riscos para os olhos. Só com o tempo a câmera escura iria se transformar numa pequena caixa portátil usada pelos pintores como auxiliar de seu trabalho.

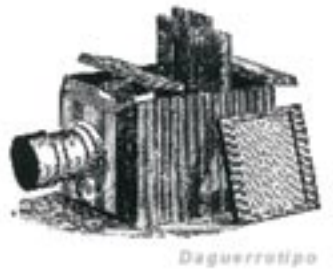
A câmera escura está na origem da fotografia. Quem primeiro a utilizou é algo em que podemos apenas imaginar e acreditar. A origem tem muitas ramificações, vem de muitos lugares e tempos. Quando falamos em origem nem sempre podemos dar nomes aos personagens, localizar ou datar os acontecimento. Podemos tentar estabelecer uma gênese da fotografia, considerando que ela comece quando cientistas e curiosos buscavam fixar imagens em papel.

Em 1826, o inventor e litógrafo francês Joseph Nicéphore Niépce, pesquisando técnicas para copiar desenho a traço (*heliogravure)*, foi convidado para trabalhar com Luis Daguerre. Tornando-se sócios, esses dois pesquisadores trocaram muitas informações e, em 1839, Daguerre (Niépse já havia morrido) anuncia seu novo processo fotográfico à Academia Francesa de Ciências, realizado por meio do material sensível à luz, produzido a partir do iodeto de prata. Muitas outras experiências, com mais ou menos sucesso, aconteceram para que as modernas técnicas da fotografia se consolidassem.

IMPORTANTE

Nossas câmeras fotográficas digitais não se parecem nem um pouco com os velhos daguerrotipos, nem em processos, nem em resultados. No entanto, guardam entre si a possibilidade de captar instantes no espaço e no tempo.

3.4 A reprodubilidade



Daguerrotipo

A fotografia evoluiu muito depois de sua invenção no início do século XIX. Mas, além do processo de registro de imagens, estava inaugurado o processo de reprodução das imagens a partir de um original. A fotografia pode ter muitas cópias com a mesma qualidade, a partir de um negativo. Dos filmes, também, a partir de um original, são extraídas inúmeras cópias absolutamente iguais.

Portanto, o acesso que temos hoje a muitas obras da humanidade é possível graças às técnicas de reprodução de que tão bem nos fala Walter Benjamin (1982) em seu estudo *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Este autor afirma que no momento em que são feitas cópias pelo processo fotográfico, a arte, as reproduções de pintura a que temos acesso justamente por esse processo, perde a aura.

A sua existência única passa a ser uma existência serial. Essa perda se relaciona com os movimentos de comunicação de massa e "pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho. [...] Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e o agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra" (BENJAMIN, p. 167, 1982).

Mona Lisa, La Gioconda de Leonardo da Vinci

Dama com um Arminho, Retrato de Cecilia Gallerani, de Leonardo da Vinci

E se as obras perderam a aura, ganharam um número infinitamente maior de observadores possíveis. Poucos de nós podemos, por exemplo, visitar a Mona Lisa, o famoso quadro de Leonardo da Vinci, que está no museu do Louvre, em Paris. Mas podemos encontrá-la em muitos lugares: nos livros didáticos, no calendário da loja, no livro de arte, na internet.

Lembro aqui que essas idéias foram escritas entre 1935 e 1936, e que o autor conheceu o cinema, que considerava a expressão maior das possibilidades da reprodução técnica e das implicações que esse fenômeno teria na sociedade, mas não conheceu a televisão.

4

Fotografia, cinema e televisão

4.1 A sociedade do espetáculo

Para aprofundar esse assunto recomendo a leitura da A sociedade do espetáculo (DEBORD, 1997).

Espetáculo é tudo aquilo que chama e prende a atenção. É também qualquer apresentação feita para o público. Alguns autores dizem que estamos vivendo uma sociedade do espetáculo, onde tudo é feito para ser apresentado, representado, da roupa que se veste ao gesto que se faz. A nossa sociedade industrial é também uma **sociedade espetacular**.

Cinema é espetáculo e é também indústria. Envolve uma enormidade de pessoas em sua realização. Os estúdios de cinema são fábricas de audiovisual, embora trabalhem com a dimensão artística de cada um dos participantes de sua realização. Cinema é também uma linha de montagem, ou seja, como tudo o que chama a atenção, atrai e prende o olhar.

Cinema é sempre espetacular, se não, não é cinema, na sua mais pura acepção. O cinema criou os grandes planos e as panorâmicas e, da mesma forma, espetacularizou o ínfimo, o detalhe, com tal nitidez e de uma forma tal, que nenhuma outra linguagem é capaz de criar. Revela até o que é perfeitamente presente, aquilo que é apenas pressentido, que não se ouve, nem se vê.

A tipografia (do grego typos – "forma"; e graphein – "escrita") é a arte e o processo de criação na composição de um texto, física ou digitalmente. Assim como no design gráfico em geral, o objetivo principal da tipografia é dar ordem estrutural e forma à comunicação impressa.

Audiovisual é técnica e tecnologia. O cinema e a televisão são técnicas audiovisuais que reúnem máquinas capazes de capturar, o que na vida real é efêmero e fugidio, em imagens e sons.

O homem sempre se preocupou em construir artefatos que o auxiliasse a construir uma memória artificial. Podemos dizer que para guardar pensamentos e idéias foi inventado o caderno e o lápis, o tipógrafo e as tintas. Para guardar imagens criamos a pintura, depois a fotografia, o cinema, a televisão, com meios magnéticos e depois digitais. Parece não haver limites para a criação humana em relação aos audiovisuais.

Da mesma forma que as imagens, os sons são cada vez mais perfeitos, alcançam uma afinação e ritmos tão perfeitos com o auxilio dos computadores que quase deixam de ser humanos.

Assisti pela televisão a entrevista de um maestro que dizia utilizar o computador para fazer suas composições, mas que depois estudava a obra para introduzir nela algumas imper-

feições para que pudesse torná-la mais agradável aos ouvidos e, portanto, mais humana.

Imagens e sons são os elementos que encontramos na natureza, somos imagens e sons, além de estamos imersos neles. Só por curiosidade gostaria de lembrar que não existe o silêncio; silencio absoluto só é conseguido em estúdios de som muito bons, portanto por um mecanismo artificial de gravação.

O que conseguimos criar com a tecnologia hoje disponível para registrar imagens e sons permite que o cinema e a televisão produzam imagens de todas as ordens do mais belo ao monstruoso. Muitos comerciais de 30 segundo para a televisão apresentam narrativas e imagens muito interessantes e criativas. Ainda há pouco tempo vi um filme desses em que legumes voavam para a panela. Não me lembro o que anunciavam, mas as imagens, para mim, eram lindas, apesar de possível apenas por meio de registros digitais e computadores.

Ainda assim, com todos os avanços que a tecnologia permitiu para a produção audiovisual, continuamos, talvez porque o ser humano não tenha mudado tanto assim, buscando compreender as luzes, as sombras, os enredos, a edição, os sons e as trilhas sonoras, os cenários e as máquinas que processam tudo isso permitindo que os audiovisuais façam cada vez mais parte de nossas vidas.

Leonardo da Vinci dizia:

> o olho, que reflete a beleza do universo aos contempladores, é de tanta excelência que quem consente em sua perda se priva da representação de todas as obras da natureza, cuja visão a alma consola em seu humano cárcere. A perda da audição traz consigo a perda de todas as ciências que têm por as palavras, mas não basta isto para perder a mundana beleza, a qual consiste na superfície dos corpos, sejam acidentais ou naturais, que no olho humano se espelham (CARREIRA, p. 67, 2000).

Muitas coisas mudaram desde da Vinci, pois muitas tecnologias ajudam a superar as perdas que as pessoas possam ter de seus sentidos, sobretudo da visão e da audição. Lembrar dessas ques-

tões pode ser importante para a nossa reflexão sobre audiovisuais.

4.2 Iluminação e tecnologia

Luz e sombra são elementos percebidos pela visão, tanto pela visão como pela visão das câmeras. A palavra fotografia significa registrar a luz, lembremos que as cores são variações da luz. Sem luz nenhuma cor existiria. Para captar e registrar a luz, precisamos saber qual a fonte de luz ilumina a cena ou objeto que desejamos registrar. Nossa fonte de luz é sempre o sol, mas temos as luzes artificiais que o substituem. Veja a seguir alguns tipos de iluminação:

- luz baixa: posiciona-se no chão ou em planos inferiores ao objeto, pessoa ou cena. As iluminações que se posicionam de forma diversa da nossa fonte principal, que é o sol que está acima de nós, são sempre mais dramáticas e intensas;
- luz frontal: constrói imagens claras, sem relevo, contraste e profundidade. Fica uma fotografia chapada, que é aquela em que todos os planos parecem estar numa mesma chapa plana;
- iluminação lateral: é aquela que deixa o assunto fotografado muito escurecido em um lado e muito iluminado no outro. As imagens ficam como silhuetas quando o assunto principal está posicionado em local com menos luz que o fundo. Vemos muito esse tipo de efeito em imagens de gravações domésticas de vídeo, quando são feitas dentro de casa.

É interessante observar os vários tipos de iluminação. Ao lado, por exemplo, vemos um exemplo de iluminação lateral (Imagem medieval à esquerda; imagem do filme *E o vento levou...* Nos filmes, no cinema a iluminação é mais variada que na televisão que procura mais *clarear* os ambientes do que iluminar. Iluminar pressupõe um estudo maior das fontes de luz e de seus recortes. Os programas de televisão não se preocupam muito com essas nuances.

Nas novelas, por exemplo, nos primeiros capítulos, é possível observar um maior cuidado com iluminação, quando os personagens estão sendo apresentados ao público e precisam de certo relevo para expor sua personalidade e caráter, depois com o passar dos capítulos a iluminação vai ficando cada vez mais chapada e mocinhos e bandidos aparecem sob a mesma luz.

Os elementos relacionados à luz e sombra sugerem muitos aspectos da narrativa. Os elementos e as sensações dramáticas que um audiovisual nos transmite estão muito relacionados com a forma como a luz é composta. Luz e sombra têm muitas acepções.

IMPORTANTE

Convido vocês a observarem a luz e, claro, também a sombra dos filmes que verão e a se lembrarem de alguns filmes em que elas desempenham um papel fundamental. Lembro aqui de Blade Runner, o caçador de andróides. Esse filme se passa na cidade de Los Angeles, em 2019, a luz é toda artificial, a cidade é coberta por nuvens negras de chuva ácida. O clima é de opressão e as únicas saídas parecem estar nos anúncios luminoso de néon que cortam o céu escuro de tempos em tempos. Além disso, chove todo o tempo. Registre suas idéias no memorial.

PRATIQUE

Cenas do filme Blade Runner, o caçador de andróides. USA, direção: Ridley Scoth, 1982.

No filme *Vidas Secas*, a luz é de alto-contraste, o que é claro é muito claro, o que é escuro é muito escuro. Na história que esse filme conta, a opressão vem do sol e da claridade ofuscante que transforma a vida do sertanejo nordestino num verdadeiro inferno que tudo aniquila. Alguns gêneros de filmes são também associados pelo tipo de luz, o cinema *noir* ou *dark*, são principalmente filmados na noite, ou seja, contam histórias cujas cena acontecem na noite.

Vidas secas. Brasil, direção: Nelson Pereira dos Santos, 1963

As história contadas por meio da linguagem audiovisual, assim como as escritas, possuem um enredo, mas não vamos tratar delas nesse texto. Estudiosos de literatura, escritores, roteiristas de cinema e televisão sabem que o número de histórias originais é muito limitado. Alguns falam que existem cerca de 40 histórias

e que todos esses milhares de títulos que vemos retratam apenas as muitas formas diferentes de contar a mesma história.

As histórias revelam a vida humana e por mais rica que seja, essa vida tem limites e os personagens que contam histórias vivem segundo um mesmo ciclo vital, nascem, crescem, têm filhos, estudam, têm amigos, ficam ricos ou pobres, amam, sofrem, ficam doentes, morrem. Em meio a tudo isso, acontecem as histórias que podiam ser a de uma só pessoa, mas que também podiam ser a de todos. Por isso, os indianos dizem que a história que não estiver contida no ***Mahabharata*** não existe. Esse livro é um texto escrito em sânscrito e tem mais de 90 mil versos e se abre em centenas de ***plots*** que podem ser compreendidos separados dos demais ou reunidos.

Já assistimos a inúmeros filmes e novelas em que muitas histórias se repetem. Trago como exemplo, a parábola bíblica do filho pródigo. Filhos, homens e mulheres que saem e voltam para casa, povoam nosso universo de histórias em audiovisual. Na vida real também, uma e outra – realidade e ficção – parecem caminhar juntas.

O Mahabharata (em sânscrito, grande Índia) é o grande épico hindu, composto pelo sábio Vyasa, e supõem-se que data do século 8 a.C. Inspirou o filme homônimo, onde os atores eram de nacionalidade e raças variadas, para indicar a universalidade dos temas tratados neste livro.

Plot é o núcleo central da ação dramática, é o que interliga as personagens por meio de problemas, conflitos, intrigas, paixões, ódios, rancores, amores. É o "como" a história se estrutura. Algumas histórias, filmes e novelas, por exemplo, possuem pequenos plots ou subplots que se articulam no decorrer da narrativa. Sobre esse temas ver o livro Da criação ao roteiro (COMPARATO, 1993).

4.3 Áudio

Som, silêncio e a fala, os diálogos e monólogos, compõem o que chamamos em linguagem audiovisual de trilha sonora. É chamada assim porque, ao definir a trilha sonora, é definido o caminho do som. Como cada música, cada silêncio, cada ruído, cada barulho deve entrar ou surgir nas caixas de som e como deve interagir com a imagem que aparece na tela. Hoje, sons e imagens se aproximam de tal maneira, fundindo-se quase à perda de suas especificidades, dando vida a uma nova linguagem audiovisual.

A banda sonora, como é também chamado o som no filme e na televisão, é capaz de alterar completamente a percepção de uma imagem. De certa forma, o som induz àquilo que se pretende que o espectador veja ou, então, esconde o que se deseja que passe despercebido.

O som tem como características a intensidade e a altura. A intensidade ou volume é a força com que o som é produzido; já a altura é a freqüência ou o número de vibrações que faz o som ser mais baixo (grave) ou mais alto (agudo). O timbre é percebido pela matéria em vibração. Uma corda de piano é feita de uma matéria que produz um tipo de som que se distingue do som de uma flauta, de um pandeiro, de um violão, por exemplo.

Distinguimos, também, os sons das vozes humanas, uma vez que as pregas vocais são diferenciadas nos homens e nas mulheres. Assim, podemos afirmar que o timbre é o colorido do som.

Uma trilha sonora pode ser considerada boa ou ruim dependendo do como são articulados esses elementos. A elaboração de uma banda sonora pode ser comparada à composição de uma partitura musical. Cada elemento dever ser cuidadosamente observado para que haja uma harmonia entre cada tipo de som e destes com imagem. Entre os tipos de som temos a música, o ruído e o silêncio.

IMPORTANTE

A música é decisiva numa trilha sonora. O tema musical sempre guarda relação com alguns personagens ou situações que se repetirão ao longo do audiovisual constituindo assim um fio condutor da história.

O ruído tem sua importância na trilha sonora pela força que reside precisamente em sua capacidade de evocação dos objetos e dos fenômenos. Assim, o som de uma tempestade anuncia as imagens que vamos ver ou não na tela. Se não vemos, podemos – pelo som que ouvimos – imaginá-las. Por exemplo, o som de um freio de carro no asfalto sugere outras imagens. Podemos nos lembrar aqui de inúmeras outras situações em que o som antecipa ou até mesmo substitui a visão em algumas cenas.

Há um tipo muito particular de som, um anti-som, poderíamos pensar assim, que é o silêncio. Sobre o silêncio diz Ivan Illich: “as palavras e as frases compõem-se de silêncios mais significativos do que os sons. As pausas, cheias de sentido entre os sons e expressões, transformam-se em pontos luminosos num vácuo imenso: como os elétrons no átomo, como os planetas no sistema solar. A linguagem é uma corda de silêncio com sons nós. [...] Não são tanto os nossos sons que dão significado, mas é, sim, através das pausas que nós nos fazemos compreender [...]. O estudo da gramática do silêncio é uma arte mais difícil de aprender do que a gramática dos sons (FERREIRA, s/d)”.

E voltando aos sons, estamos acostumados a associar músicas e personagens no cinema e na tevê. Conhecemos bem essa gramática, ainda que não prestemos muita atenção nela. Essa associa-

ção é muito clara na televisão que assistimos quase diariamente. Somos capazes de relacionar imediatamente os sons que ouvimos com as imagens que não estamos vendo. Mas temos a certeza de que estão na tela. As novelas sempre iniciam com o mesmo tema musical que ouvimos à exaustão por muitos meses.

Sérgio Chapelin e Cid Moreira - 1972

Cid Moreira e Sérgio Chapelin - 1991

A **vinheta** do Jornal Nacional, por exemplo, anuncia que é chegada a hora das notícias apresentadas pelo casal de jornalistas de plantão. O som dessa vinheta é conhecido de todos, já foi, em certo sentido, naturalizado e automatizado, pois ao ouvi-lo sabemos que logo virão a noticias. É parte da "paisagem" audiovisual do país e, de certa forma, marca uma cronologia para as atividades das pessoas, como os velhos sinos das catedrais.

Vinheta, em televisão, é o pequeno filme que introduz os programas. Vinheta é uma terminologia tomada emprestada à imprensa. Desde os primeiros livros as vinhetas eram desenhos, geralmente de cachos de uva e folhas de parreira, que separavam os capítulos.

O filme *Abril Despedaçado* foi rodado nos interior da Bahia, inspirado no livro do escritor albanês, Ismael Kadaré. Entre muitos aspectos que esse belo filme retrata, como a luta entre famílias, uma vendeta, o compromisso dos filhos em seguir o mesmo caminho dos pais. É um filme feito de muitas lembranças dos personagens e, também, de muitos silêncios. Nele é possível sentir a eloqüência do vazio, do silêncio, perceber na linguagem cinematográfica suas possibilidades expressivas. Esses aspectos se desenvolvem nessa vendeta que é o sentimento de hostilidade e vingança entre famílias ou clãs rivais, desencadeando assassinatos e atos de vingança mútua durante anos ou gerações, como ocorre na Córsega e partes da Itália (HOUAISS, 2004).

Abril Despedaçado. Brasil, direção: Walter Salles, 2000

No caso do filme, o espírito de vingança entre famílias no nordeste brasileiro é provocado por uma série de assassinatos, os quais são percebidos nos muitos momentos de silêncios que o filme mostra.

A montagem ou a edição é um dos elementos fundamentais da linguagem cinematográfica. É considerada o *específico fílmico,* ou seja, o que faz do cinema, cinema. Ao realizar a montagem, o diretor do filme seleciona o que será visto, os vazios e os silêncios.

O filme é feito também do que não vemos, para que possamos completar essas lacunas com a nossa imaginação. Os sons e a música ajudam muito nesse processo. Talvez, por isso, é que os filmes podem comprimir o tempo, ou seja, podemos acompanhar histórias que duram até um século, por exemplo, em apenas duas horas de projeção.

4.4 O cinema e seus processos

Um filme passa por muitas etapas antes de chegar ao produto final. Primeiro, é realizado o argumento, defini-se o que a história do filme irá contar. Com base no argumento, é feito o roteiro literário que transformará a história em linguagem cinematográfica. Nesse roteiro, os **planos** são descritos com detalhes e são marcados os diálogos. Depois, esse roteiro literário é transformado em roteiro técnico. Nele, vão ser acrescentadas as indicações técnicas da filmagem. O ângulo da câmera, as lentes, o enquadramento, o plano da imagem, a luz, a movimentação da câmera, a movimentação dos personagens, todos os detalhes necessários para que o fotógrafo e o diretor possam trabalhar nas filmagens.

É importante mencionar que os enquadramentos podem ser considerados como o percurso que a câmera faz em direção ao objeto filmado, seja movimentos de aproximação ou de distanciamento. Os planos podem ser gerais, de conjunto, médios, aproximados e de detalhe:

> O espectador identifica-se, pois, menos com o representado – o próprio espetáculo – do que com aquilo que anima ou encena o espetáculo, do que com aquilo que não é visível, mas faz ver, faz ver a partir do mover que o anima – obrigando-o a ver aquilo que ele, espectador, vê, sendo esta decerto a função assegurada ao lugar (variável – de posições sucessivas) da câmera" (BAUDRY, 1983, p. 397).

IMPORTANTE

Plano é a unidade mínima da narrativa cinematográfica, expressa um ponto de vista. Por isso chamamos de plano o registro que é feito do momento em que o botão de filmagem é acionado e inicia a gravação e o momento em que se pára de filmar ou gravar.

O cinema seria, então, o espetáculo visto, aquele que é proposto pela câmera, numa relação direta entre olho e máquina.

Apreender o que os filmes dizem e o que cada espectador, ao ver o filme, quer dizer, talvez seja a experiência educativa mais profunda que o cinema possa proporcionar, como já dissemos antes.

O cinema e os audiovisuais podem ensinar muito além do conteúdo que os filmes parecem apresentar à primeira vista. Ir ao cinema, ver filmes em vídeo ou na tevê são sempre ações que se confundem em um mesmo processo de fazer emergir pressentimentos e atribuir sentidos ao que se desenrola nas telas, em linguagem feita de imagens e sons.

São as imagens e os sons que primeiro se apresentam, mas a linguagem audiovisual, movimento, cor, é composta de muitos elementos e muitas nuanças, sintetizados em uma narrativa.

Os elementos que compõem o cinema estão, desde há muito tempo, partilhando da vida de todos os que habitam este planeta girante. Assim, ver filmes, mesmo aqueles mais banais, pode ser uma experiência profundamente humana.

Cinema é a primeira arte em movimento. Isso permitiu ser, também, uma arte para grandes públicos sem pré-requisitos. Todos podem, rápida e minimamente, compreender um filme, ainda que a língua do cinema exija, sim, estudos talvez muito mais profundos e complexos do que a língua escrita. Contar histórias em imagens e sons é parte do modo de viver do homem contemporâneo.

Hoje, conforme alardeiam os especialistas, estamos no mundo das imagens. Todas as histórias, mesmo as mais antigas, contadas em filme, trazem nelas aquele certo gosto de atualidade que lhes confere o fato de emergir das telas, sempre de novo, como se fosse pela primeira vez.

A estória que um filme conta é, também, a história do filme e a estória que cada espectador assiste. A história de cada um, espectadores e personagens, é parte da história de todos; em meio a uma enormidade de fios, entrelaçam-se novos enredos em muitos *plots,* sejam eles reais ou ficcionais. Desvelar o que isso representa para a formação, para a educação e para a aprendizagem desse homem contemporâneo é um desafio para todos, educadores ou não. A linguagem audiovisual atua em uma esfera que conjuga espaço e tempo, locação e deslocamento, o passado, presente e futuro em permanente transformação.

Cena do filme O tigre e o Dragão, 2000.

Cena do filme Onze Homens e Um Segredo, 2001.

5

O audiovisual e sua reprodução

5.1 A sociedade tecnológica

Convido você agora para pensarmos juntos sobre a linguagem audiovisual na sociedade tecnológica, neste mundo globalizado que se apresenta diante de nós. Gosto de pensar que é uma possível leitura das linguagens audiovisuais, uma leitura da imagem, uma leitura do mundo das imagens, que é sempre uma leitura do mundo. Não vivemos mais somente o mundo natural, a natureza. Imagens transformam o mundo e dão a ele uma nova configuração a cada dia.

A paisagem humana, sobretudo a do homem urbano, está povoada de imagens. Imagens de todos os tipos, formas e cores. Vivemos em um universo que conjuga natureza e cultura, e dá a elas quase o mesmo estatuto.

Há, nas cidades, locais estabelecidos para árvores e flores e locais estabelecidos para *outdoors*, cartazes e luminosos. Em meio a essa pretensa organização, que se realiza pelo menos em projeto, existem os grafiteiros pichando muros e monumentos, enquanto o mato parece querer crescer em qualquer porção de terra que sobreviva ao asfalto.

Em meio a isso, devemos ler as imagens, o mundo, as palavras. Textos são apresentados com imagens que pretendem ilustrá-los. Imagens, no sentido etimológico da palavra, dão glória, esclarecem, elucidam o texto. Assim, o texto recebe luz, é ilustrado. Imagens são, quase sempre, apresentadas com legendas.

Assim, posso dizer que as palavras, nas imagens, adquirem a mesma função de uma imagem em um texto: dão glória, esclarecem, elucidam. Mais que isso, conferem às imagens, quase sempre, o sentido da atualidade, do imediato, da cultura local, da ação proposta – quase sempre uma indicação de consumo. São as legendas, letreiros sobrepostos às imagens, que dão a elas um local, até mesmo uma nacionalidade, pois muitas das imagens que vemos nos jornais e na televisão são produzidas por agências internacionais e vendidas para todo o mundo.

Dessa forma, para Milton José de Almeida (1998):

> um texto revela-se pouco a pouco, acumulando sentidos trazidos pelas palavras, pela sintaxe. A forma texto é também a forma de pensar o que o texto diz. Os significados

de como elas se mostram. [...] Um texto é uma imagem. A imagem, uma gravura, uma pintura, uma fotografia revelam-se de uma só vez. Permite que o olhar, delimitado somente pelas bordas, comece a vê-la a partir de qualquer ponto, vagueie por ela em diferentes direções, permaneça onde quiser, imagine. [...] Os significados das imagens são também os significados de como elas se mostram. E aí as imagens tornam-se signos. Então, também se lê uma imagem. Uma imagem é um texto.

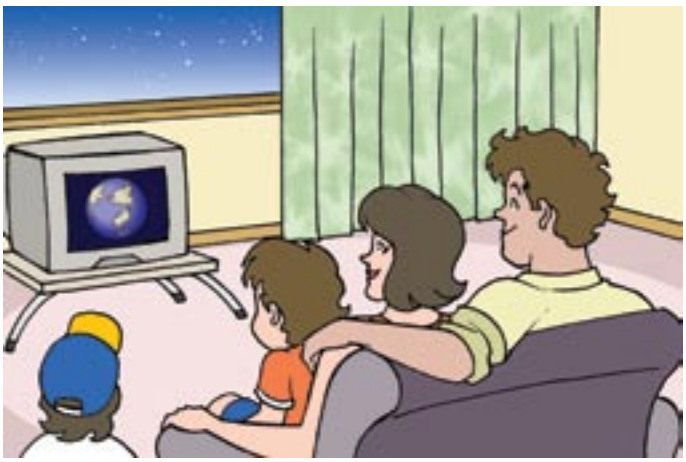
IMPORTANTE

Esse mundo de imagens parece sugerir que precisamos de uma outra, ou de outras, lógicas para ler e narrar o mundo contemporâneo. Narrar também é uma forma de perceber, compreender e conhecer. É assim que, muitas vezes, ao expor uma idéia em uma palestra ou aula, aquela idéia vai ficando mais clara não só para o público, mas também para quem a expõe, como se a aula que damos fosse também para nós e não só para os alunos.

Penso que essa é a experiência mais estimulante de um educador. Conhecemos e expressamos o mundo pela forma como o narramos. Hoje, imagens narram o mundo. Imagens paradas são cuidadosamente postas para serem vistas a uma determinada velocidade; carros, ônibus, motocicletas andam rápido. Precisamos logo aprender a fazer nossas imagens, pois essa é uma forma de *conversar* com o mundo, de estar nele.

Vi, já há muito tempo, em uma revista, uma charge que mostrava um casal no alto de uma montanha gravando um pôr do sol. Um dizia ao outro: "estou ansioso para chegar em casa para vermos esse pôr-do-sol". O recorte que fiz da revista já o perdi. Mas gosto de tomar essa idéia para refletir que, tirando algum exagero, parte das andanças que fazemos pelo mundo são registradas em imagens. Isso é muito interessante, mas penso que elas podem compor algum sentido, além de compor nossos álbuns em papel e, agora, nossos *blogs.*

Então, resta-nos uma pergunta: por que fazemos tantas fotografias e filmes? Penso que nossa relação com esses equipamentos está, mais uma vez, transformando-se. Esta pode ser uma reflexão importante sobre o audiovisual nesses dias de pós-modernidade em que estamos vivendo.



Os fatos neste mundo acontecem de forma rápida; não há tempo a perder. Há muitas formas de se ver imagens e imagens são vistas de forma cada vez mais rápida. No entanto, imagens em movimento, do cinema e da televisão, devem ser vistas por pessoas paradas, sentadas na sala de cinema ou no sofá de casa, ou, ainda, por aquelas pessoas que, só no instante de olhar uma tela de tevê na loja da esquina, param, interrompem o longo caminho de seus centros e periferias.

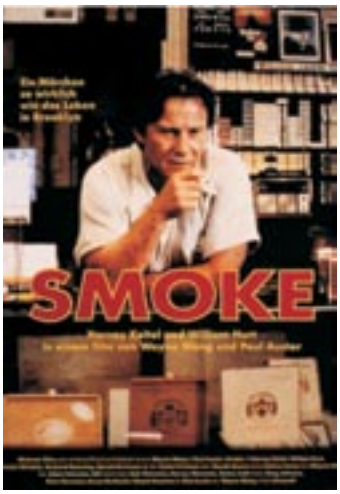
O que se apresenta à visão são sempre espaços e tempos em constante renovação de formas, em contínua transformação. Talvez por isso, e se atentarmos para os detalhes, vemos que as cidades – e também o mundo – podem ser surpreendentes. Imagens inusitadas surgem a qualquer instante. Isso acontece todos os dias.

Gosto de observar, e proponho isso a vocês também, que o caminho que fazemos de casa para o trabalho se de um lado é sempre o mesmo, de outro se renova a cada dia. Vemos sempre novas imagens, feitas para serem vista como imagem, que estão nos cartazes e nos *outdoors.* E se filmássemos esse nosso trajeto, as cenas seriam semelhantes, mas guardaria cada uma das filmagens as sua peculiaridades.

A invenção do cinema – com os instrumentos que, colocando imagens paradas em seqüência, criaram a ilusão do movimento quando projetadas em telas brancas – conformou um novo olhar. Jamais o mundo seria visto da mesma maneira. Pasolini (1982) afirma que o cinema é a língua da realidade, pois transformou o real em signo e, por decorrência, em linguagem. Doravante, a realidade poderia ser registrada – ainda que de um só ponto de vista – editada e projetada, criando assim novas narrativas, novas formas de ver, de interpretar e de conhecer o mundo.

As narrativas do mundo, em película ou meio eletrônico, passaram a compor um "mundo-representação-de-mundo" que, em estética, política e magia, concorrem para a construção de uma nova realidade. Assim, ler o mundo hoje é também ler imagens que estão no mundo e imagens do mundo que estão nas telas. Da mesma forma, a nossa vida está impregnada de palavras.

Sobre essa temática há um filme lindo, intitulado Cortina de Fumaça, USA, diretor: Wayne Wang, roteirista: Paul Aster. A história se passa em uma tabacaria. O dono tem a estranha mania de fotografar o local todos os dias, durante 14 anos. Nesse cenário desenvolvem-se muitas e cativantes histórias. Para efeito das reflexões que fazemos neste texto. Vale a pena ser visto.



Pôster do Filme Cortina de Fumaça, 1995.

Na sociedade, sempre mais urbanizada, talvez a leitura do mundo não preceda mais à leitura da palavra, como queria Paulo Freire. Ler o mundo é também ler, simultaneamente, as palavras que povoam esse mundo, marcando, sinalizando, indicando.

IMPORTANTE

Lembro aqui que existem muitas histórias sobre pessoas não alfabetizadas que, por incrível que pudesse parecer a quem já fosse acostumado ao mundo das palavras, conseguiram ou conseguiam se deslocar, com relativo sucesso, em megalópoles como São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte. Gosto de pensar que em todas as cidades com mais de dois mil habitantes e até um pouco menos, todas as pessoas estão, em algum momento, de alguma forma, perdidas. No entanto, há muitas formas de marcar caminhos, não só pelas placas de sinalização das ruas – importante contribuição das prefeituras dos lugares –, mas também pelas formas dos luminosos das lojas, pelas árvores que ficam nas calçadas.

As muitas leituras de nós mesmos e dos outros que o mundo proporciona fazem com que pessoas, com diferentes níveis de conhecimentos possíveis, possam estar nos mesmos lugares realizando leituras, ações e percebendo o mundo de forma completamente diferente. Tudo se passa como se muitos universos paralelos pudessem acontecer sempre, sobretudo nas cidades.

Se quisermos pensar que há uma **sincronicidade** no universo e que diferentes situações humanas acontecem ao mesmo tempo, só no nosso país, podemos lembrar que estão documentadas em imagens muitas faces da cultura que envolve nossas raízes e tradições milenares dos povos indígenas, portugueses e africanos.

Quando os filmes são projetados é como se o passado e o presente fossem fundidos no tempo da projeção. Toda projeção é sempre no presente. Também sabemos que muitos estágios da nossa e de outras civilizações são coletâneos. As imagens e sons que temos em película e em meios eletrônicos sugerem que muitas outras manifestações da cultura ainda são possíveis, estão por acontecer e por serem registradas.

Há toda uma história a ser contada, imagens a serem mostradas, sons a serem ouvidos, de um país que pulsa em inúmeras expressões de vida e manifestações culturais. Alfabetizar,

Sincronicidade é a qualidade do que acontece ao mesmo tempo. Nas teorias de Carl Jung é a coincidência de um estado psíquico com um acontecimento exterior correspondente que esta fora do campo de percepção da pessoa.

como acesso ao mundo da escrita, deve ser entendido também como alfabetizar na linguagem audiovisual, aprender a ler o mundo por meio das imagens e das palavras, isso sugere uma compreensão da cultura e do sentido de liberdade que envolve cada ato humano, individual ou coletivo.

Assim, para Amílcar Cabral (1976):

> uma apreciação correta do papel da cultura no movimento de pré-independência ou de libertação requer uma distinção precisa entre cultura e manifestações culturais. Cultura é a síntese dinâmica, no plano da consciência individual ou coletiva, da realidade histórica, material e espiritual de uma sociedade ou de um grupo humano, síntese que abarca tanto as relações homem/natureza como as relações entre os homens e as categorias sociais. Por sua vez, manifestações culturais são as diferentes formas que exprimem essa síntese, individual e coletivamente, em cada etapa da evolução da sociedade ou do grupo humano em questão.

As muitas imagens dos documentários cinematográficos, televisivos e videográficos, sobre o povo brasileiro, constituído de descendentes de europeus, de africanos e dos próprios índios deste país, retratam a multiplicidade de manifestações culturais que constituem a cultura nacional. Imagens registradas, por meio de qualquer suporte, compõem um tipo de memória artificial. Realizamos fotografias, filmes, vídeos para transformar o que vemos em imagens inesquecíveis.

Essas imagens vão compor um acervo da memória e podem ficar latentes durante certo tempo, mas podem, igualmente, despertar em outras narrativas, em outro tempo e lugar. Alguns dos vídeos já realizados sobre a cultura do país têm

um pouco essa peculiaridade, embora tratando de universos bem distintos.

Realizei, em 1986, um vídeo em que foi documentada uma experiência de alfabetização de adultos com o método Paulo Freire. Trata-se de uma situação de alfabetização de adultos em uma cidade satélite de Brasília e que permanece, ainda, como ação exemplar para muitos que se envolvem com o trabalho de alfabetizar adultos no Distrito Federal e fora dele.

Quase 20 anos depois, graças às técnicas de digitalização, esse trabalho, feito originalmente no formato *Umatic* e copiado em VHS, foi transformado em DVD, ganhando assim uma sobrevida bem maior.

As pessoas e as situações retratadas nos vídeos já não são as mesmas, tomaram seus rumos naturais na vida. Mas restam suas imagens, suas ações que insistem em permanecer nas fitas, até que o desgaste pelo uso e o próprio tempo se incumbam de apagá-las, como a situação real, sempre efêmera e fugidia, que deu origem a elas e que, há muito, não existe mais.

A título de reflexão, quero reafirmar aqui algumas idéias que desenvolvi no livro *O estúdio de televisão e a educação da memória*, que trás a idéia de que as histórias apresentadas não se desenvolvem no tempo do programa, do filme, do vídeo. Elas tiveram um tempo anterior e continuarão até um desenlace, o qual os telespectadores não assistirão. A sua ação dramática, trágica ou cômica, com um valor de testemunho agregado, é apenas aludida. É a nossa inteligibilidade das linguagens audiovisuais que nos permite olhar cada um dos fragmentos da história apresentados e compreendê-los no seu caráter exemplar, em toda a sua extensão e complexidade (COUTINHO, 2003).

6

Audiovisuais na escola

6.1 Entre a memória e o aprendizado

> As primeiras lembranças da vida são lembranças visuais. A vida, na lembrança, torna-se um filme mudo. Todos nós temos na mente a imagem que é a primeira, ou uma das primeiras, da nossa vida. Essa imagem é um signo, e, para sermos mais exatos, um signo lingüístico, comunica ou expressa alguma coisa. (PASOLINI, 1990, p. 125).

Assim como a primeira imagem da vida, a que se refere Pasolini (1990), cada um de nós traz consigo a imagem da sua primeira escola ou ainda a primeira imagem de uma escola, mesmo que esta nem tenha sido a nossa. O primeiro professor ou professora também podem compor nosso banco pessoal de imagens escolares, assim como os primeiros colegas de turma, lembrados por meio de uma fotografia.

Todas essas imagens ensinam e conformam a idéia que vamos ter dos lugares sociais por onde transitamos. É assim com a escola, a família, o trabalho, a cidade, os hospitais, os hospícios, as prisões, etc. O mundo de muitas pessoas é o mundo das imagens que escolheram e muitas delas são imagens do cinema e da televisão.

O que acontece nesses processos audiovisuais? Criam imagens que são, ao mesmo tempo, imaginárias por não terem existência material como reais, por serem a expressão de coisas e pessoas com as quais convivemos em nossas lembranças. E as lembranças têm origem em muitos lugares e situações: nas histórias que ouvimos em casa, nas experiências pessoais de cada um, na televisão, nos filmes. Por isso, agrado-me muito com a idéia de que o cinema é uma arte da memória.

As cenas que vemos estampadas nas telas não dizem somente daquelas personagens, cuja história se desenvolve à nossa frente, no tempo que durar a projeção, mas remetem a todas as outras histórias e personagens que habitam as nossas lembranças. O cinema, com alguns dos seus filmes, faz-nos até mesmo sentir saudade de lugares aonde nunca pisamos e de pessoas com as quais jamais estivemos. Isso realiza-se na realidade e na ficção.

No cinema, encontra-se os ambientes nos quais nos (re)conhecemos claramente, pois sugerem ações, comporta-

mentos, atitudes que podem, além de nos fazer olhar para o filme, olhar também para os lugares onde vivemos e, igualmente, para a vida que levamos em casa, na cidade, na escola, no trabalho. Disse "(re)conhecemos", porque, embora possamos ver os lugares ficcionados que o cinema e a televisão apresentam, pela primeira vez, os mecanismos de construção da linguagem cinematográfica ativam as lembranças e, assim, vemos as imagens na tela não somente com o que objetivamente nos mostram, mas também em reminiscências.

IMPORTANTE

Por meio da linguagem do cinema, é possível ver tudo o que as imagens nos sugerem. No momento da projeção, acontece sempre um jogo entre a objetividade das imagens e a subjetividade das lembranças de cada um dos espectadores. É nesse jogo, nesse espaço que é possível construir o sentido da narrativa que vemos.

Por isso, o cinema na escola pode ser tão rico. Mais do que os conteúdos que cada filme possa trazer, a presença do cinema, da televisão, dos vídeos, na escola, podem se constituir em momentos de reflexão que transcendam os próprios filmes e incluam o olhar de cada um à narrativa que o diretor propôs e nos ofereceu, em imagens e sons.

Quando vamos ao cinema, às salas escuras de projeção, ao final, as imagens, as histórias, os personagens nos acompanham, solitárias, para além do filme, às vezes, para sempre. Na escola, quando o filme termina, é possível conversar sobre ele e construir uma outra história ou quantas histórias cada pessoa que viu quiser acrescentar.

São muitas as razões que justificam a presença dos audiovisuais na escola. A sala de aula não é uma sala de cinema ou uma sala de estar, no limite uma *home theater*. Talvez por isso mesmo possa se constituir em um outro ambiente, que não é nem um nem outro, nem a simples soma dos dois. Pode se transformar em algo novo, tão ou mais rico em possibilidades expressivas e reflexivas. Os filmes, na escola, são projetados em telas de televisão

É bom lembrar, portanto, que estamos falando de linguagens que dependem de energia elétrica. Na televisão é possível desligar a tevê ou, ainda, usar o controle remoto para compor uma nova programação, mas aquela anterior prossegue.

ou em telas próprias para projetores multimídias. Essas projeções proporcionam outras formas de ver. Pode-se parar o filme, voltar a fita, ver novamente. Acontece uma outra relação com os filmes que, no cinema, uma vez iniciados, os filmes seguem certo percurso espaço-temporal sem ser interrompido. Ainda que o espectador possa levantar e sair da sala, o filme prossegue, a menos que falte luz.

Professores e alunos podem utilizar filmes por muitos motivos: para enriquecer o conteúdo das matérias, para introduzir novas linguagens à experiência escolar, para motivar os alunos para certo tipo de aprendizagem, para o desempenho de determinada função, para entretenimento. Não que o cinema chegue na escola sem conflitos. Talvez o cinema na escola deva mesmo se constituir em oportunidades para a explicitação dos conflitos com os quais a escola e a educação têm de lidar.

Nesse sentido, Milton José de Almeida (1999) afirma que

> o filme é produzido dentro de um projeto artístico, cultural e de mercado – um objeto da cultura para ser consumido dentro da liberdade maior ou menor do mercado. Porém, quando é apresentado na escola, a primeira pergunta que se faz é: adequado para que série, que disciplina, que idade, etc. Às vezes, ouvimos dizer que um filme não pode ser passado para a 6ª série, por exemplo, e, no entanto ele é assistido em casa pelos alunos, juntamente com seus pais. [... A escola] está presa àquela pergunta sobre a adequação, à idéia de fases, ao currículo, ao programa. Parece que a escola está em constante desatualização, que é sublinhada pela separação entre a cultura e a educação. A cultura localizada num saber-fazer e a escola num saber-usar e, nesse saber-usar restrito, desqualifica-se o educador, que vai ser sempre um instrumentista desatualizado (p. 8).

Compreendo a provocação proposta por Milton Almeida (1999) como um desafio a todos os educadores que estão nas escolas e encontram nos filmes e na linguagem cinematográfica uma forma de ver o mundo em seus múltiplos cenários.

Um dos múltiplos cenários que o cinema contempla é a própria escola. Inúmeros filmes tratam dela. Assim, direta ou indiretamente, os filmes nos ajudam a construir nossa imagem de escola, de professores, de alunos e, até mesmo, da forma como a educação escolarizada se insere ou deve se inserir na sociedade.

Convido, então, a uma breve reflexão sobre como a escola é vista pelo cinema, ou como alguns filmes tratam as relações que ocorrem nesse espaço social. Os personagens que por ali transitam os papéis que desempenham, as tramas, os desafios, os conflitos. Penso que a filmografia que tem a escola como cenário principal da narrativa não é tão extensa quanto a que tem como cenário as prisões, por exemplo. Talvez porque para haver um filme é preciso algum tipo de conflito e, nas prisões, isso é mais evidente do que nas escolas, tem mais impacto visual.

É bom lembrar que estamos falando de filmes de ficção e não de documentários. Mas na televisão a história se repete, há muito mais notícias sobre prisões, delegacias, assaltos do que de escolas, salas de aula, recreios escolares. Imagens de cinema e de televisão necessitam de muito movimento e, claro, de conflitos.

6.2 A escola no cinema

Voltando às escolas, existem filmes que tratam de situações escolares e educacionais, e, ainda, de outras coisas que acontecem dentro das escolas. Alguns deles têm as escolas como referência ou pano de fundo. Penso que o que professores e alunos buscam, ao levar esses filmes para a escola, são as situações exemplares que o cinema tão bem retrata.

Não quero aqui restringir o que chamo de *exemplar*, a simples exemplo a ser seguido. Talvez fosse melhor dizer *modelar*, como alguma coisa que pode conformar a nossa imaginação e a nossa memória e, até mesmo, a nossa maneira de perceber o mundo e a sociedade que nos cerca. Encontrei em muitos escritos, filmes, programas de tevê, uma idéia sobre isso e que pode ser traduzida mais ou menos assim: **toda imaginação é uma espécie de memória**.

Esta frase, em negrito, encontrei no livro de Shirley Maclaine, (Dançando na luz, Rio de Janeiro: Record, 1987, p. 37.) que, talvez não por acaso, é atriz e roteirista, embora esse livro não trate de cinema.

Assim, retorno ao que já expus no início do texto: a linguagem cinematográfica, os filmes que vemos – na escola ou fora dela – as situações que imaginamos depois dos filmes, irão compor, em estética e magia, a memória de cada um.

A idéia que cada um de nós tem de escola transita, em realidade e ficção, pelas imagens reais das escolas onde estivemos

e imagens ficcionais que conhecemos através do cinema, da televisão. Recorremos às nossas lembranças, sejam elas boas ou ruins, sempre que queremos imaginar, projetar ou criar algo novo. Ensinar, aprender, estudar, pesquisar, são atos de criação; recorrer aos filmes pode ser apenas parte desse esforço criativo que empreendemos na escola, na vida, no trabalho.

O mundo, visto pelo cinema e pela televisão, tem matizes próprios. Embora retratem a vida como ela é, cheia de contradições, as histórias apontam para a transformação, a mudança. Talvez porque a escola seja mesmo um ambiente propício às mudanças ou porque o filme não se concretizaria sem que cumprisse a sua estrutura narrativa: apresentação, desenvolvimento, conflito, clímax, desenlace.

> A narrativa parece ser o modo mais simples e eficaz de nosso conhecimento, o modo pelo qual apresentamos o mundo e os homens de forma que, por um momento, sejam inteligíveis para nós mesmos. Conhecer pode ser apenas isto: contar uma história onde o espaço e o tempo do mundo se conjugam na sucessão linear dos acontecimentos (LÁZARO, 1998, p. 151).

Muitas das escolas que conhecemos nos filmes trazem a marca da sociedade americana. Somos alfabetizados audiovisualmente pelo cinema feito nos Estados Unidos. Gosto da idéia de que o cinema americano é o maior do mundo porque retrata uma sociedade que acredita no milagre. Talvez por isso mesmo tenha se apropriado, como nenhuma outra, da linguagem cinematográfica e feito dela uma de suas mais poderosas indústrias. Pequenos milagres se realizam a cada filme. Como a redenção da escola pobre, de bairro mais pobre ainda, como é mostrado no filme *Meu mestre, minha vida*, do diretor John G. Avildsen, 1989. Lá os alunos estavam reféns de traficantes, vândalos e toda sorte de bandidos e, pela intervenção de um novo diretor com métodos nada convencionais de ensinar e administrar uma instituição escolar, conseguem vencer o exame estadual em tempo recorde.

Lembro que este filme deixa claro o fato de basear-se em uma história real. Uma vez mais realidade e ficção se fundem para realizar o milagre de uma sociedade estratificada, hierarquizada, legalista, centrada no esforço individual e na vida comunitária, qual seja, formar vencedores. E o que é ser um vencedor? A resposta a esta pergunta, podemos encontrar em quase todas as imagens do filme, mas, sobretudo, num dos discursos do diretor a seus alunos: "precisamos mudar esta escola, pois vocês estão muito longe do sonho americano que vemos na tevê". Mas uma vez vemos as narrativas audiovisuais – do cinema e da televisão – constituindo a vida de uma nação, ou pelo menos o seu imaginário.

São muitas as histórias que envolvem a escola que o cinema retrata, posso citar algumas: *A corrente do bem, 2000; Conrak, 1974; Sociedade dos poetas mortos,1989; Perfume de mulher,1992; Adeus meninos, 1987.* Assistimos a histórias completamente possíveis, não há nelas nenhum efeito especial de linguagem. Os professores, sobretudo os diretores, os alunos e os pais cumprem a sua função e seu papel. Esses personagens estão ora mais próximos do herói redentor, ora do bandido mais prosaico. A magia do cinema está no próprio cinema, devido à sua linguagem que se expressa por meio da realidade, mesmo sendo ficção.

Cena do filme Corrente do Bem, 2000.

Cena do filme Escola de Rock, 2003.

Encontrei poucos filmes brasileiros que passam em escolas. É bom lembrar que a nossa filmografia não é mesmo muito extensa por muitos motivos que não cabem nesta unidade. Pensei que, talvez, diferentemente dos americanos, sejamos um povo que não acredita no milagre, mas na vida como ela é. Talvez, por isso, não estejamos cuidando o bastante do nosso ensino público e tenhamos deixado o cinema para os americanos e para alguns poucos obstinados conterrâneos que, além de acreditar no milagre do cinema, acreditam também neste país.

Jean-Claude Carrière é roteirista e escritor, presidente da FEMIS, Escola Francesa de Cinema e autor do livro A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

Para encerrar esta nossa reflexão, recorro a **Jean-Claude Carrière** ao afirmar que a nação que não produz suas próprias imagens está fadada a desaparecer. Por isso, penso no cinema, produzidos por países que se dão a conhecer por seus filmes de forma completamente diversa da que vemos nos noticiários da tevê. A tevê nos revela imagens construídas por um olhar estrangeiro. Os filmes por um olhar próprio.

É assim, por exemplo, o filme *Os filhos do paraíso*, 1997, pois trata com delicadeza e poesia uma situação escolar. Muito diferente do que vemos no cinema americano, embora a educação para todos os povos se constitua em um processo de transformação.

Talvez não seja exagero dizer, e se o for, deixo como forma de provocar o debate, que a nação que não recorrer às suas próprias imagens para educar suas crianças e seus jovens estará fadada a desaparecer duplamente. Mas, como lembra Manoel de Barros (1998), o mundo não foi feito somente em alfabeto ou em linguagens audiovisuais. Talvez possamos reunir todas as linguagens e construir "uma didática da invenção" (BARROS, 1998).

6.3 Fim

Para encerrar a nossa conversa sobre imagens e sons, temos visto que o papel que os audiovisuais assumem no mundo em que vivemos é cada vez mais importante. Fica difícil imaginar um mundo sem o Jornal Nacional, a novela das "nove horas", os programas enfadonhos das tardes de domingo, a *Casa dos Artistas*, o *Big Brother* e tantos outros.

Cinema e televisão fluem em tempos diferentes. Um filme termina, a televisão parece não terminar nunca. Sobre isso, escrevi em meu livro *O estúdio de televisão e a educação da memória* que:

> o tempo da tevê não é o da vida após a morte de que fala Pier Paolo Pasolini, mas o tempo *moto continuum,* onde todo fim já indicaria novo começo, prescindindo assim de um juízo final que pudesse fazer aflorar o sentido profundo da narrativa. Talvez, por essa razão, seja mais difícil encontrar uma crítica mais consistente sobre a televisão, como encontramos do cinema. A televisão não morre. Quando muito, ela adormeceria. E enquanto ela não morre, permanece indecifrável (COUTINHO, 2003, p. 49).

Quero, ainda, insistir nesse tema. Creio que ele é uma das nuances mais sutis da linguagem audiovisual. Aprendi com Pasolini (1982) que o filme tem a mesma estrutura da vida.

Podemos viver durante longo tempo como pessoas honestas, cumpridoras de seus deveres, sermos bons filhos, bons pais, mas se, no final da vida, alguma ação é feita em outro sentido, por exemplo matamos alguém, toda a nossa vida será resignificada. Assim, é o filme, pois só podemos construir um sentido no final vendo-o todo, se saímos, por acaso, antes do fim, podemos ter apenas um sentido parcial da obra.

Por isso, vemos que antes do cinema a nossa forma de olhar era outra:

> Antes do cinema, você olhava para a sua vida da mesma forma que um despreparado ouvinte de um concerto ouve a orquestra executando uma sinfonia. O que ele ouve apenas é a melodia principal, enquanto que todo o resto se confunde num ruído geral. Somente os que conseguem distinguir a arquitetura dos contrapontos de cada trecho da partitura é que podem realmente entender e apreciar a música. E é assim que vemos a vida: só a melodia principal chega aos olhos. Mas um bom filme, com seus *close-ups*, revela as partes mais recônditas de nossa vida polifônica, além de nos ensinar a ver os intrincados detalhes visuais da vida, da mesma forma que uma pessoa lê uma partitura orquestral (BALÁZ, 1983, p. 90).

Você entra numa sala de cinema, apagam-se as luzes, ilumina-se a tela. Uma sucessão de imagens, cores, luzes, sombras e sonoridades preenche o espaço entre você e os personagens que compõem a história, que se desenrola à sua frente, reconstrói aquela narrativa cinematográfica.

Um filme é sempre visto como se fosse a primeira vez, mesmo que você o tenha visto antes, ou ainda que o veja depois. A linguagem cinematográfica conduz o espectador a um tempo inaugural, sempre no presente. Primeiro a escuridão, minutos depois a luz se faz. Tudo se passa, então, como se o filme, ao apreender determinado tempo, pudesse transformá-lo em um eterno presente. E é para esse presente que o espectador é transportado a cada nova projeção.

> ***As pessoas vão ao cinema em busca do tempo, do tempo perdido da história, do tempo das muitas histórias que os filmes contam. Este, talvez, seja o maior poder do cinema: o de enriquecer a experiência viva e presente de uma pessoa.***

Por isso, repito que o filme está sempre no presente, mesmo quando procura retratar histórias acontecidas em tempos remotos. Assim, o cinema inaugura uma maneira nova de estar e de olhar para o mundo e, mais ainda, estabelece uma nova forma de inteligibilidade. Depois do cinema, as pessoas passaram a contar com um instrumento poderoso de conhecimento do mundo, de si próprias, do comportamento humano, de lugares, de situações, da história. Jamais o homem esteve tão exposto com todas as suas virtudes e mazelas como no cinema.

Pela força que a imagem visual adquiriu, as narrativas do cinema são aquelas que, em quantidade e intensidade, povoam a imaginação de um número significativo de pessoas; personagens de filmes passam a compor certo imaginário coletivo, de tal forma que transcendem o universo ficcional e, como figuras exemplares de virtudes ou de vícios, transitam pela vida de quem anda pela cidade, pela escola, pela academia e institutos de pesquisa, de quem vê televisão.

É, sobretudo, por meio do aparato televisivo – emissoras com canais abertos e por assinatura e, ainda, com o videocassete – que o cinema, os filmes e seus personagens expandiram as possibilidades de exposição, alcançando níveis antes inimagi-

náveis. Se por um lado o cinema perdeu o requinte da projeção em tela branca na sala escura, com acústica apropriada, com um número reduzido de lugares, por outro ganhou a rua, a escola, a casa, o ambiente de trabalho, a sala de espera.

Depois dessa pequena digressão, retomo a reflexão que fazia sobre a linguagem do cinema, que tem como elemento essencial a realidade, ainda que esta seja, quase sempre, criada em estúdios. Algumas cenas de filme são rodadas em ambientes naturais que não foram criados originalmente para o cinema, mas servem como locais onde a narrativa se desenrola. São as filmagens feitas em locações que podem estar a quilômetros de onde se passa a história que o filme quer contar. As locações e os cenários artificiais dos estúdios cinematográficos procuram reproduzir a realidade com toda a verossimilhança possível.

Mais do que uma realidade composta de elementos reconhecidos, identificados, verdadeiros, o cinema cria imagens e sons que possam construir para o espectador uma sensação de realidade. Assim, o cinema cria uma linguagem que expressa o real, com toda a multiplicidade de aspectos que o compõem. Muitos destes aspectos não são vistos ou ouvidos objetivamente, são apenas sugeridos. Alguns podem ser encontrados no espaço que Gilles Deleuze (1985) chamou de *extra-campo* ou *espaço-off.* O extra-campo pode ter duas naturezas distintas:

> um aspecto relativo, através do qual um sistema fechado remete a um conjunto que não se vê e que pode, por sua vez, vir a ser visto, com o risco de suscitar um novo conjunto não visto ao infinito; um aspecto absoluto, através do que o sistema fechado se abre para uma duração imanente ao todo do universo, que não pertence à ordem do visível (DELEUZE, 1985, p. 29).

Para Pier Paolo Pasolini (1990), "o cinema não evoca a realidade como a língua da literatura; não copia a realidade como a pintura; não mima a realidade como o teatro. O cinema *reproduz* a realidade: imagem e som! E reproduzindo a realidade, que faz o cinema então? Expressa a realidade pela realidade". Esse mesmo autor ainda afirma, já em outro texto, que sobre esse novo olhar que o cinema cria: "nada como fazer um filme obriga a olhar as coisas. O olhar de um literato sobre uma paisagem, campestre ou urbana, pode excluir uma infinidade de coisas, recortando do conjunto só as que o emocionam ou lhe servem" (PASOLINI, 1990, p. 107).

IMPORTANTE

O olhar de um cineasta, sobre a paisagem, não pode deixar, pelo contrário, de tomar consciência de todas as coisas que ali se encontram, quase as enumerando. De fato, enquanto para o literato as coisas estão destinadas a se tornar palavras, isto é, símbolos, na expressão de um cineasta as coisas continuam sendo coisas: os *signos* do sistema verbal são, portanto, simbólicos e convencionais, ao passo que os *signos* do sistema cinematográfico são efetivamente as próprias coisas, na sua materialidade e na sua realidade (PASOLINI, 1982).

Olhar ciclópico, relativo a ciclope, que segundo o dicionário Houssais, na mitologia grega, era uma designação comum aos gigantes com um olho único e redondo na testa, os quais se caracterizam pela força prodigiosa e pelo gênio laborioso.

O cinema é feito de imagens e sons em seqüência e, embora se expressando por meio da realidade, convencionou uma linguagem que revela um modo de ver completamente artificial, criado por meio do **olhar ciclópico** das câmeras e de todo o aparato tecnológico que está presente desde o momento da captação das imagens até o instante em que surgem, iluminando as telas e contando todos os tipos de dramas, comédias, tragédias, reais ou fictícias.

As inúmeras possibilidades do olhar que a câmera criou, as múltiplas formas de aproximação e distanciamento que vão dos enormes planos gerais ao *close-up,* os enquadramentos e movimentos que as novas tecnologias de captação de imagens permitem, quando percorrem grandes distâncias indo de um ponto de vista a outro na mesma tomada, deram origem à linguagem cinematográfica atual e, ao mesmo tempo, alteraram irreversivelmente a própria percepção visual das pessoas e, por isso, a própria realidade em que vivem.

Tudo isso acontece no mesmo espaço 4x3 das telas, que permanece inalterado enquanto objetos, pessoas e detalhes aumentam ou diminuem à frente do espectador, que está acostumado com a forma de expressar que o cinema inventou, pois já nasceu mergulhado nesse universo de imagens criadas pela linguagem cinematográfica. As *cabeças decepadas* do início do cinema já não surpreendem mais (CANEVACCI, 1990), porque o espectador aprendeu, cedo, como todas as pessoas com as quais convive, a decifrar os códigos do cinema que perpassam as relações da sociedade contemporânea.

Todo espectador é capaz de perceber, identificar e reconstituir, por inteiro, a imagem que se apresenta fragmentada na tela, um *big close* é hoje tão *natural* quanto qualquer figura que aparece inteira na tela. Posso dizer que é natural apenas no cinema, pois essa não é uma experiência que as pessoas possam ter sem contar com os aparatos de captação e tratamento

de imagem – câmera, lentes, gravadores, editores.

A linguagem cinematográfica é o resultado de um processo de elaboração que envolveu muitas escolhas e precisou de certo tempo para tornar-se a linguagem global como é hoje. Jean-Claude Carrière (1995) conta que, no início do cinema, para que espectadores entendessem a narrativa, havia a figura do explicador, uma pessoa que, postada ao lado da tela, ia fazendo a relação entre as imagens e contando a história.

Ninguém vê enquadrado ou mesmo se aproxima de tal maneira de coisas e pessoas para captar determinados detalhes que compõem muitas narrativas fílmicas. São lentes especiais que realizam esse trabalho. Essa naturalização da linguagem faz que não haja uma maior preocupação com ela. Ver um filme é algo trivial para alguém que nasceu no século passado.

O olhar enquadrado é parte essencial e corriqueira do viver contemporâneo, mas requer uma infinidade de técnicos e profissionais, o qual movimenta uma indústria poderosa que lança, no mercado dos consumidores de histórias, uma profusão cada vez maior de narrativas, procurando atender a todos os gêneros e gostos.

Um filme é feito de tudo o que vemos estampado na tela e ouvimos pelas caixas de som, mas também por tudo o que os cortes que conduzem o olhar do espectador de uma para outra cena evocam. Os vazios entre os planos supõem uma supressão temporal e abrem o espaço para a imaginação do espectador. Por isso, talvez, o procedimento da montagem do filme é chamado de *específico fílmico,* ou seja, aquilo que faz do cinema, cinema. Traduz a essência da linguagem cinematográfica e diferencia o cinema da realidade da qual se destaca e se separa.

A realidade, diz Pasolini (1982), seria um plano-seqüência infinito e o filme, ao contrário, um plano-seqüência finito, pois começa, desenvolve-se e termina. O filme é feito de tudo o que se oferece à visão e, igualmente, do que não será visto. Alguns elementos serão apenas sugeridos e irão compor os vazios, os intervalos que, no cinema, são tão significativos quanto o que as imagens e sons explicitam.

IMPORTANTE

Visite o site www.cineduc.org.br com rica produção na área do cinema e educação, abrange aspectos da história do cinema e de atualidades. Instituição que se dedica a ensinar linguagens audiovisuais para crianças e adolescentes.

É nesse intervalo que os sentidos conversam: o sentido do filme que o diretor quis expressar e o sentido acrescido de quem o vê. Assim, posso dizer também que o filme é sempre uma obra aberta. Não se presta a uma única interpretação. Pode ser visto e revisto de várias maneiras, tudo fica a depender do contexto, da capacidade, do interesse, das expectativas de quem vê.

O cinema cria uma linguagem específica, portanto, uma inteligibilidade peculiar. Assim, ao pensar o cinema, a escola pode também refletir sobre a educação que realiza, os métodos, o programa e até mesmo a sua organização. Como os filmes – e com eles a linguagem cinematográfica – chegam à escola, à sala de aula, aos ambientes educacionais? Registre sua opinião em seu memorial.

Nessa unidade dedicamos, prioritariamente, aos filmes produtos da cultura, manifestações estético-culturais, obras abertas e que, portanto, não foram pensadas para a escola ou para a educação. Filmes dessa natureza são realizados para um público muito amplo, para a massa heterogênea de pessoas que vão ao cinema, vêem televisão e assim consomem os produtos da indústria cultural.

Como produtos dessa indústria, os filmes não foram pensados para atender a determinados requisitos que a educação realizada pela escola exige: a adequação a um conteúdo predeterminado, à seriação, às especialidades, às disciplinas, aos horários. A educação escolar ainda está, em grande parte, centrada na escrita e na oralidade das aulas expositivas que os professores ministram. Assim o filme, que é imagem e som, chega ao ambiente escolar como ilustração, anexo, acessório do texto que, ainda, é o mais forte referencial para a escola, mesmo com todo o vigor que a linguagem audiovisual adquiriu na sociedade contemporânea.

Os Vaudevilles no século XVIII, atores profissionais que visavam romper com o monopólio mantido pelo teatro do Estado, a Comédie Française. Representavam suas peças no circuito popular. Os vaudevilles tornaram-se atrações nos bairros operários franceses e no Teatro de Bouffes Parisiens, fundado por Jacques Offenbach.

O cinema já nasceu com certa vocação científico-educacional para além dos espetáculos e curiosidades dos ***vaudevilles*** do início do século XX. O cinema documentário e a tradição dos filmes etnográficos confirmam essa tendência. No Brasil, o diálogo cinema e escola tem o seu mito de origem, como já relatamos anteriormente com Humberto Mauro e o as ações

do Instituto Nacional do Cinema Educativo (INCE), criado em 1936 por Roquette Pinto.

IMPORTANTE

Nada nos obriga a olhar para a escola como a utilização de um filme em sala de aula. Posso afirmar que era essa a preocupação dos criadores do INCE, formulada a partir das seguintes questões: que educação é essa que estamos promovendo, no cinema, na televisão, na sala de aula? Como o cinema pode, em realidade e magia, penetrar o universo educacional da sala de aula? Como seria uma escola que também pudesse se expressar na língua do cinema e não somente na língua dos livros? Essas questões parecem persistir depois de tanto tempo e de tantas experiências. A TV Escola não tem fugido a essas questões, pelo contrário, as vem recolocando de novas maneiras, buscando sempre sob novos enfoques que esse diálogo se concretize.

O cinema, com o seu aparato tecnológico apropriado para documentar, encenar e narrar histórias, construiu uma nova maneira de olhar para o mundo e, com isso, estabeleceu uma forma peculiar de inteligibilidade e conhecimento.

O cinema na escola, precisa ser debatido, prioritariamente, nas salas de aula, após a apresentação dos filmes. Pouquíssimas escolas podem contar com salas apropriadas para sessões de cinema. Tampouco as escolas têm se organizado para a recepção de novas linguagens. O tempo recortado das aulas quase sempre não permite que os filmes sejam vistos na sua integralidade. Há uma incompatibilidade temporal entre o cinema e a escola que talvez pudesse ser superada com um pouco de boa vontade e determinação.

Os filmes, na escola, chegam, em geral, por meio do videocassete e da televisão, sendo vistos nas telas de televisão, menores. Isso faz, também, que se perca uma das características do cinema – o escurinho. As imagens dos filmes, além de concorrerem com as imagens da própria sala, quadro, cartazes, pois os ambientes nem sempre podem ser escurecidos,são vistas em salas que não são apropriadas. Se o cinema, na escola, perde em qualidade de projeção, ganha em público que pode se ampliar a cada nova projeção.

Muitas pessoas somente terão acesso a certos filmes se eles estiverem presentes nas salas de aula. Ademais, o videocassete permite, para o bem ou para o mal, que o filme seja ***decupado*** a critério de quem o assiste. As imagens podem ser facilmente vistas e revistas. Ver filmes e as imagens que eles propõem deve ser um exercício de liberdade, uma fruição. Sem isso o cinema estará reduzido à mera ilustração de conteúdos curriculares e pouco dirá ao aluno.

Decupar, vem do francês decupé e significa em linguagem audiovisual, cortar, separar os planos e seqüências para serem montadas.

Cinema é arte e talvez possa se constituir em uma chamada que desperte funcionários, professores, alunos, para uma nova visão educativa, na qual os tradicionais e os modernos métodos de ensinar e aprender possam fundir-se em novas possibilidades expressivas. E como ainda há muito que fazer nessa área para que cheguemos a um resultado satisfatório, devemos, por isso mesmo, contribuir para a construção de uma escola com pessoas que possam concorrer significativamente para a construção da educação brasileira.

Por último mais um lembrete: a linguagem audiovisual tem muitas sutilezas. Aprendi com muitos autores que escreveram sobre ela, alguns deles estão referidos ao longo do texto, que para se compreender imagens e sons é preciso também produzi-las.

A leitura só não é suficiente, é preciso ver muitos filmes com muita atenção na cor, no cenário, no figurino, na movimentação dos personagens, na história que contam. Sobretudo, é preciso ver bons filmes. Da mesma forma a televisão, só observando com cuidado é possível decifrá-la.

Há muita coisa interessante para além de certa mediocridade que impera nos canais. Mais uma observação: para fazer gravações, fotografias, filmagens, edições, a melhor maneira é ler com cuidado os manuais que acompanham os equipamentos. As máquinas são muito potentes, mas só fazem aquilo para o que estão programadas. E, ainda, precisam ser tratadas com delicadeza, portanto, se algum botão está emperrado é porque não estamos seguindo os passos corretos ou o equipamento está com defeito. Usar um equipamento defeituoso pode comprometer todo o trabalho.

Para completar nossa reflexão, para além do que escrevi sobre audiovisuais, desejo boas leituras, bons filmes e bons programas de tevê e, ainda, boas visitas a museus, sejam eles reais ou virtuais. Há muitos sites que podemos visitar! Conheça alguns deles:

www.kinedia.hpg.ig.com.br – Divulga informações gerais sobre cinema.

www.cenaporcena.com.br – Apresenta links de entrada para várias instituições e assuntos relativos a cinema.

www.revbravo.com.br – Site da Revista Bravo que trata dos múltiplos aspectos do audiovisual, com ênfase no cinema e na televisão.

www.classicvideo.com.br – Site onde é possível encontrar para encomenda filmes que não existem em muitas locadoras.

www.casacinepoa.com.br – Site que divulga as atividades da Casa de Cinema de Porto Alegre e, ainda, artigos e sinopses de filmes.

www.studium.iar.unicamp.br – Site do Instituto de Artes da Unicamp. Divulga atividades e artigos sobre arte, incluindo audiovisual, cinema e televisão.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Leon Battista. *Da pintura*. Campinas: UNICAMP, 1999.

_____. *Cinema a arte de memória*. Campinas: Autores Associados, 1999.

ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e sons*: a nova cultura oral. São Paulo: Cortez, 1994.

ALMEIDA, Milton José de. *Prefácio*. In. SOARES, Carmem Lúcia. Imagens da Educação no Corpo. Campinas: Autores Associados, 1999.

BALÁZ, Bela, "A face da coisas". In: XAVIER, Ismail. (org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

BARROS, Manoel de. *O livro das ignorãças*. Rio de Janeiro: Record, 1998.

BAUDRY, Jean-Louis. *A tela-espelho*: espetacularização e dupla identificação. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1987. v. 2.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1982. v. 1.

BUÑUEL, Luis. *Meu último suspiro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

CABRAL, Amílcar. *Cadernos juventude e cultura*. Coimbra: MEIC, 1976.

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

CARREIRA, Eduardo. *Os escritos de Leonardo da Vinci sobre a arte da pintura*. Brasília: EdUnB, São Paulo: Impressa Oficial do Estado, 2000.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *O circulo dos mentirosos*. São Paulo: Códex, 2004.

CASTELLI, Rosa Elisa. *Cinema e educação em John Grierson*. www.mnemocine.com.br/aruanda, 2003.

CHANDLER, Charlotte. *Eu, Fellini*. Rio de Janeiro: Record, 1995.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro – a arte de escrever para cinema e televisão*. Lisboa: Pergaminho, 1993.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta, 1995.

COUTINHO, Laura Maria. *O estúdio de televisão e a educação da memória*. Brasília: Plano, 2003.

DEBODRD, Guy. *A sociedade de espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FERREIRA, Paulo Trindade. *Diaporama – desafio à criação*. Lisboa: Plátano, s/d.

GOMBRIHCH, Ernest H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

HOUAISS, Antônio. *Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa*, versão 1.07, 2004

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo*: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1996.

LAHUD, Michel. *A vida clara:* linguagens e realidade segundo Pasolini. São Paulo: Cia. das Letras. 1993.

LÁZARO, André. *Cultura e emoção*: sentimento, sonho e realidade. In: ROCHA, Everardo. (org.) *Cultura & Imaginário*. Rio de Janeiro: Maud, 1998.

PASOLINI, Píer Paolo. *Empirismo Hereje*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

PASOLINI, Pier Paolo. *Gennariello*: a linguagem pedagógica das coisas. In: *Os jovens infelizes*: antologia de ensaios corsários. São Paulo: Brasiliense, 1990.

PINTO, Lúcio Flávio. *Amazônia-Internacionalizar ou nacionalizar*: dilema. www.adital.com.br/site/notícia, 2006.

REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo, Ativa, 1988.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Desregulagens*: educação, planejamento e tecnologia como ferramenta social. São Paulo: Brasiliense, 1981.

TARKOVISKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Biblioteca escolar

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

Brasília – 2007

Governo Federal

Ministério da Educação
Secretaria de Educação Básica
Departamento de Articulação e Desenvolvimento dos Sistemas de Ensino

Universidade de Brasília – UnB

Reitor
Timothy Martin Muholland

Vice-Reitor
Edgar Nobuo Mamiya

Coordenação Pedagógica do Profuncionário
Bernardo Kipnis – FE/UnB
Dante Diniz Bessa – Cead/UNB
Francisco das Chagas Firmino do Nascimento – SEE-DF
João Antônio Cabral de Monlevade – FE/UnB
Maria Abádia da Silva – FE/UnB
Tânia Mara Piccinini Soares – MEC

Centro de Educação a Distância – Cead/UnB
Diretor – Sylvio Quezado
Coordenação Executiva – Ricardo de Sagebin
Coordenação Pedagógica – Tânia Schmitt

Unidade de Pedagogia
Gestão da Unidade Pedagógica – Ana Luisa Nepomuceno
Gestora Pedagógica – Juliana C. Jungmann
Gestão da Unidade Produção – Rossana M. F. Beraldo
Designer Educacional – Luciana Kury
Revisão – Danúzia Maria Queiroz Cruz Gama
Editoração – Raimunda Dias
Ilustração – Rodrigo Mafra

Unidade de Apoio Acadêmico e Logístico
Gestão da Unidade – Lourdinéia Martins da Silva Cardoso
Gestora Operacional – Diva Peres Gomes Portela

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P644b Pimentel, Graça.

Biblioteca escolar. / Graça Pimentel, Liliane Bernardes, Marcelo Santana. – Brasília : Universidade de Brasília, 2007.
117 p.

ISBN: 978-85-230-0970-0

1. Bernardes, Liliane. 2. Santana, Marcelo. I. Título. II. Profuncionário – Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação.

CDD 027.8

Apresentação

Prezado(a) educador(a),

Temos certeza de que o Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação tem sido há muito tempo esperado por você que atua no fazer da ecola.

O Curso de Formação é sem dúvida um passo importante para o reconhecimento e a valorização dos profissionais que se ocupam com a organização da escola, construindo dia-a-dia um ensino de qualidade.

Foi pensando no valor que cada um exerce nesse processo de construção de saberes, que foi planejado este módulo para que você possa refletir sobre seu papel no âmbito da biblioteca escolar e o quanto é educador sem muitas vezes se perceber como tal.

Escrever sobre essa interação no ambiente da escola foi algo extremamente prazeroso para nós, principalmente porque traz para você uma das melhores delícias que nela existe: a biblioteca. É lá que estão guardados os melhores tesouros – os livros. Essa é uma das portas mais importantes para o conhecimento humano. É sobre ela que vamos conversar neste módulo.

Objetivo

Ampliar o conhecimento dos funcionários da educação a respeito da Biblioteca escolar para que possam atuar no processo pedagógico da escola contribuindo para a promoção e democratização da leitura.

Ementa

Biblioteca escolar. Organização de acervo bibliográfico. Dinamização da biblioteca. Mediadores da leitura. O museu e a escola.

Mensagem dos autores

Sou educadora, formada em Pedagogia, com pós-graduação em Administração Escolar, pela Universidade Católica de Brasília e mestre em Ciência da Informação, pela Universidade de Brasília.

Nasci na pequena cidade de Caputira, na Zona da Mata mineira, região do Pico da Bandeira, quase fronteira com o Espírito Santo. Vim para Brasília, ainda criança, acompanhando meus pais, que procuravam novas oportunidades de trabalho e de estudo para os filhos. Nessa época, milhares de brasileiros erguiam, no Planalto Central, a nova capital do país. Fomos morar na então Vila do IAPI, perto da Cidade Livre, hoje Núcleo Bandeirante, onde se estabeleceram os trabalhadores que construíam Brasília.

Pioneira na fundação da cidade de Ceilândia, minha relação com a escola foi imediata, num misto de emoção, ansiedade e prazer. Em meio a tantos barracos de madeira, lá estava, na paisagem do cerrado, uma construção de tijolo aparente, janelas de vidro, novinha à espera de professores e alunos. Nosso lazer era ir à escola – onde desenvolvi o gosto pela leitura, pelo teatro e pela poesia.

Em Ceilândia, construi minha vida acadêmica e profissional. Atuando como orientadora educacional e administradora escolar, participei de muitos projetos envolvendo a escola e a comunidade, elos imprescindíveis no processo de fortalecimento e de confiança nas relações de aprendizagem e de cidadania.

Mais tarde, administrei a Biblioteca Pública da Ceilândia que tornou-se uma referência importante no Distrito Federal. Com uma equipe de colaboradores, foi possível consolidar uma boa interação com a comunidade, no sentido de fazer da biblioteca um centro receptor e irradiador de cultura. A intenção foi identificar talentos nas áreas da música, da literatura, das artes plásticas e de outras linguagens, oferecendo-lhes oportunidades de ação criativa e, ao mesmo tempo, ampliando as condições de desenvolvimento da cultura na cidade.

Com o trabalho desenvolvido na Ceilândia, fui convidada e assumi, na Secretaria de Estado de Cultura, a gerência do Sistema de Bibliotecas Públicas do Distrito Federal, quando tive a oportunidade de ampliar vários projetos de inclusão social voltados para a difusão do livro e da leitura, envolvendo segmentos diversos da área cultural.

Acredito no potencial transformador que existe dentro de cada um de vocês que atua na escola, contribuindo para a construção de uma educação de qualidade. Para crescer, o Brasil precisa de sua ação, do seu compromisso. Boa leitura!

Graça Pimentel

Nasci em Patos de Minas, uma das cidades mais importantes do Alto Paranaíba e de todo o Estado de Minas Gerais. Educadora formada em Pedagogia pela Universidade Católica de Brasília, estou cursando mestrado em Ciência da Informação na Universidade de Brasília (UnB).

Professora apaixonada pela literatura e pelos livros, trabalho há muito tempo em bibliotecas públicas e eventos culturais. Dizem que a formação do leitor vem do berço. No meu caso, não foi bem assim. Meus pais trabalhavam muito e não tinham tempo para a leitura e para os livros. Meu encantamento pela literatura foi logo nas primeiras séries escolares. Aprendi a ler num livro muito interessante: O Barquinho Amarelo, de Ieda Dias da Silva. Você não faz idéia do quanto viajei naquelas páginas inesquecíveis.

Minha adolescência foi recheada de romances lidos às escondidas. Depois, vieram os livros que, a princípio, serviam de enfeite na estante da minha casa. E outros e mais outros no curso superior. Após tantos, vieram meus grandes amores: as obras de literatura infantil, que eu compartilhava com meus alunos.

Atendendo a uma solicitação do administrador da cidade de Ceilândia no Distrito Federal (DF) e em parceria com uma grande educadora, implantamos uma biblioteca pública na cidade. Depois disto, vi nascer outras bibliotecas e muitos trabalhos bonitos feitos por pessoas simples, que abraçam com garra seus ideais e fazem com que todos ao seu redor sejam cidadãos melhores.

Como assessora da Diretoria de Bibliotecas/Secretaria de Cultura do Distrito Federal, durante alguns anos coordenei atividades na Feira do Livro de Brasília, um dos eventos culturais mais importantes da capital do país.

Em Santa Cruz de La Sierra, na Bolívia, a convite do Ministério da Cultura da Espanha, fiz – em parceria com Graça Pimentel – a apresentação de políticas públicas de incentivo ao livro e à leitura desenvolvidas no Distrito Federal, destacando-se os seguintes projetos e programas: Inclusão Digital para a Rede de Bibliotecas Públicas do DF; Revitalização, Modernização, Ampliação e Dinamização da Rede de Bibliotecas Públicas do DF, dentre outros.

Desenvolvi, ainda, projetos importantes na área cultural, entre os quais "O escritor no meio da gente" e a "Tenda da leitura". Atualmente, em meus estudos de mestrado, na UnB, desenvolvo pesquisa sobre a leitura de imagens na literatura infantil.

Liliane Bernardes

Olá, meu nome é Marcelo Santana Costa. Sou bibliotecário, graduado pela Universidade de Brasília. Dos meus diferentes momentos de negação do ócio, gostaria de citar três que julgo especial. Primeiro, quando assessor de gabinete da Assessoria Especial de Meio Ambiente e Educação do Governador do Distrito Federal; segundo, quando gerente de Bibliotecas Públicas da Secretaria de Estado Cultura e, por último, quando participei ativamente de instituições pertencentes ao Terceiro Setor.

Esses momentos me fizeram perceber não só a força que as bibliotecas têm para uma comunidade, como o quanto é necessário reformular o modelo tradicional utilizado – por meio da adoção de novos métodos que propiciem a elas se tornarem centros culturais, que favoreçam de forma efetiva a participação da comunidade no processo de construção da cidadania.

Mas o que há de comum entre bibliotecas e escolas? Pode-se afirmar: o poder de transformar a sociedade, ou porque não dizer, de revolucioná-la. No entanto, devemos nos lembrar que esses modelos não passam de instrumentos criados pelo homem e, nessa qualidade, não têm sentido sem sua presença. Daí a importância de se entender e de se fazer entender sobre o papel exercido pelos profissionais que atuam nas "salas de leitura" das escolas, pois, muito além de trabalhadores-educadores ou de educadores-trabalhadores, esses são transformadores sociais.

Marcelo Santana

Sumário

UNIDADE 1 – Breve histórico da escrita, da leitura e do livro **13**

UNIDADE 2 – O que é uma biblioteca? **21**

UNIDADE 3 – Organização da biblioteca escolar **27**

UNIDADE 4 – Formação e desenvolvimento do acervo **33**

UNIDADE 5 – Organização do acervo **39**

UNIDADE 6 – Processamento técnico **43**

UNIDADE 7 – Sistemas de classificação **55**

UNIDADE 8 – Catalogação **61**

UNIDADE 9 – Dinamização da biblioteca escolar **73**

REFERÊNCIAS 116

1

Breve histórico da escrita, da leitura e do livro

Antes de falarmos sobre a biblioteca escolar é importante conhecer um pouco sobre a evolução da escrita e seus suportes, o registro da memória e os domínios do saber que nos remetem aos livros e às bibliotecas atuais.

Você sabia que durante muitos séculos os conhecimentos foram transmitidos de geração em geração por meio da tradição oral? Pois é. Naquele tempo, os considerados sábios eram aqueles que conseguiam transmitir os conhecimentos, por isso eram também responsáveis pela difícil missão de repassá-los por meio da tradição oral, que por não ser registrada (escrita), acabava comprometendo a integridade da informação, variando de acordo com a interpretação de cada um.

Mas, como se sabe, com o tempo as coisas tomaram outros rumos e foram surgindo novos meios de se comunicar. Em especial, a escrita que mudou as relações entre os homens e a forma deles interagirem com a natureza em função de outras necessidades. Portanto, pode-se dizer que o surgimento da escrita propiciou o aparecimento das tecnologias, fundamental ao desenvolvimento do ser humano.

O grande marco na história da humanidade foi, sem dúvida, a invenção da *linguagem escrita*, pois, ao preservar seus sentimentos, suas tecnologias e seus anseios num conjunto de marcas, o homem criou a possibilidade de acumulação e produção de conhecimentos que propiciaram o surgimento da filosofia, das ciências e das artes. Não se tem certeza absoluta da data do surgimento, mas alguns estudiosos dizem que ela surgiu na **Mesopotâmia**, localizada entre os Rios Tigre e Eufrates, local onde apareceram as primeiras civilizações, aproximadamente no ano 4.000 a.C.

A Mesopotâmia – nome grego que significa "entre rios"* (meso *– pótamos) – é uma região de interesse histórico e geográfico mundial. Trata-se de um planalto de origem vulcânica, localizado no Oriente Médio, delimitada entre os vales dos Rios Tigre e Eufrates, ocupada pelo atual território do Iraque e terras próximas.

Alguns autores acreditam que as mais antigas inscrições descobertas até hoje foram achadas em Uruk (atual cidade de Warka, no sul do Iraque) e datam de 3.300 antes de Cristo. Como os sinais eram formados por um junco ou cabo de madeira que deixava um traçado semelhante a uma cunha, esse tipo de escrita recebeu o nome de* cuneiforme *— derivado do termo latino* cuneus*, que significa "cunha".

Os mesopotâmios usaram a escrita cuneiforme para controlar as mercadorias que entravam e saíam dos seus palácios

e templos. Inicialmente era **pictográfica**, ou seja, o boi era representado por sinais que lembravam sua cabeça, enquanto o desenho do sol surgindo no horizonte significava o dia. A escrita cuneiforme disseminou-se por todo o Oriente próximo ao segundo milênio a.C., sendo utilizada por diferentes povos da região, como sumérios, semitas, assírios e babilônios.

IMPORTANTE

"Livros de barro" – 22.000 placas de argila gravadas formavam o acervo da mais antiga biblioteca de que se tem notícia: a do rei* Assurbanipal*, na Assíria, construída sete séculos antes de Cristo.

SAIBA MAIS

Assurbanipal foi o último grande rei dos assírios. No seu reinado (por volta de 668-627 a.C.), a Assíria tornou-se a primeira potência mundial. Seu império incluía Babilônia, Pérsia, Síria e Egito

A pictografia é uma forma de escrita pela qual idéias são transmitidas através de desenhos. Esse tipo de escrita era entendida em qualquer língua falada, pois possuía um grande número de símbolos.

Os **pictogramas** parecem ser absolutamente auto-explicativos e universais, mas na verdade possuem limitações culturais. Por exemplo, os pictogramas de banheiro, em que o sexo é diferenciado por uma representação de uma figura feminina usando uma saia, podem ser um problema na identificação por usuários não ocidentais. Pense bem, para os homens pode ser difícil compreender a cultura adotada em determinados lugares em que o uso de saias masculinas é comum. Essa diferenciação entre sexos em pictogramas ocidentais pode não ser bem interpretada.

SAIBA MAIS

A palavra* pictograma *vem do latim pictu = pintado + grego = letra; ou seja, letra pintada.

Hoje, o pictograma tem sido muito utilizado como sinalização de locais públicos (trânsito, endereços, explicações, proibições etc.) em diversas peças de **design gráfico**.

PRATIQUE

Registre em seu memorial os pictogramas que são mais usuais no seu cotidiano.

Logo em seguida, surge a escrita hieroglífica egípcia, surgida em torno do ano 3000 a.C. Os responsáveis pela tarefa de escrever chamavam-se **escribas**, homens muito admirados do Egito antigo, sendo muitos deles adorados como deuses.

SAIBA MAIS

Design gráfico é uma forma de comunicação visual e está relacionado à criação de informação por meio de texto e imagem. Atualmente, é um recurso utilizado principalmente pela mídia para associar um estilo a produtos comerciais.

Figura – **Hieróglifos – instrumento usado pelos escribas, sacerdotes e membros da realeza para ler e escrever**

E o que é hieróglifo hieroglifo? É um termo que junta duas palavras gregas – hiero que significa sagrado e glyfus que significa escrita. Poucas pessoas na antiga civilização dominavam e conheciam a arte desses sinais que eram considerados sagrados. Suas incrições eram mais comuns nas paredes de templos e túmulos, e com o tempo foi evoluindo para uso em papiros ou placas de barro.

Os escribas, para escrever, utilizavam objetos de metal, osso e marfim, sendo que uma das extremidades era larga e pontiaguda, e a outra era plana em forma de paleta com a finalidade de cancelar o texto, alisando o material arranhado ou errado.

Inicialmente, utilizados para registros contábeis como sacas de trigo, cabeças de boi etc.; posteriormente as tábuas foram utilizadas para outras finalidades que não o registro contábil, como narrações históricas, relatos épicos, religiosos e outros tipos de inscrições.

A história do homem mostra-nos que alguns tipos de escrita, criados por outros povos, surgiram também como necessidade. Abaixo segue breve resumo:

a) **cuneiforme** – idealizada pelos sumérios em forma de figuras gravadas sob tábuas de argila utilizando-se de estilete. A página era cozida no forno;

b) **hieroglífica** – nome grego para a escrita pictórica dos antigos egípcios. Traduzida ao pé da letra "hieroglifo" significa "inscrição sagrada". A escrita hieroglífica possibilitou aos egípcios registrarem dados diversificados de sua cultura por meio de signos. As idéias passaram a ser expressas por sinais — cada um com seu valor fonético — e não mais através de desenhos. Esse tipo de escrita era composto por cerca de 1.000 sinais;

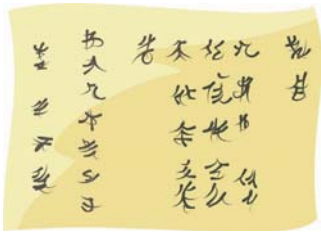
c) **mnemônica** – utilizada pelos incas da América do Sul, dividia-se em dois sistemas: os **equipos** e os ***wampus***;

d) **fonética** – surgiu com a necessidade de fixar o pensamento humano. A imagem visual foi substituída pela sonora dando início à escrita silábica, em que os sinais representam sons;

e) **ideográfica** – os objetos eram representados por sinais que interpretavam graficamente idéias. Por exemplo: a escrita chinesa.

Hieroglífica

Escrita



Escrita chinesa

Equipos*: formados por cordões de lã em cores diversas onde as amarrações e os nós representavam uma idéia (transmitiam idéias e não palavras).*

Wampus*: um sistema baseado em colares de conchas justapostas, cujas combinações formavam figuras geométricas.*

SAIBA MAIS

Como você pôde perceber a escrita permitiu o registro da memória, a veiculação das idéias e a criação de novas realidades, contribuindo para ampliação do conhecimento e conseqüentemente do registro dos diferentes domínios do saber que gera até hoje o avanço das tecnologias.

Esse passeio pela história nos faz observar que desde os primórdios dos tempos, o homem procurou registrar suas impressões, utilizando-se de materiais orgânicos e inorgânicos, como tintas vegetais, minerais e outros suportes encontrados na natureza, como a argila, os ossos, as pedras, o couro, a madeira, o papiro, o pergaminho e, finalmente, o papel que teve sua origem na China.

O alfabeto

Até chegarmos à escrita alfabética passamos por um lento processo evolutivo.

Para muitos a invenção do alfabeto é atribuída ao povo de Ugarit (atual Síria) que desenvolveu um alfabeto composto por vinte a trinta signos cuneiformes. Em seguida, os fenícios criaram um alfabeto com 22 letras. Estes dois povos são os maiores responsáveis pela disseminação do alfabeto no mundo antigo.

Por serem comerciantes e navegadores, os fenícios em seus deslocamentos difundiam rapidamente essa nova invenção entre os povos do Mediterrâneo: o aramaico, o hebraico, o copta, o árabe e o grego têm aí sua origem. Desse modo, acredita-se que o alfabeto fenício acabou estimulando outros povos a criarem em conformidade com suas línguas, seus próprios sistemas de escrita.

O povo grego, por exemplo, deve a invenção do seu alfabeto aos fenícios, onde utilizava a abstração alfabética para substituir cada som por uma letra, formando assim o primeiro alfabeto da história. O alfabeto fenício foi utilizado por volta do final do século XII antes de Cristo.

Da escrita grega, originou-se o etrusco, que deu origem ao latim, que, por sua vez, deu origem ao português. Deve-se ressaltar que a escrita alfabética, juntamente com a descoberta do papel, propiciou a democratização do conhecimento. Assim, o que era antes privilégio somente de escribas, membros da igreja e da realeza passou a fazer parte do cotidiano de diferentes segmentos sociais.

Os livros

Para você ter uma idéia, os livros eram escritos manualmente e só eram encontrados nos palácios e nos templos, sendo

usados por sacerdotes e reis, que eram os poucos privilegiados que sabiam ler e escrever. O livro representava uma ostentação, um objeto de luxo.

Com a descoberta do papel e a invenção da imprensa por Gutenberg, o ler e o escrever foram se encontrando e ganhando formas de registro.

A partir daí, deu-se início à multiplicação dos livros e as bibliotecas tornaram-se mais acessíveis ao povo, embora com um aspecto formal, voltadas mais para a preservação do acervo do que para sua disseminação. Essas bibliotecas eram vistas como espaços para os intelectuais. Os livros ainda eram privilégios de poucos, exigiam tratamento especial e eram cuidadosamente guardados.

A invenção da imprensa por Gutenberg foi um marco para a ampliação do conhecimento, pois possibilitou a construção de coleções particulares. Os livros passaram a ser material de consumo e de uso doméstico deixando de ser privilégio de poucos. Todo esse caminho fez com que as bibliotecas, por sua vez, tomassem novos rumos, ganhando novas atribuições. Se antes elas eram espaços silenciosos e de guarda de livros, hoje, com o avanço das novas tecnologias da comunicação e da informação, passaram a agregar novas formas de difusão da cultura.

Johannes Gutenberg

O primeiro livro impresso por Gutenberg – a célebre* Bíblia de 42 linhas*, em tipos góticos – é o marco histórico dessa revolução que significou a possibilidade de produzir livros em escala industrial e, automaticamente, para um número quase ilimitado de leitores.

PARA SABER MAIS SOBRE O LIVRO NA IDADE MÉDIA ACESSE O LINK ABAIXO:

http://www.escritoriodolivro.org.br/historias/idade-media.html

Isso nos faz pensar que nossos antepassados tiveram de percorrer um longo caminho até chegar ao nosso conhecido papel, ao livro, ao computador, ao CD-ROM, à internet e aos *e-books*. A utilização da tecnologia foi, e ainda é, uma constante na viabilização da descoberta de novas formas de codificação.

CD-ROM: é um disco óptico de armazenamento de dados.

E-book*: termo inglês que significa livro eletrônico. É a versão de um livro impresso em papel em base digital que pode ser lido no computador ou num dispositivo eletrônico especificamente designado para a leitura do documento.*

Quanta coisa mudou não é mesmo? E mudou para melhor! Hoje, você pode fazer uma pesquisa em questões de minutos, ou segundos, resolver um problema bancário sem sair de casa e ainda escrever e enviar mensagens sem gastar com a postagem das cartas. E mais, bater papo com parentes e amigos e ainda os ver em seu monitor do computador. Quanta revolução! Agora, imagine você tendo de ir para a caverna para esculpir alguma mensagem? Ou pegar uma tábua de argila para poder se comunicar? Ou entrando numa loja para pedir um rolo de papiro? Você faz idéia de como seriam guardadas essas informações?

Pois é. Quanto trabalho!

Com a multiplicação dos livros, as bibliotecas tiveram que se evoluir e nos espaços informacionais foram surgindo. Os livros ganharam outros formatos na edição para atender os mais diferentes tipos de leitores.

O mercado editorial, para atender a modernidade tecnológica e as novas demandas por leitura, aumentou sua capacidade e passou a produzir milhares de exemplares em um curto período de tempo. Esse processo contribuiu substancialmente com a democratização e com a difusão do livro e da leitura no país.

Assim, podemos dizer que a biblioteca é uma alternativa de inclusão social e se configura como um ambiente democrático, tendo a informação como uma ferramenta importante para a conscientização dos direitos e deveres de cada cidadão como membro da sociedade.

2

O que é uma biblioteca?

Quando falamos de biblioteca, qual é a primeira idéia que vem à sua cabeça?

Já que a nossa unidade é sobre a biblioteca e espaços de leitura, é fundamental definir o termo biblioteca.

Veja como Ferreira (1986, p. 253) define no dicionário a palavra biblioteca:

1. Coleção pública ou privada de livros e documentos congêneres, organizada para estudo, leitura e consulta.
2. Edifício ou recinto onde se instala essa coleção.
3. Estante ou outro móvel onde se guardam e/ou ordenam os livros.

É interessante você saber que não é à toa que a palavra **biblioteca** tem sua origem nos termos gregos *biblíon* (livro) e *theka* (caixa), significando o móvel ou lugar onde se guardam livros. Foi no Egito que existiu, desde o século IV a.C., a mais célebre e grandiosa biblioteca da Antiguidade, a de Alexandria, que tinha como ambição reunir em um só lugar todo o conhecimento humano. Seu acervo era constituído de rolos de papiro manuscritos – aproximadamente 60 mil, contendo literatura grega, egípcia, assíria e babilônica.

No entanto, o conceito e as explicações para a palavra biblioteca vêm se transformando e se ajustando por meio da própria história das bibliotecas. Para Fonseca (1992, p. 60), um novo conceito "é o de biblioteca menos como coleção de livros e outros documentos, devidamente classificados e catalogados do que como assembléia de usuários da informação". Isso quer dizer que as bibliotecas não devem ser vistas como simples depósitos de livros. Elas devem ter seu foco voltado para as pessoas no uso que essas fazem da informação oferecendo meios para que esta circule da forma mais dinâmica possível.

1 Tipos de bibliotecas

Para muitos autores, a tipologia de cada biblioteca depende das funções desempenhadas por ela. De acordo com este entendimento, ela pode ser:

a) **escolar** – localiza-se em escolas e é organizada para integrar-se com a sala de aula e no desenvolvimento do currículo escolar. Funciona como um centro de recursos educativos, integrado ao processo de ensino-aprendizagem, tendo como objetivo primordial desenvolver e fomentar a leitura e a informação. Poderá servir também como suporte para a comunidade em suas necessidades;

b) **especializada** – sua finalidade é promover toda informação especializada de determinada área, como, por exemplo, agricultura, direito, indústria etc.

c) **infantil** – tem como objetivo primordial o atendimento de crianças com os diversos materiais que poderão enriquecer suas horas de lazer. Visa a despertar o encantamento pelos livros e pela leitura e a formação do leitor.

d) **pública** – está encarregada de administrar a leitura e a informação para a comunidade em geral, sem distinção de sexo, idade, raça, religião e opinião política.

e) **nacional** – é a depositária do patrimônio cultural de uma nação. Encarrega-se de editar a bibliografia nacional e fazer cumprir o depósito legal. Em alguns casos, essa biblioteca, única, em cada país, necessita de uma política especial de recursos e, por falta de interesse na conservação do patrimônio nacional, torna-se um depósito de livros, sem meios suficientes para difundir sua valiosa coleção.

f) **universitária** – é parte integrante de uma instituição de ensino superior e sua finalidade é oferecer apoio ao desenvolvimento de programas de ensino e à realização de pesquisas.

IMPORTANTE

Depósito legal: obriga os editores a depositar ali vários exemplares de cada obra impressa.

É importante entender que a tipologia de cada biblioteca nos ajuda não só a perceber a função social de cada uma, como também requer um conhecimento mais apurado da comunidade na qual a biblioteca está inserida, evidenciando principalmente suas necessidades e seus anseios por informação e hábitos culturais. Ter conhecimento das necessidades da comunidade é que propiciará o estabelecimento de diretrizes e ações que permitirão alcançar os resultados almejados com o fazer cultural e educacional.

1.1 Biblioteca escolar

Você viu que existem vários tipos de bibliotecas. Especificamente, nesta unidade, vamos refletir a respeito da biblioteca que está mais próxima de você: a biblioteca escolar.

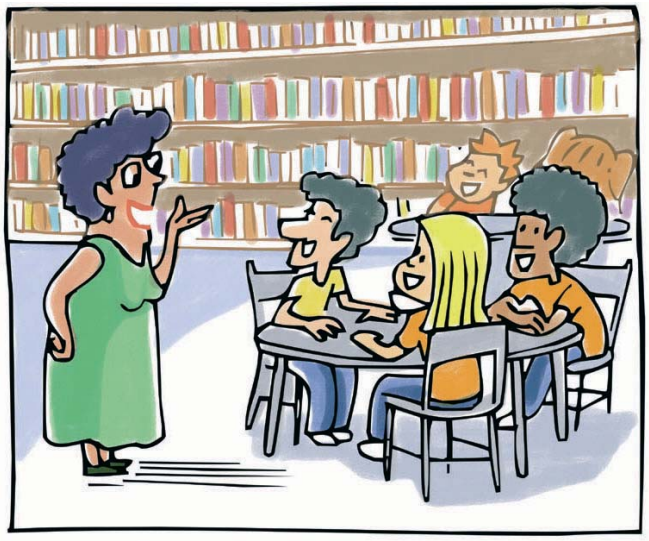
É comum as escolas destinarem um espaço para leitura. Geralmente, esses espaços são chamados de Salas de Leitura ou Biblioteca Escolar. Na sua escola com certeza deve ter uma.

No entanto, a experiência nos vem mostrando que na prática muitas das bibliotecas escolares vêm sendo utilizadas inadequadamente, sob a visão de um conceito ultrapassado. Assim, é comum observá-las sendo usadas como simples depósitos de livros. Com relação à questão administrativa, também é comum encontrarmos à frente das bibliotecas escolares pessoas que, apesar de extrema boa vontade, não estão capacitadas para esta tarefa.

A escola antiga era assim: não dispunha de biblioteca, ou quando a possuía era mais para servir de consulta aos professores e não para uso dos alunos. O ensino era voltado para o livro escolhido e os textos indicados.

No entanto, nem toda escola é igual. Muitas delas sabem valorizar esse tesouro fantástico e tornam as bibliotecas suas aliadas no fazer pedagógico, tornando-a uma extensão da sala de aula.

A escola que não proporciona aos alunos o contato com a leitura, não ensina a ler. Mas é bom lembrar que este deve ser um compromisso de todos que trabalham na escola. Uma grande força-tarefa deve ser formada para transformar a biblioteca em um espaço ativo para melhorar os índices de leitura. Este é um bom começo para envolver todos os profissionais de educação, em atividades como: hora do conto, contação de histórias, representação teatral, jornada pedagógica, concursos literários, recitais poéticos etc.



Você, por exemplo, pode ser um excelente contador de histórias. Imagine-se construindo uma poesia e apresentando seu talento para os alunos, professores e seus colegas. Imagine

você criando textos, uma peça de teatro, compondo uma música. Já pensou?

Sendo a escola um espaço de aprendizagem permanente, é preciso usufruir das coisas boas que lá existem e desenvolver suas potencialidades ajudando, assim, a escola a crescer. É dessa interação que estamos falando.

Nesse sentido, a biblioteca escolar não deve ser só um espaço de ação pedagógica, servindo como apoio à construção do conhecimento e de suporte a pesquisas. Deve ser, sim, um espaço perfeito para que todos que nela atuam possam utilizá-la como uma fonte de experiência, exercício da cidadania e formação para toda a vida.

É consenso dos educadores que o desempenho escolar flui melhor quando a escola tem uma biblioteca dinâmica.

Está escrito no Manifesto da Unesco (1976, p.158-163) sobre biblioteca escolar:

Biblioteca é a porta de entrada para o conhecimento, fornece as condições básicas para o aprendizado permanente, autonomia das decisões e para o desenvolvimento cultural dos indivíduos e dos grupos sociais.

Assim, a escola deve favorecer o conhecimento mútuo e, nesse aspecto, todos os que nela atuam têm um papel preponderante. É preciso perceber que a educação não se dá unilateralmente, só em relação ao aluno.

Que tal ampliar o olhar e verificar as potencialidades culturais, ou seja, pessoas e instituições que desenvolvam trabalhos artísticos de um modo geral na sua cidade? Registre em seu memorial.

É participando do projeto pedagógico que você, profissional da educação, se sentirá seguro para construir também seu conhecimento. Isso fará de você uma pessoa mais participativa e feliz.

IMPORTANTE

3

Organização da biblioteca escolar

A Unidade 3 foi preparada para ajudar você a conhecer os aspectos da organização de uma biblioteca. Organizar uma biblioteca não é uma tarefa simples. Exige uma série de cuidados que devem ser observados para que se atinjam os objetivos aos quais se propõe.

A biblioteca escolar deve ser encarada como um espaço dinâmico e indispensável na formação do cidadão. É a biblioteca escolar que abrirá, ainda no ensino básico, os caminhos para que os alunos desenvolvam a curiosidade e o senso crítico que os levarão à cidadania plena. Válio[1] (1990) define biblioteca escolar como uma instituição que organiza a utilização dos livros, orienta a leitura dos alunos, coopera com a educação e com o desenvolvimento cultural da comunidade escolar e dá suporte ao atendimento do currículo da escola.

De acordo com o Manifesto da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), 1976, p.158-163, a biblioteca escolar:

Propicia informação e idéias fundamentais para o funcionamento bem-sucedido da atual sociedade, baseada na informação e no conhecimento. A Biblioteca Escolar habilita os estudantes para a aprendizagem ao longo da vida e desenvolve a imaginação, preparando-os para viver como cidadãos responsáveis.

1 Espaço físico

Nem sempre as bibliotecas estão instaladas em prédios construídos especialmente para atender às suas necessidades, serviços e produtos oferecidos. Muitas delas funcionam em espaços adaptados ou em pequenas salas. Daí a importância em se ter pessoas sensíveis a esses problemas, que possam criar soluções de viabilidade.

O ideal é que as instalações da biblioteca fossem abrigadas em um prédio próprio, projetado para esse fim, em local de pouco barulho e de fácil acesso às pessoas.

[1] VÁLIO, Else Benetti Marques. Biblioteca escolar: uma visão histórica. *Transinformação*, Campinas, v. 2, n. 1, p. 15-24, jan./abr. 1990.

Pois bem, então agora é de suma importância que você "entenda" o espaço físico da biblioteca para que ele seja bem aproveitado, tanto do ponto de vista do *layout* quanto dos trabalhos que envolvem o tratamento do acervo.

IMPORTANTE

Layout ***é a forma de distribuir melhor o espaço físico da biblioteca para tornar o ambiente agradável, sinalizado e adequado para comportar o mobiliário, o acervo, o espaço para pesquisa, entre outros espaços. Fatores ambientais, como iluminação, temperatura, acústica e cores, são elementos que fazem parte do*** **layout**.

É importante você saber que um ambiente preparado cuidadosamente possibilita uma boa organização e acomodação aos usuários. Então veja algumas dicas:

a) para saber a quantidade de livros a ser colocada em determinado espaço, pode-se usar um cálculo padrão que diz que 1m^2 pode comportar até cinqüenta volumes. Assim, se você possui duzentos volumes, esses podem ser disponibilizados em uma área mínima de 4m^2;

b) as paredes de cor clara muito contribuem para refletir a luz e aumentar o grau de visibilidade. As janelas devem permitir a entrada de luz natural, de modo que possibilite um ambiente claro que favoreça a leitura;

c) garantir a preservação e conservação do acervo. Os livros devem ficar em o local arejado e com pouca incidência de raios solares;

d) o piso deve ser de material resistente e de fácil conservação sendo o mais usado o de material em vinílico. Os tipos mais comuns dos pisos vinílicos são: paviflex, decorflex e vulcapiso. Há ainda pisos de madeira e os frios (cerâmica, pedra e metal). O piso em material carpete não é recomendado, pois, além da dificuldade de limpeza e pouca durabilidade, são propícios ao acúmulo de microorganismos e pregas;

e) a iluminação artificial faz-se necessária para permitir o perfeito funcionamento no horário noturno. Lâmpadas fluorescentes são as mais indicadas não só pela economia, mas porque tem baixo poder de aquecimento e causam menos danos ao acervo;

f) para facilitar o controle e a circulação do público, a biblioteca deve ter somente uma entrada destinada a ele. Não podemos nos esquecer de incluir acessos para as pessoas com maior idade e aquelas com necessidades especiais.

Dê uma olhada na biblioteca de sua escola. Veja a estrutura física interna e externa e faça uma avaliação. Ela está numa estrutura apropriada ou foi adaptada? Tem acesso para a pessoa com necessidades especiais? Tem boa iluminação? Registre no memorial.

2 Mobiliário

Observe agora, detalhadamente, o mobiliário da biblioteca da sua escola. Relacione se tem acomodações para todas as pessoas que a freqüentam. Observe se as estantes comportam novas aquisições.

Vamos refletir um pouquinho sobre o mobiliário.

Ele deve ser projetado para o tamanho do ambiente, de forma que acomode o acervo e os equipamentos que serão adquiridos pela biblioteca. Os móveis podem ser de madeira ou aço. Os de aço são mais resistentes e oferecem maior segurança na armazenagem dos livros e evitam a retenção da umidade. Os de madeira são de baixo custo e devem ser reforçados para suportar o peso dos livros. Além disso devem receber tratamento contra a infestação de insetos.

O ideal é que a biblioteca escolar tenha dois tipos de mesas. Algumas grandes para estudos em grupos e outras para o estudo individual. Elas devem estar de preferência distantes umas das outras, pois quando estamos em grupo a nossa tendência é fazer mais barulho. Agora, se a biblioteca atende também um público infantil, o mobiliário deve ser colorido, alegre e adequado às condições físicas da criança.

3 Sinalização da biblioteca

Se a biblioteca é um espaço informacional, a primeira informação deve começar por sua sinalização.

Já imaginou a nossa cidade sem placas indicativas de como chegar aos principais lugares, como hospitais, escolas, prefeituras, igrejas etc.? Já imaginou se não tivéssemos as sinalizações de trânsito?

Assim, também, a biblioteca precisa de uma boa sinalização feita para facilitar a autonomia do usuário nas suas instalações. Podem-se distinguir os seguintes tipos de sinalização:

a) sinalização externa:

- facilita o acesso à biblioteca e assinala a importância concedida a ela no conjunto das instalações;

b) sinalização interna – de recepção:

- deve estar próxima à entrada e orientar os alunos dentro da biblioteca. Pode conter todas as informações dos serviços oferecidos pela biblioteca, como: empréstimo de livros, reforço escolar, hora do conto, horário de funcionamento, normas de uso, documentos necessários para inscrição ou cadastro etc.;

c) sinalização de uso do espaço:

- deve sinalizar os espaços de atividades da biblioteca, como estudo individual, estudo em grupo, mural interativo, mural de informações, atendimento, catálogo etc.;

d) sinalização temática das estantes:

- cada estante deve ter, em local de fácil visualização, a relação dos assuntos pelos quais foram distribuídos os livros. Alguns destaques ajudam na localização dos livros mais procurados, por exemplo: literatura brasileira, literatura infantil, obras de referência.

Uma boa sinalização não só traz facilidades de interação com o usuário como também demonstra uma boa organização administrativa da biblioteca. Esse aspecto deve ser observado independentemente de sua tipologia, do espaço físico disponível e dos serviços oferecidos à comunidade.

IMPORTANTE

4 Horário de funcionamento

Pense numa biblioteca aberta em período integral, onde a comunidade pudesse aproveitar a hora do almoço para desfrutar de uma boa leitura. Pense numa biblioteca aberta no período de férias escolares, nos fins de semana, para que fosse aproveitada como mais uma forma de lazer.

Por enquanto, talvez seja somente um sonho.

Mas, sabendo das dificuldades para essa realização, sugerimos apenas que a biblioteca escolar preste seus serviços em um horário amplo. Para que seja utilizada como um lugar de aprendizagem ativa, ela deve estar aberta durante todo o período letivo.

O fato de a biblioteca estar em funcionamento fora do horário de aula é um importante fator para o desenvolvimento da comunidade escolar. Deve-se fazer um esforço e encontrar soluções para que a biblioteca permaneça aberta o maior tempo possível.

4

Formação e desenvolvimento do acervo

Bem, agora vamos tratar do acervo. Você tem idéia de quantos livros compõem o acervo da biblioteca da sua escola? E como estão organizados?

O acervo de uma biblioteca pode ser formado por coleções, constituídas por diferentes tipos de materiais (livros, periódicos, CDs, DVDs, fitas VHS etc.). Por causa dessa variedade de materiais, muitos autores adotam o termo **item** para se referir a eles.

Item – é um termo usado para representar qualquer tipo de material (livros, revistas, CDs etc.) que compõem um acervo.

Nesta unidade vamos considerar o livro como nosso principal item!

Colecionar é reunir um conjunto de itens ou objetos que têm uma ou mais características comuns. A idéia do que vem a ser uma coleção faz parte do nosso dia-a-dia, pois quem em um dado momento da vida não se viu decidindo sobre colecionar alguma coisa, como gibis, selos, livros, CDs ou outros.

Assim, pode-se dizer que formar e desenvolver um acervo é decidir quais itens farão, ou não, parte desse conjunto. No entanto, a realização de tal tarefa exige o estabelecimento de certos critérios para se compor, desenvolver, armazenar e manter uma coleção.

Para uma boa organização do acervo, é preciso seguir um conjunto de técnicas desenvolvidas especificamente para esse fim.

A **formação do acervo** envolve um trabalho constante de inclusão e exclusão de itens, atividade que favorece a atualização do acervo com relação aos anseios dos usuários, que podem variar de acordo com o surgimento ou o desuso das suas necessidades de informação.

Nesse sentido, você deve estar atento à atualização do material pertencente à biblioteca escolar, tendo em vista que o desenvolvimento de um acervo escolar está intimamente ligado

ao grau de uso de seus materiais informacionais. Isso leva à conclusão de que não existe um único processo de desenvolvimento para toda e qualquer biblioteca, ou seja, cada biblioteca, por estar inserida em um diferente meio, exigirá para seu acervo um tipo diferente de desenvolvimento.

Em resumo, ao avaliar a formação de um acervo é preciso buscar entender a comunidade escolar envolvida (profissionais da educação, alunos, pais) e suas necessidades de informação, bem como a política de ensino da instituição, para que se possa selecionar com qualidade os itens que serão adquiridos por meio de compra, doação ou permuta.

IMPORTANTE

1 Armazenamento

O que você entende por armazenamento? Pense bem, essa palavra vem de armazém, ou seja, local de depósito e de guarda.

Então, para se armazenar um acervo é preciso antes definir os espaços, suas funções, seus materiais, sua utilização, seu *layout*, os locais destinados à administração, ao processamento técnico, ao setor de circulação (empréstimo e devolução), a área de estudos, ao local destinado às estantes etc. A definição desses e de outros espaços vai fazer com que o acervo seja armazenado da melhor maneira possível (lembre-se do cálculo já citado no item "a" do tópico "Espaço físico" da unidade anterior).

2 Seleção

Como são selecionados os livros que chegam para a biblioteca escolar? Todos os livros recebidos são aproveitados?

A seleção é uma atividade utilizada como ferramenta básica para definição da composição de um acervo, tanto quanto à forma (tipo de livro que deverá compor o acervo), como quanto ao conteúdo (assuntos de interesse).

SUGESTÃO PARA LEITURA:

FIGUEIREDO, N. M. **Estudo de uso e usuários da informação.** ***Brasília: Ibict, 1994.***

Geralmente, a seleção é uma escolha fundamentada em estudos. Não adianta nada, por exemplo, selecionar livros de medicina para uma biblioteca que tenha como maioria uma clientela infantil. Ou ter um número elevado de um exemplar com o mesmo título ocupando espaços de outros livros. O selecionador é quem determina quais documentos entram e quais saem do acervo, sempre norteado por critérios adotados para seleção, nunca se esquecendo da importância da comunidade na qual a biblioteca se insere.

3 Aquisição

Esta é uma etapa que põe em prática as decisões da seleção. Inclui todas as atividades inerentes aos processos de compra, doação e permuta de livros. A preocupação com o processo de aquisição é extremamente necessária, pois é ela quem garante a qualidade do acervo.

Sabemos que nem sempre a escola recebe recursos financeiros para compra, mas uma boa campanha de arrecadação pode suprir as necessidades de composição do acervo.

Uma estante com livros para trocas também é uma boa sugestão. De repente, você pode colocar aqueles livros em duplicidade, de pouco uso, e fazer a permuta.

Outra idéia interessante é ter uma boa comunicação com outras bibliotecas. O que não é usado na sua biblioteca pode ser importante para outra e vice-versa.

4 Desbaste e descarte

O desbaste é uma retirada temporária de alguns itens da coleção, ou seja, esses poderão ser guardados em um depósito ou em outro local específico até a decisão de sua recolocação no acervo.

Por exemplo, os professores desenvolvem todo ano, no mês de agosto, um mesmo trabalho sobre folclore. Então, neste

período, todo o acervo sobre esse assunto deve estar disponível. Quando chegar o término desse período, os livros poderão ser desbastados.

O descarte ou seleção negativa é uma tarefa que consiste em retirar do acervo da biblioteca, de forma definitiva, livros repetidos (mais de um exemplar), livros comprovadamente sem uso (verificados pelas estatísticas de empréstimo) ou aqueles danificados a tal ponto que seu conserto se torne inviável (ou por não poder ser recuperado ou pelo custo da recuperação não compensar).

Entre os muitos objetivos do descarte, destaca-se o de procurar manter o nível de qualidade do acervo, nunca perdendo de vista o usuário. Portanto, só se pode descartar ou desbastar um conjunto de livros, após uma seleção criteriosa.

IMPORTANTE

5

Organização do acervo

E agora? Como colocar os livros na estante de forma que possam ser encontrados com facilidade?

Imagine-se procurando determinado livro, o qual está guardado em seu quarto. Você se lembra de já o ter visto em algum lugar do seu "acervo", guardado em algum lugar e não o encontra de maneira razoavelmente rápida. Isso se dá em virtude de sua não preocupação em organizar seus livros e de confiar em sua memória. Diante dessa situação, só resta "explorar o acervo" de livros, examinando um a um. Quanto tempo e trabalho serão dispensados?

Daí a importância de se criar uma "memória externa", como catálogos, bases de dados e outros mecanismos necessários para que se tenha o controle eficiente de um acervo, que permita encontrar de forma rápida aquilo de que se necessita. Portanto, o controle eficiente de um acervo pede uma organização baseada no armazenamento e no arranjo das coleções, etapas também dependentes de um processamento técnico, importante ao preparo do material voltado para empréstimo e devolução.

Como já foi dito, nos dias de hoje um acervo de uma biblioteca não possui somente livros. Ele passou a ser constituído por diferentes tipos de coleções que variam de acordo com os diferentes tipos de bibliotecas. Desse modo, um acervo de uma biblioteca especializada deverá ser diferente do acervo de uma biblioteca escolar. No entanto, toda e qualquer biblioteca tende a ter um mesmo conjunto básico de coleções, como as mencionadas a seguir.

1 Coleção de livros de referência

São livros de consulta. Trazem informações superficiais, introdutórias, básicas. São chamadas obras de referência porque indicam onde encontrar o assunto procurado de uma forma mais detalhada. Em geral, não podem sair das instalações da

biblioteca, não sendo dessa maneira emprestadas. Incluem-se nessa categoria: dicionários, enciclopédias, atlas, índices, entre outros.

IMPORTANTE

2 Coleção de livros-textos

São os livros que compõem o acervo geral: literatura, livros didáticos, informativos etc.

3 Coleção de periódicos

São materiais publicados sob a forma de revistas, jornais ou outro tipo de material que circule em períodos regulares (semanalmente, mensalmente, anualmente) ou outro período. Vale ressaltar que esse tipo de material é o que traz as informações mais atualizadas.

4 Coleção de materiais não bibliográficos ou multimeios

São aqueles que estão em uma forma diferente da dos livros. São os CDs, fitas VHS, *slides*, discos de vinil, fitas cassetes, jogos etc.

5 Hemeroteca

São arquivos de recortes de jornais que informam sobre assuntos diversos e temas atuais.

6

Processamento técnico

Você já deve ter ouvido falar em processamento técnico.

Pois bem, o processamento técnico envolve um conjunto de trabalhos voltados para análise dos livros que compõem o acervo. Esses trabalhos vão permitir que se faça a descrição única de cada livro, tanto do ponto de vista físico (autor, título, edição, páginas etc.), quanto do ponto de vista de seu conteúdo. Tais descrições geram condições para que as informações sejam recuperadas. Fazem parte desse conjunto: seleção, registro, classificação, catalogação, alfabetação, colocação de etiquetas, ordenação dos livros nas estantes e preparo técnico do livro.

Embora a importância desse processamento não seja percebida pela maioria dos usuários, ele é o ponto de partida para a organização de cada biblioteca.

Nesta unidade, vamos orientar somente o processo manual, pois o processo automatizado depende de recursos financeiros e da escolha do recurso técnico de cada biblioteca.

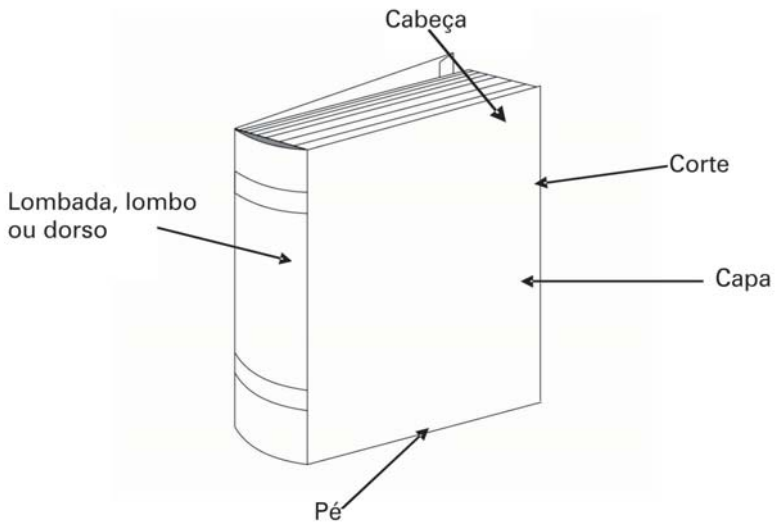
Antes de descrever as etapas do processamento técnico precisamos estudar as partes do livro.

Processo manual: feito pelas mãos do catalogador (manufaturado).

Processo automatizado: feito com o auxilio de máquinas de computador, resultando geralmente em uma base de dados.

1 Conjunto de partes de um livro

Um livro é dividido em partes para facilitar a leitura técnica. Externamente, suas partes dizem respeito à sua condição física e, internamente, mais ao conteúdo, sendo dividido em pré-textual, textual e pós-textual.



IMPORTANTE

1.1 Partes externas

Sobrecapa: proteção para a capa. Inclui as mesmas informações contidas na capa. É uma capa solta, colocada nas edições especiais, nem todos os livros vêm com a sobrecapa, pois é um acessório que encarece a edição. Geralmente ao preparar o livro para ser colocado na estante, retiramos a sobrecapa.

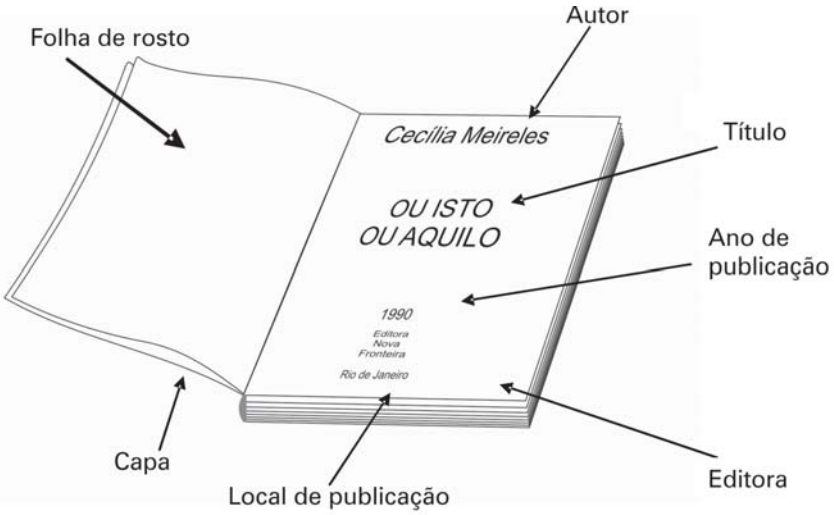
Capa: protege o livro externamente, podendo ser encadernada ou em brochura. O anverso (frente) da capa deve conter na parte central nome de autor, título e subtítulo. A capa pode ser de diversos materiais, como papel, cartolina, couro ou plástico. A elaboração da capa fica a critério do editor.

Orelhas: geralmente, a capa apresenta orelhas, ou abas, ou asas, que contêm dados biográficos do autor ou comentários da obra. As orelhas excedem-se da capa e dobram-se sobre si mesmas para dentro. Muitas vezes usamos as orelhas como marcador de página.

Lombada ou dorso: é a parte que liga as folhas do livro, onde se encontra a costura. Fica no lado externo do livro, oposta ao corte de páginas.

Errata: lista apresentando os erros corrigidos, com indicação de páginas, parágrafo e linhas. É inserida, como encarte, antes da folha de rosto. Nem sempre os livros vêm com errata, é claro, ela só é inserida caso a edição tenha saído com erros.

1.2 Partes internas (ligadas ao conteúdo)



1.2.1 Pré-textual

Folha de guarda: páginas em branco, encontradas no início e no final da obra.

Falsa folha-de-rosto: é opcional; precede a página de rosto e contém apenas o título e subtítulo da publicação.

Folha-de-rosto: contém, normalmente, os elementos essenciais que identificam um livro: autor; título; número da edição; o local (cidade) da publicação do livro; editor ou editora; ano da publicação. Observação: nem todos os livros possuem esses itens.

O verso da folha-de-rosto: contém os dados complementares de uma obra, tais como: títulos da série e número do volume; título original da obra; *copyright*; relação de colaboradores; relação de edições e reimpressões anteriores, com os respectivos editores e datas; nome e endereço da editora.

Dedicatória: folha opcional em que o autor presta homenagem ou dedica o livro a alguém.

Agradecimentos: folha opcional em que o autor indica o eventual apoio recebido na elaboração do livro.

Epígrafe: folha opcional em que o autor apresenta uma citação, seguida de indicação da autoria, relacionada com a matéria tratada no corpo do livro.

Sumário: enumeração das principais divisões, seções e outras partes do livro, na ordem em que nele se sucedem.

Lista de abreviaturas: relação em ordem alfabética das abreviaturas, siglas e símbolos utilizados no texto, escrita por extenso.

Prefácio: texto de esclarecimento, justificação, comentário ou apresentação, escrito pelo autor ou por outra pessoa.

Copyright: registro dos direitos autorais ou editoriais.

IMPORTANTE

Selecione alguns livros e observe se eles possuem essas partes. Registre no seu memorial os nomes dos livros e os itens observados. Você vai encontrar livros cujos editores tiveram todos os cuidados conforme as regras de edição, outros simplificaram. É claro que o custo de uma edição com todas as partes encarece o produto, pois além do custo com o* design*, adiciona-se o custo de material: papel, tinta etc.

1.2.2 Miolo do livro

Textual: conjunto de folhas, reunidas em cadernos que formam o corpo do livro em que é exposto o conteúdo.

1.2.3 Pós-textual

Posfácio: matéria informativa ou explicativa posterior à elaboração do texto.

Apêndice: desenvolvimento autônomo elaborado pelo autor; a fim de complementar sua argumentação, sem prejuízo da unidade nuclear do trabalho.

Anexo: documento, nem sempre do próprio autor, que serve de fundamentação, comprovação ou ilustração.

Glossário: lista em ordem alfabética de palavras ou expressões técnicas de uso restrito ou de sentido obscuro, acompanhadas das respectivas definições.

Índice: lista alfabética de autores e/ou assuntos e/ou nomes geográficos, por exemplo, contidos na obra, com indicação das páginas em que são encontrados. O índice pode ser também cronológico.

Colofão: informações do impressor, endereço, local e data de impressão, localizada de preferência na página ímpar da última folha do miolo.

Suplemento: documento que se adiciona a outro para ampliá-lo ou aperfeiçoá-lo, sendo sua relação com aquele apenas editorial e não física, podendo ser editado com periodicidade e/ou numeração própria.

1.3 Descrição do item

Para se descrever um item é preciso conhecer o tipo de material que se tem em mãos (livro, CD, fita VHS, outros), pois é reconhecendo-o que se saberá onde se encontra sua fonte principal de informação e os elementos que deverão ser descritos.

Pegue um livro, de preferência o mais completo, para verificar cada tópico de descrição. Assim, na prática, você vai ter facilidade em entender todas as informações citadas aqui. Separe também um CD, um vídeo e faça a mesma observação. Registre tudo no seu memorial.

1.3.1 Elementos para descrição

Página de rosto: é considerado o elemento mais precioso para o catalogador. Quando ela aparecer deve ser tomada como fonte principal de informação, pois é nela que deverá aparecer o nome do autor ou autores, o título, a edição, o local de publicação, a casa publicadora (editora) e a data de publicação. Deve-se observar a frente e o verso da folha de rosto para a retirada de informações.

Veja detalhadamente quais são essas informações:

- **autor(es)**: pessoa(s) física(s) responsável(eis) pela criação do conteúdo intelectual ou artístico de um documento;
- **autor(es) entidade(s)**: instituição(ões), organização(ões), empresa(s), comitê(s), comissão(ões), evento(s), entre outros, responsável(eis) por publicações em que não se distingue autoria pessoal;

- **edição**: todos os exemplares produzidos a partir de um original ou matriz. Pertencem à mesma edição de uma obra, todas as suas impressões, reimpressões, tiragens etc., produzidas diretamente ou por outros métodos, sem modificações, independentemente do período decorrido desde a primeira publicação;
- **editora**: casa publicadora, pessoa(s) ou instituição(ões) responsável(eis) pela produção editorial. Conforme o suporte documental, outras denominações são utilizadas: produtores (para imagens em movimento), gravadora (para registros sonoros), entre outras.
- **título**: palavra, expressão ou frase que designa o assunto ou o conteúdo de um documento;
- **subtítulo**: informações apresentadas em seguida ao título, visando esclarecê-lo ou complementá-lo, de acordo com o conteúdo do documento.

Exemplo: *Sítio do Picapau Amarelo*: memórias de Emília e caçadas de Pedrinho.

Título: *Sítio do Picapau Amarelo*

Subtítulo: memórias de Emília e caçadas de Pedrinho.

Bom, agora você já é capaz de encontrar todas as informações necessárias para fazer o processamento técnico.

Vamos ver, agora, o que acontece em cada etapa.

Seleção

Como já dissemos anteriormente, a seleção consiste em separar o que vai ser utilizado na biblioteca.

IMPORTANTE

Identificação

O livro precisa, primeiramente, de uma identificação, ou seja, de um carimbo com o nome da biblioteca. Não é assim que você faz quando compra ou ganha um livro? Não se vai escrevendo o seu nome para que todos saibam que aquele livro pertence a você? Pois é. O livro da biblioteca também precisa ser identificado para não ser confundido com outros livros de outras pessoas ou de outras bibliotecas. Como uma biblioteca em geral possui muitos livros, a forma mais prática de se identificar cada livro é por meio de um carimbo que contenha seu nome.

Pode ser um carimbo simples, como o desenho abaixo mostra:

Biblioteca Escolar Monteiro Lobato

O livro deve ser carimbado no lado contrário da lombada, ou seja, no corte do livro e na folha de rosto do livro. Algumas bibliotecas usam, também, carimbar uma página padrão em todos os livros, carimbando sempre a página que contém determinada numeração. Por exemplo: carimbar qualquer livro da biblioteca sempre a página 23.

Registro

Depois de identificado, o livro precisa ser registrado. Ele vai receber um número de registro único.

Para você entender melhor, vamos comparar os livros a pessoas. Cada um de nós tem um registro geral de identidade ou de certidão de nascimento. Mesmo as pessoas gêmeas têm números de registros de identidades diferentes. Então, cada livro, mesmo que seja igual a outros dez livros na biblioteca, vai receber sempre um número diferente.

Mas para que serve o registro? Para saber quantos livros existem na biblioteca e para identificar o livro na hora de empréstimo.

Para registrar você vai precisar também de um carimbo e de um livro de registro. Pode-se ainda fazer uso de um caderno para estas anotações.

O carimbo de registro deve ser colocado no verso da folha de rosto e deve conter o mesmo número recebido do livro de registro. Exemplo de carimbo de registro:

> ***Biblioteca Monteiro Lobato***
>
> ***Nº: 001***
>
> ***Data: 15/8/2006***

Se a sua biblioteca possuir um computador com um *software* gerenciador de acervo, geralmente o registro é feito de modo automático pelo programa de gerenciamento. Não se esqueça de carimbar seu livro em hipótese alguma.

Assim, se sua biblioteca não possuir um computador ou um *software* gerenciador de acervo, seu registro deve ser feito de modo manual, em um livro específico para esse fim, o qual deve conter:

Você pode criar tabelas com as seguintes informações:

- número de registro;
- data em que foi registrado;
- nome do autor;
- título, edição, editora, ano de publicação, local de publicação e observação.

Veja o exemplo:

Registro	Data	Autor	Título	Edição	Editora	Ano	Local	Observação
001	15/8/2006	Meireles, Cecília	Ou isto ou aquilo	8ª	Nova Fronteira	1990	Rio de Janeiro	

No campo observação, você pode registrar informações como extravio de livro, doações, descarte etc.

Classificação

Bom, após seu livro receber sua identificação – sua identidade –, ele deve ser classificado.

Classificar é na realidade uma tarefa muito importante, pois é ela que vai definir o local em que o livro vai ficar na estante. A idéia é sempre partir do geral para o particular, ou seja, deve-se ter um assunto principal e esse é subdividido sucessivamente até se chegar a um termo que não admite mais ser dividido. A classificação cria condições para que os livros possam ser dispostos nas estantes de maneira sistemática, proporcionando assim seu uso. Para isso é primordial que a classificação possibilite:

- localizar um livro em uma coleção;
- retirar um livro para consulta com rapidez;
- devolver um livro à coleção com rapidez;
- inserir novo livro aos já existentes na coleção, sem que esses percam a sua ordem lógica.

A classificação por assuntos é a única a preencher as finalidades acima. É freqüente um leitor chegar a uma biblioteca sem definir o assunto que procura. Ao chegar às estantes, ele muitas vezes se admira de encontrar outros livros de assuntos bem mais específicos dos quais nem tinha conhecimento. A classificação por assuntos oferece essa possibilidade.

O livro, por sua forma física, só pode ocupar um lugar na coleção, por isso, quando ele tratar de diferentes assuntos, deve-se escolher somente um, de acordo com o objetivo da biblioteca, ficando a cargo do catálogo relacionar os diferentes assuntos.

O processo de classificar implica agrupar livros pelos assuntos que tratam, trocando o nome ou o termo desses por sinais ou símbolos correspondentes, chamados de notação da classificação. É comum que diferentes livros tenham uma mesma notação, para diferençá-los deve-se usar a notação de autor.

O conjunto dessas duas notações recebe o nome de número de chamada. Esse número é quem individualiza o livro dentro de uma coleção, assim, numa biblioteca não pode haver dois livros com o mesmo número de chamada. A notação de uma classificação precisa ser simples e permitir a expansão de novos assuntos.

Quando for classificar pense sempre nas regras básicas citadas a seguir:

- classificar o livro onde ele é mais procurado;
- classificar primeiro pelo assunto;
- quando um assunto influenciar o outro, classificar pelo assunto influenciado. Exemplo: a informática na biblioteconomia, classificar em biblioteconomia;
- quando dois assuntos são subdivisões de um assunto maior, classificar pelo maior;
- quando um livro tratar da história de um assunto, classificar pelo assunto;
- quando um item tratar de método investigativo, classificar pelo assunto investigado.

IMPORTANTE

Selecione um livro e simule um registro no seu memorial. Veja o exemplo citado nesta unidade.

7

Sistemas de classificação

Melvil Dewey – inventor do sistema de Classificação Decimal de Dewey.

Existem vários sistemas de classificação para bibliotecas. No entanto, por ser muito prático e muito utilizado, vamos citar aqui, de forma simplificada, somente a Classificação Decimal Universal (CDU) que derivou de outra classificação, a Classificação Decimal de Dewey (CDD)

A CDU propõe-se a dividir o conhecimento em dez grandes classes, que variam entre os números zero e nove. Em cada classe, para documentos classificados com números iguais, você pode ainda organizá-los em ordem alfabética de autor (número de Cutter).

1 Classificação Decimal Universal (CDU)

Esquema internacional de classificação de documentos (qualquer que seja o suporte do documento: ex.: CD, fita K-7, fita VHS etc.), baseado no conceito de que todo o conhecimento pode ser dividido em dez classes principais e estas, individualmente, podem ainda ser divididas em outras classes sucessivamente. Isso ocorre em virtude da hierarquia decimal, que pode ser exemplificada da seguinte forma: suponha que o número 3 represente todo o assunto relacionado às ciências sociais. Suponha, ainda, que dentro dessa classe você quer fazer menção ao assunto referente ao direito, representado pelo número 34. Assim, entendendo tratar-se de números decimais, teremos:

CDU	Representação decimal
3	0,3
34	0,34

Se você precisar tratar de um outro assunto pertencente ao assunto direito, por exemplo, direito constitucional, basta fazer a seguinte representação:

CDU	Representação decimal
342	0,342

Portanto, embora a classificação seja escrita sem a casa decimal, sua disposição deve ser entendida como se ela fosse um número decimal. Desse modo, o número 3 (0,3) deverá vir sempre primeiro que o número 34 (0,34) quando da organização dos documentos (livros, CDs etc.) nas estantes. Deve-se ressaltar que a classe 4 da CDU está vaga, ou seja, não é utilizada no momento para representar qualquer tipo de assunto. Logo, na sua biblioteca, o número 4 e seus derivados não deverão ser utilizados para representar assuntos.

IMPORTANTE

Uma das vantagens em se utilizar esse tipo de classificação é que ela permite que outros documentos sejam incorporados ao acervo sem que se tenha que refazer toda a classificação já existente.

Abaixo segue uma Tabela de CDU adaptada e simplificada. Lembre-se, você é quem fará a classificação. Portanto, seja sempre razoável e utilize sempre os mesmos critérios para todos os documentos. É importante dizer que chegará um momento em que seu acervo crescerá de tal forma que você deverá procurar a Tabela da CDU e buscar outros recursos por ela oferecidos.

0 Generalidades. Informação. Organização.

1 Filosofia. Psicologia.

2 Religião. Teologia.

3 Ciências sociais. Economia. Direito. Política. Assistência social. Educação.

4 Classe vaga.

5 Matemática e ciências naturais.

6 Ciências aplicadas. Medicina. Tecnologia.

7 Arte. Belas-artes. Recreação. Diversões. Desportos.

8 Linguagem. Lingüística. Literatura.

9 Geografia. Biografia. História.

0 Generalidades. Informação. Organização.

01 Bibliografias. Catálogos.

02 Bibliotecas. Biblioteconomia.

030 Livros de referência: enciclopédias, dicionários.

040 Ensaios, panfletos, e brochuras.

050 Publicações periódicas. Periódicos.

06 Instituições. Academias. Congressos. Sociedades. Organismos científicos. Exposições. Museus.

070 Jornais. Jornalismo. Imprensa.

08 Poligrafias. Poligrafias coletivas.

09 Manuscritos. Obras notáveis e obras raras.

1 Filosofia. Psicologia.

11 Metafísica.

133 Metafísica da vida espiritual. Ocultismo.

14 Sistemas e pontos de vista filosóficos.

159.1 Psicologia.

16 Lógica. Teoria do conhecimento. Metodologia da lógica.

17 Filosofia moral. Ética. Filosofia prática.

2 Religião. Teologia.

21 Teologia natural. Teologia racional. Filosofia religiosa.

22 A Bíblia. Sagradas escrituras.

23 Teologia dogmática.

24 Teologia prática.

25 Teologia pastoral.

26 Igreja cristã em geral.

27 História geral da igreja cristã.

28 Igrejas cristãs. Seitas. Denominações (confissões).

29 Religiões não cristãs.

3 Ciências sociais. Economia. Direito. Política. Assistência social. Educação.

31 Demografia. Sociologia. Estatística.

32 Política.

33 Economia. Ciência econômica.

34 Direito. Jurisprudência.

35 Administração pública. Governo. Assuntos militares.

36 Assistência social. Previdência social. Segurança social.

37 Educação.

38 Metrologia. Pesos e medidas.

5 Matemática e ciências naturais.

50 Generalidades sobre as ciências puras.

51 Matemática.

52 Astronomia. Astrofísica. Pesquisa espacial. Geodesia.

53 Física.

54 Química. Mineralogia.

55 Ciências da Terra. Geologia. Meteorologia.

56 Paleontologia.

57 Biologia. Antropologia.

58 Botânica.

59 Zoologia.

6 Ciências aplicadas. Medicina. Tecnologia.

61 Ciências médicas.

62 Engenharia. Tecnologia em geral.

63 Agricultura. Silvicultura. Agronomia. Zootecnia.

64 Ciência doméstica. Economia doméstica.

65 Organização e administração da indústria, do comércio e dos transportes.

66 Indústria química. Tecnologia química.

67 Indústrias e ofícios diversos.

68 Indústrias, artes e ofícios de artigos acabados.

69 Engenharia civil e estruturas em geral. Infra-estruturas. Fundações. Construção de túneis e de pontes. Superestruturas.

7 Arte. Belas-artes. Recreação. Diversões. Desportos

70 Generalidades.

71 Planejamento regional e urbano. Paisagens, jardins etc.

72 Arquitetura.

73 Artes plásticas. Escultura. Numismática.

74 Desenho. Artes industriais.

75 Pintura.

IMPORTANTE

76 Artes gráficas.

77 Fotografia e cinema.

78 Música.

79 Entretenimento. Lazer. Jogos. Desportos.

8 Linguagem. Lingüística. Literatura.

80 Lingüística. Filologia. Línguas.

81 Vaga.

82 Literatura em língua inglesa.

83 Literatura alemã/escandinava/holandesa.

84 Literatura francesa.

85 Literatura italiana.

86 Literatura espanhola/portuguesa.

87 Literatura clássica (latim e grego).

88 Literatura eslava.

89 Literatura em outras línguas.

9 Geografia. Biografia. História.

90 Arqueologia. Antiguidades.

91 Geografia, exploração da Terra e viagens.

929 Biografias.

93 História.

94 História medieval e moderna em geral. História da Europa.

95 História da Ásia.

96 História da África.

97 História da América do Norte e Central.

98 História da América do Sul.

99 História da Oceânia, dos territórios Árticos e da Antártida.

É exercitando que você vai perceber que não é tão complicado classificar. Selecione no mínimo dez livros com conteúdos diferentes e tente classificá-los de forma simplificada usando a Tabela CDU. Registre tudo no seu memorial.

8

Catalogação

A catalogação é um dos processos técnicos utilizados para se recuperar informações. É importante se ter em mente que catalogar é muito mais que registrar itens, ele controla o acervo com vistas a sua disponibilização, o que faz do catálogo um canal de comunicação entre a biblioteca e os usuários.

Então para que serve um catálogo?

- ✓ Para encontrar um livro do qual se conheça o autor, o título ou o assunto.
- ✓ Para mostrar o que uma coleção contém com relação a um determinado autor.
- ✓ Para mostrar o que uma coleção contém com relação a uma determinada edição.
- ✓ Para mostrar o que uma coleção contém com relação a um assunto.

Os catálogos podem vir dispostos em diferentes formas, tais como: livros, folhas soltas ou fichas catalográficas, guardadas em um móvel específico para elas. Aqui, vamos explorar mais o fichário por entendermos ser o método mais simples.

A escolha do melhor tipo de catálogo depende dos recursos disponíveis em cada biblioteca, do tamanho do seu acervo e das características dos usuários que deverão utilizá-lo. Nesse processo, o catalogador deve ter sempre em mente que a conveniência do público deve ser colocada à frente da facilidade dos trabalhos.

Os principais tipos de catálogos, de acordo com a função de cada um, podem ser:

Catálogo de autor

Reúne todas as fichas, por exemplo, sob as entradas principais e secundárias de autor (pessoal ou entidade coletiva) e as remissivas numa única ordem alfabética. Lembre-se que remissiva quer dizer que você deverá remeter, ou melhor, relacionar, aqui no caso, o autor ao assunto tratado. Por exemplo, se o autor Alexandre de Moraes estiver tratando do assunto direito constitucional, deve-se fazer uma entrada para Moraes, Alexandre, escrever logo abaixo, ver direito constitucional.

Exemplo:

Ficha A

Moraes, Alexandre.

Ver também direito constitucional.

Ficha B

Direito constitucional

Ver também Alexandre de Moraes.

IMPORTANTE

Catálogo de título

Reúne todas as entradas principais (das obras que tem entrada pelo título) e secundárias (desdobramentos de título) e as remissivas, em uma única ordem alfabética (alfabetação).

Catálogo de assunto

Refere-se ao conteúdo de cada uma das obras. Facilita para o leitor a procura de livros sobre determinado assunto e temas correlatos.

Catálogo dicionário

Apresenta, em uma única ordem alfabética, as entradas de autor, título e assunto. A alfabetação pode ser feita palavra por palavra ou letra por letra.

Leia mais a respeito dos catálogos sobre uma visão histórica em: http://snbu.bvs.br/snbu2000/docs/pt/doc/poster004.doc.

1 Regras para descrição bibliográfica

Mas como se prepara a ficha catalográfica?

A descrição bibliográfica é a representação das características de um livro, para torná-lo único entre os demais. A catalogação descritiva baseia-se no estudo do livro, na preparação e na organização das representações de mensagens (fichas catalográficas). Para atingir seus objetivos, a catalogação descritiva deve ser:

a) clara – criando um código de fácil compreensão;

b) precisa – a representação deve referir-se apenas e a um único livro;

c) padronizada – no sentido de ser sempre usada da mesma forma para informações semelhantes.

1.1 Regras gerais para descrição

A descrição do livro é feita por partes. Primeiramente se descreve o título, o subtítulo e a indicação de responsabilidade; depois a edição e assim por diante. A soma dessas partes pode chegar até oito, e a adoção de quais partes serão utilizadas, ou não, dependerá de cada biblioteca e de seus responsáveis.

Como dito anteriormente, uma biblioteca sempre tende a ser diferente da outra, levando em consideração não só os usuários, como também o meio no qual está inserida. Daí ser importante propor um catálogo adaptado à realidade de cada biblioteca, ou seja, a descrição bibliográfica deve estar voltada aos desejos dos seus usuários.

Sendo assim, cada ficha catalográfica deve ser descrita de acordo com as políticas adotadas por cada biblioteca. Abaixo segue uma descrição simples, porém eficiente, contendo elementos mínimos.

a) Primeiramente, descreva o nome do autor ou da entidade responsável pela autoria, seguido de ponto final. Por exemplo:

Silva, Odilon Pereira.

b) Segundo, descreva na linha logo abaixo do nome do autor, abaixo da 3ª ou 4ª letra do sobrenome, o título do item seguido

de barra inclinada e do nome do autor novamente, agora na ordem normal, seguido de ponto final. Por exemplo:

IMPORTANTE

Silva, Odilon Pereira.

Manual da CDU/Odilon Pereira da Silva.

c) Terceiro, descreva a edição da obra, seguida de ponto final, por exemplo:

Silva, Odilon Pereira.

Manual da CDU/Odilon Pereira da Silva.
3. ed.

d) Quarto, descreva o local de publicação, seguido de dois pontos sem espaço, depois o nome da editora, seguido de vírgula e, por fim, a data de publicação, seguida de ponto final. Por exemplo:

Silva, Odilon Pereira.

Manual da CDU/Odilon Pereira da Silva.
3. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 1994.

Seguindo os passos antes descritos, você chegará ao resultado mostrado na ficha baixo:

Ficha de entrada do autor

Silva, Odilon Pereira.

Manual da CDU/Odilon Pereira da Silva. 3. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 1994.

I. Catalogação

Você já sabe que um acervo pode ser composto por diferentes coleções, formadas por diferentes itens. Portanto, o catalogador deve reconhecer o tipo de material que tem em mãos para que a descrição seja direcionada à coleção correta. Além disso, deve-se estar atento ao fato de que cada item possui uma **fonte principal de informação**, aquela com prioridade sobre as demais fontes e que fornece os elementos para o preparo de uma descrição.

1.2 Como montar um catálogo

A descrição catalográfica é uma tarefa necessária para recolher elementos para a elaboração de um catálogo, instrumento essencial no processo de comunicação entre a biblioteca e os seus usuários. Deve ser feita em uma ficha, reunindo todos os elementos de um único item, julgados necessários pelo catalogador de acordo com a realidade de cada biblioteca.

Para os catálogos que ficam à disposição dos usuários, as bibliotecas geralmente utilizam fichas de cor clara, tamanho de 7,5 X 12,5cm, acondicionadas geralmente em fichários. Além disso, costuma-se furá-las e atravessá-las com um tipo de vareta, com o objetivo de que as fichas não sejam retiradas do lugar.

As fichas não podem ser reunidas e colocadas de qualquer maneira dentro do fichário. É preciso adotar certos critérios para facilitar sua organização, tais como a ordem alfabética de autor, do título e do assunto. Essa organização não só facilita

para o catalogador, como também facilitará a busca de informações dos usuários.

Nesse processo, vamos usar outra técnica que será de extrema importância: a alfabetação.

Alfabetar é colocar em ordem alfabética. O alfabeto usado baseia-se em 26 letras: **a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.**

Continuando, o arranjo básico das entradas das fichas deve ser alfabético, considerando palavra por palavra, letra por letra. Todas as palavras devem ser consideradas com exceção dos artigos definidos e indefinidos. Veja alguns exemplos de como proceder na alfabetação nos casos de:

IMPORTANTE

- **Nomes compostos**

A ordem de colocação de fichas no fichário de duas fichas com os nomes Santo André e Santo Amaro ficaria na seguinte ordem:

Santo Amaro; Santo André

- **Siglas**

As siglas devem ser consideradas como palavras, desconsiderando os pontos que vêm entre as letras. Por exemplo:

U.R.F.F.A = URFFA

- **Abreviaturas**

As abreviaturas devem ser alfabetadas como se essas tivessem sido escritas por extenso. Por exemplo:

Dr. = Doutor; Sr. = Senhor

- **Cedilha**

A cedilha deve vir sempre após o C.

Ex.: Caca; Caça

- **Números**

Os números devem ser considerados como se estivessem escritos por extenso. Por exemplo: 1001= Mil e um.

- **Sobrenomes com Mc', M', St.**

Alfabetam-se como se estivessem escrito por extenso:

Mac, Saint.

McHenry, James = MacHenry, James

Mc'Laren = MacLaren

St. Simon = Saint Simon

Mcdonalds = Macdonalds

- **Entrada homógrafa**

Reúne-se segundo seu sentido ou função, na seguinte ordem:

Autor (nome próprio)	Exemplo: Brasil, Vitor
Autor (entidade coletiva)	Exemplo: Brasil. Ministério da Educação
Assunto	Exemplo: Brasil–História

- **Cabeçalho de assunto**

Para ordenação dos cabeçalhos de assunto cujas partes principais sejam idênticas, adota-se a seguinte ordem:

a) cabeçalho simples;

Exemplo:

Caça

b) cabeçalho com subdivisões:

– subdivisão de forma (bibliografia, periódica etc.) e de assunto;

– subdivisão de épocas, arranjadas cronologicamente;

– subdivisão geográfica;

Exemplo:

Caça – Bibliografia

Caça – História – Séc. XX

Caça – Brasil

IMPORTANTE

c) cabeçalhos seguidos de parênteses;

Exemplo:

Caça (animal)

d) cabeçalhos invertidos;

Exemplo:

Caça, material de

e) cabeçalhos compostos, constituídos por um conjunto de palavras em ordem direta, com um substantivo e um adjetivo.

Exemplo:

Caça submarina

- **Nomes próprios**

Os nomes próprios em português, inglês devem ter sua entrada pelo último sobrenome. Por exemplo:

Machado de Assis = Assis, Machado.

João Guimarães Rosa = Rosa, João Guimarães.

- **Nomes espanhóis**

Os nomes espanhóis são registrados pelo penúltimo sobrenome, que corresponde ao nome da família do pai. Por exemplo:

José Oviedo y Banõs = Oviedo y Banõs, José

Francisco Pina Mello = Pina Mello, Francisco

Angel Arco y Molinero = Arco y Molinero, Angel

- **Nomes orientais**

Nomes orientais (japonês, chineses, árabes etc.) são registrados ou arquivados tal como se apresentam, separando-se o primeiro elemento por vírgula. Por exemplo:

Al Ben Hur = Al, Ben Hur

Li Yutang = Li, Yuntang

Mao Tse Tung = Mao, Tse Tung

- **Parentesco**

Os nomes que exprimem grau de parentesco, como Filho, Júnior, Sobrinho e Neto são considerados parte integrante do último sobrenome. Por exemplo:

Antônio Almeida Filho = Almeida Filho, Antônio

Paulo Ribeiro Sobrinho = Ribeiro Sobrinho, Paulo

Henrique Viana Neto = Viana Neto, Henrique

Washington Rocha Júnior = Rocha Júnior, Washington

- **Congressos**

Os congressos, as conferências, as reuniões etc. arquivam-se pelos nomes oficiais dos eventos, seguidos do número, data e local de realização, entre parênteses. Por exemplo:

a) II Congresso de Pintura Moderna, em 1940, no Rio de Janeiro

Registra-se:

Congresso de Pintura Moderna (2.: 1940: Rio de Janeiro)

b) 2ª Conferência de Ensino Profissional 1970, São Paulo

Registre-se:

Conferência de Ensino Profissional (2.: 1970: São Paulo)

c) Primeira Reunião de Assessores do Governo, em 1972, em Belo Horizonte

Registre-se:

Reunião de Assessores do Governo (1.:1972: Belo Horizonte)

- **Firmas**

As firmas devem ser consideradas tais como se apresentam. Por exemplo:

Álvaro Ramos & Cia. = Álvaro Ramos & Cia.

Barbosa e Santos Ltda. = Barbosa e Santos Ltda.

Pereira Vieira & Irmãos = Pereira Vieira & Irmãos

IMPORTANTE

Serviços auxiliares:

- separar as fichas pelo tipo, isto é, fichas principais (autor) e fichas secundárias (título, assunto, remissiva etc.).

Observação: essa rotina só se aplica nas bibliotecas que ainda mantêm catálogos convencionais em fichas. Nas bibliotecas automatizadas, o catálogo em fichas foi substituído por listagens (catálogos impressos) que já são alfabetadas automaticamente pelo sistema automatizado. Neste caso, você só terá o trabalho de separar e colocar no lugar devido as listagens específicas de autor, título e assunto, além de substituí-las quando estiverem desatualizadas.

Colocação de etiquetas

Agora só falta colocar a etiqueta com o número de chamada:

657
J95a
3.ed.

Agora que você conheceu o processo de organização de uma biblioteca, é hora de dedicar-se às atividades de dinamização, assunto da unidade seguinte.

Reúna os livros que você classificou no "pratique" anterior e experimente fazer a catalogação deles. Registre tudo no seu memorial.

9

Dinamização da biblioteca escolar

Você viu nas Unidades 1 e 2 o surgimento da escrita e a sua evolução. Conheceu também os vários tipos de bibliotecas e como as organizar.

Nestas duas últimas unidades, vamos discorrer sobre a dinamização da biblioteca e sobre a mediação de leitura. Pois bem, não há parte mais importante, hoje em dia, na gestão escolar que a administração da biblioteca, pois é em torno dela que gira todo interesse da escola moderna. Sem leitura não é possível iniciar nenhum processo de educação. A leitura é uma proposta de abertura de portas, de alargamento de horizontes.

Mário de Andrade, já em 1939, assim se expressava a respeito:

"A criação de bibliotecas populares me parece uma das atividades mais necessárias para o desenvolvimento da cultura brasileira. Não que essas bibliotecas venham resolver qualquer dos dolorosos problemas de nossa cultura [...] mas a disseminação, no povo, no hábito de ler, se bem orientada, criará fatalmente uma população urbana mais esclarecida, mais capaz de vontade própria, menos indiferente à vida nacional" (SISTEMA NACIONAL DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS, 2006).

É sobre isso que vamos tratar nesta unidade.

1 Valorizar o que a escola tem e buscar novos valores

Como já vimos na Unidade 1, cada escola tem sua biblioteca ou sala de leitura que funciona de acordo com a modalidade de ensino oferecido. Cada uma tem também sua história.

Você já teve a curiosidade de saber quando a biblioteca de sua escola foi criada, quem a organizou? Você já viu quais são os livros que fazem parte do seu acervo? Quantos livros desse acervo você já leu? Em que você pode contribuir com a biblioteca? Qual é a participação da biblioteca nas demais atividades da escola?

Essas perguntas são um bom começo para você refletir sobre sua atuação na biblioteca e começar a influir nas programações culturais e pedagógicas. Nessa nova postura, você poderá contribuir para que a biblioteca deixe de ser contemplativa ou complacente para ser cúmplice do processo educativo, funcionando como complemento e suporte das atividades realizadas na escola.

IMPORTANTE

Por meio do projeto pedagógico, a biblioteca pode ser um excelente caminho para desenvolver várias atividades culturais e ainda ampliar seus serviços para a comunidade.

Por falar em comunidade, a escola deve se valer dos seus mais variados recursos para atuar de forma participativa e interativa com o objetivo de ampliar suas relações e firmar parcerias. Dentre elas incluem os segmentos:

- a comunidade como um todo (pais, alunos e todos os profissionais que atuam na escola);
- os formadores de opinião e os profissionais dos meios de comunicação (rádio, imprensa e televisão);
- os líderes comunitários, os sindicatos, as organizações comerciais, industriais e religiosas;
- as autoridades políticas;
- os artistas e os profissionais liberais, as associações de classe, as ONGs, os clubes de serviço etc.

É importante você saber que esse tipo de parceria propicia o envolvimento da sociedade podendo render benefícios para o fortalecimento da biblioteca. A participação da Associação de Pais da Escola é um exemplo. Além disso, essa parceria propicia a aproximação da comunidade com a escola. É importante que a comunidade perceba que a biblioteca é um bem cultural que lhes pertence e que dela deve fazer uso, participando das decisões e dando opiniões.

A escola que não percebe as necessidades da comunidade e não interage com ela precisa repensar sua prática. É só um prédio adormecido e pode perder seu lugar de destaque na comunidade e deixar de aproveitar seu potencial de ação comunitária tanto quanto sua função específica.

2 Serviços de informação à comunidade

Algumas bibliotecas escolares têm oferecido serviços de informação à comunidade.

Você pode ajudar nessa tarefa coletando dados sobre assuntos de interesse da comunidade relativos à saúde, à educação, ao emprego, à segurança, à legislação, à cultura, ao transporte, aos serviços de emergência etc. Feito esse levantamento, é importante categorizar as informações mais importantes citadas pela comunidade como as dos exemplos que se seguem:

- saúde – informações sobre assistência médica, hospitalar, saúde bucal planejamento familiar, prevenção de doenças, vacinação etc.;
- emprego – contatos com as agências de emprego, oferta de concurso público etc.;
- legislação – obtenções de documentos, direitos e deveres, assistência jurídica, obtenção de benefícios etc.;
- educação – obtenção de vagas em escolas, alfabetização de adultos, bolsa de estudos, ensino profissionalizante, concursos públicos, vestibulares, panfletos educativos etc.;
- cultura – localização dos centros culturais da região, agenda e divulgação de eventos, oferta de cursos relativos a área de música, arte cênica, literatura, religião e outros;

- transporte – horários do itinerário dos meios de transporte da localidade, agendamento de passagens, telefones importantes, identificação das empresas de transporte etc.;
- segurança – dados relativos a Defesa Civil, Polícia Militar, Corpo de Bombeiros etc.

IMPORTANTE

Muitas dessas informações não estão prontas para serem oferecidas de imediato e exigem pesquisas e atualizações permanentes. Além disso, surgem informações que implicam segurança e saúde das pessoas necessitando de ampla divulgação como no caso de um surto de dengue, hantavirose ou uma catástrofe inesperada.

Como profissional da educação você tem um papel importante na circulação e na veiculação dessas informações e deve reservar um local de destaque para divulgá-las, como no quadro de avisos e até mesmo na rádio comunitária. E dependendo da importância da informação, estender aos murais das igrejas, outras escolas e demais instituições de grande circulação de pessoas.

2.1 Trabalhando com eventos culturais

Você acha que é necessário apenas ter os livros para formar leitores?

É claro que não!

É importante lembrar que, nem sempre, oferecer acesso ao livro contribui para a prática efetiva da leitura. A biblioteca precisa ser dinâmica, buscar estratégias que atraiam os alunos, os professores e os demais funcionários da escola, para favorecer as mais diversas formas de expressão cultural e apropriação de linguagens.

Podemos trabalhar com cursos de extensão, oficinas literárias e de literatura, hora do conto, sarau literário, exposições artísticas, apresentações teatrais, musicais e demais eventos. Essas atividades fazem parte da dinamização da biblioteca.

Para uma biblioteca ser dinâmica você deve observar:

- o calendário cultural;
- o perfil cultural da comunidade escolar;
- a qualidade do evento e sua relação com a leitura;
- o tempo de duração que não poderá ser extenso e deverá obedecer a um cronograma preestabelecido para não prejudicar o bom funcionamento da biblioteca;
- o horário adequado à atividade;
- a freqüência ou a repetição de apresentação de uma mesma atividade;
- os recursos para a realização do evento, desde mesas, cadeiras, microfone, TV, vídeo etc.;
- a divulgação.

Para cada atividade programada, você deve fazer um relatório de avaliação, identificando pontos positivos e negativos e, quando possível, fazer em conjunto com os participantes.

É importante lembrar que, para uma boa repercussão destas atividades, é fundamental que as propostas atendam aos interesses da escola e da comunidade envolvida para que possam resultar positivamente na circulação de bens culturais, na socialização de idéias e experiências.

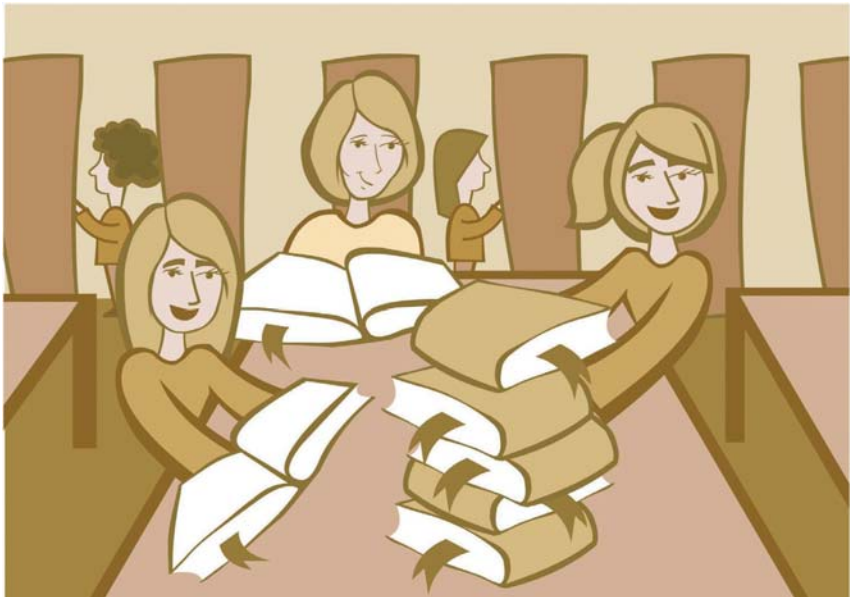
O projeto de dinamização deverá ter como estratégia de ação o envolvimento da comunidade e de todo o segmento escolar,

objetivando detectar na área cultural os talentos locais. Após mapear esses talentos e áreas de atuação, é importante convidá-los a participar inclusive na elaboração das propostas de uma agenda cultural que poderá ser mensal, semestral ou anual.

IMPORTANTE

Essa agenda poderá contemplar oficinas, tais como as exemplificadas:

- ✓ Hora do conto ou contação de história – por meio da arte da contação de histórias, procura seduzir o ouvinte à palavra escrita.
- ✓ Porcelana fria ou *biscuit* – confecção de personagens da obra da literatura brasileira por meio do conhecimento teórico–prático.
- ✓ Meia de seda – com técnicas usando recursos simples como a meia de seda confecciona-se trabalhos manuais relacionados às datas comemorativas do calendário brasileiro.
- ✓ Caixas artesanais – confecção de caixas de papelão com várias formas e divisórias, para serem utilizadas como portas-jóias, porta objetos para presente.
- ✓ Saraus literários – por meio da música e da leitura dramática de poesias, o evento propõe temas específicos da literatura brasileira (as diversas escolas literárias, centenários de nascimento ou de morte dos poetas, datas comemorativas etc.).



- ✓ *Origami* – arte milenar de dobradura em papel muito apreciada por jovens e adolescentes. A atividade pode ser relacionada à confecção de personagens da literatura.
- ✓ Apresentação teatral – apresentação de histórias utilizando vários recursos que valorizem a cultura local.
- ✓ Encontro com o escritor – por meio de oficinas literárias e leituras das obras, o leitor é preparado para o encontro com o escritor. A intenção é aproximar o leitor do livro e do seu criador.
- ✓ Fuxico – por meio de retalhos de tecidos confeccionam-se bolsas, capas de almofadas, blusas, colchas de cama e outros artigos artesanais.
- ✓ Bonecos – confecção, manipulação, estudo e conceito de bonecos.
- ✓ Pintura em tela – noções básicas de pintura acrílica e em óleo, utilizando temas inspirados na literatura brasileira.
- ✓ Máscaras – confecção de máscaras teatrais e folclóricas individuais e personalizadas, além do estudo sobre as várias formas e suas aplicações.
- ✓ Concurso de poesia – é uma forma de incentivar a produção literária na biblioteca.
- ✓ Palestras e seminários educativos – podem ser de temas atuais ou de acordo com as necessidades da comunidade. Por exemplo: DST/Aids, uso indevido de drogas, gravidez na adolescência etc.

Você deve ter a preocupação com a divulgação das atividades desenvolvidas pela biblioteca escolar, seus serviços e produtos para que ela possa se transformar num ponto de referência para a comunidade.

3 Mediação de leitura

Leitura

Bom, agora vamos refletir sobre o que mais estamos fazendo durante este curso: leitura. Todo mundo reconhece a importância da leitura no desenvolvimento da inteligência e na busca de conhecimento. Mas afinal o que é leitura?

Antes de prosseguir neste capítulo, peço que você pare um pouquinho e pense: como e quando foi que você aprendeu a ler? Em que a leitura o ajudou e ainda ajuda na sua vida?

Quando falamos em leitura, logo nos remetemos à idéia de uma pessoa concentrada com um livro ou um jornal na mão. Imaginamos letras e mais letras. Pois bem, leitura é o que você está fazendo agora, mas leitura abrange outros significados, é muito mais do que imaginamos.

Quando escutamos a melodia de uma música estamos fazendo leitura. Quando admiramos uma pintura de um quadro, quando sentimos o sabor de um chocolate, quando sentimos o cheiro da terra molhada pela chuva, quando sentimos o frio de uma pedra de gelo na mão, enfim, tudo o que sentimos, vemos e ouvimos passa pela leitura.

E essa leitura de vida que fazemos a todo instante nos ajuda a fazer a leitura das letras, dos sinais gráficos espalhados ao nosso redor.

Partimos da constatação que a leitura do mundo precede a leitura gráfica, como já dizia Paulo Freire. Se não pudermos acrescentar ao ato de ler as nossas vivências e as leituras do mundo, pouco nos servirá o esforço e o tempo despendido nessa tarefa.

Imagine uma pessoa que não sabe ler. Como seria andar pelas ruas e se deparar com tantas placas de sinalização? Como seria pegar um ônibus? Como seria procurar o endereço de algum lugar?

Na medida em que a transmissão da informação está cada dia mais eficiente, os indivíduos que se encontram distantes da leitura sem competência para procurar e selecionar as informações de que necessitam se tornam potencialmente excluídos dos processos produtivos e sociais.

Assim, sendo a leitura um dos principais elementos para o crescimento intelectual do indivíduo, podemos dizer que é pela formação do leitor que se constrói a cidadania e promove a capacidade de discernimento, a criatividade, a lógica e a pesquisa.

"Nada, porém, por mais avançado tecnologicamente que seja, pode substituir o livro nesse ato de aprimoramento da inteligência humana que é a leitura, certamente porque não há tecnologia que supere essa inteligência" (BELOTTO, 2004).

Saber ler implica não só aprender a decodificar sinais gráficos, juntar letras, mas também aprender a descobrir sentidos. Saber ler é compreender e não simplesmente decifrar. Quando fazemos a correspondência letra–som não podemos dizer que estamos realizando uma atividade de leitura. As pessoas que identificam as letras, mas não são capazes de dar significados a elas, isto é, não compreendem o que lêem, são chamadas de analfabetos funcionais.

Ler é um processo em que o leitor é instigado a desenvolver, por meio do trabalho mental entre as unidades de pensamento, a construção de significados com base nos conhecimentos já incorporados no seu repertório. Significa estabelecer vínculos entre um número cada vez maior de informações. Ler é, portanto, transformar a mensagem escrita em mensagem sonora, compreender, analisar e associar com a realidade.

De acordo com a Unesco, é considerada alfabetizada funcional a pessoa capaz de utilizar a leitura, a escrita e as habilidades matemáticas para fazer frente às demandas de seu contexto social e utilizá-las para continuar aprendendo e se desenvolvendo ao longo da vida.

SAIBA MAIS

Você sabia que enquanto você realiza esta atividade de leitura, um número infinito de células cerebrais está em funcionamento? Que durante o processo de leitura seu cérebro está em grande atividade? Pois é verdade, ele precisa combinar, ao mesmo tempo, os sinais gráficos e as unidades de pensamento que constituem a linguagem.

Só depois de dominadas essas duas dimensões da leitura é que se pode afirmar que se adquiriu verdadeiramente a competência de leitura.

Para se compreender o que se lê, para além da imprescindível decodificação de sinais gráficos, é também importante conhecer o vocabulário, bem como estar familiarizado com a estrutura do texto e possuir algum conhecimento relativo ao assunto. Você já se imaginou lendo um texto jurídico ou um texto médico? O que você seria capaz de entender?

Assim, para que os alunos que freqüentam a biblioteca da sua escola possam ter uma boa formação de leitores, é importante que encontrem sentido naquilo que lêem, é essencial que os textos selecionados tratem de assuntos que conheçam que façam parte de suas conversas e que o vocabulário seja relativamente conhecido. É essencial colocar diante deles textos criativos que os levem a sentir o prazer da leitura.

A leitura é completa quando o leitor é capaz de viver o texto, dialogar com as palavras impressas, quando ele consegue entrar no imaginário do autor refazendo o percurso da criação. Todo bom leitor é um co-autor, pois recria o texto de acordo com suas vivências e constrói uma visão mais ampla de mundo.

Quando a leitura acontece de verdade, ela é capaz de nos transportar a outros lugares, situações, tempos passados e

futuros. Isso mesmo: ler é viajar sem sair do lugar. É uma aventura do espírito, algo que mergulhamos e até nos esquecemos do momento presente.

Você é capaz de se lembrar de algum livro que o fizessem sentir assim, como um viajante? Que mesmo sem conhecer um determinado lugar, sentir como se já o conhecesse? De chorar ou de sorrir com o personagem?

O livro é o passaporte do leitor e sem que a gente perceba, ele permite a saída do local onde estamos estáticos. É também o transporte que nos carrega por horizontes que talvez nem sequer o autor tenha imaginado. E é, ainda, o nosso olho que nos faz ver coisas com os olhos da alma. Nos faz refletir, contestar, concordar, esclarecer dúvidas, nos traz alegrias e tristezas, desperta diversos sentimentos, enfim nos faz mais humanos.

Faça uma entrevista na sua comunidade e recolha as melhores impressões que as pessoas já tiveram ao ler um livro. Não se esqueça de anotar o nome do livro e do autor. Registre tudo no seu memorial.

3.1 O papel do mediador de leitura na formação do leitor

E agora? O que vem a ser mediador de leitura?

O mediador de leitura é o agente que apresenta e aproxima o livro de forma prazerosa ao leitor. Ele introduz o leitor no mundo mágico da leitura e compartilha com o leitor o prazer de ler, de conhecer e de descobrir o que os livros têm a oferecer.

O mediador de leitura é, também, um agente cultural de leitura e tem diversas funções na biblioteca. Ele conta histórias para crianças, ou simplesmente as lê, seleciona e expõe livros de interesse para adolescentes, faz recital de poesias, planeja rodas de leituras para os adultos, divulga recados, opiniões, dicas e textos literários em murais, promove debates, apresenta as novidades do mercado editorial, enfim, ele dinamiza a leitura.

Você se sente um mediador de leitura? Quais atividades você pode desenvolver na biblioteca escolar que aproxime o leitor da leitura?

Todas as atividades desenvolvidas pelo mediador de leitura devem ser realizadas de forma natural. A leitura deve fluir sem a cobrança estabelecida no conteúdo pedagógico escolar ou familiar, mas como algo prazeroso e instigante. O livro deve ser visto como um objeto lúdico, não como algo impositivo.

> ***"A idéia de que a leitura vai fazer um bem à criança ou ao jovem leva-nos a obrigá-los a ler, como lhes impomos a colher de remédio, se coagido, tendo de ler uma obra que não lhe diz nada, tendo de submeter-se a uma avaliação, e sendo punido se não cumprir as regras do jogo que ele não definiu, nem entendeu. É a tortura sutil e sem marcas 'observáveis a olho nu', de que não nos damos conta" (CUNHA, 1999, p. 51).***

É muito importante que todas as pessoas comprometidas com a formação de leitores tenham bem clara essa postura de relacionar a leitura com o prazer.

Pesquise na sua escola o que pensam os professores, os coordenadores pedagógicos e os próprios alunos sobre a questão de impor títulos para a leitura. Registre no seu memorial.

Cabe também ao mediador de leitura preparar o local e acolher a comunidade escolar. Ele deve estar preparado para receber os diversos tipos de leitores e os não-leitores.

Seu trabalho pode ser comparado ao do agricultor que consiste em preparar a terra, adubar, jogar as sementes, irrigar e mais tarde colher. O mediador prepara o local, deixa-o agradável e receptivo. Depois o enche de livros e textos. E começa a jogar as sementes: lê, conta, dramatiza histórias, declama poesias, explora as ilustrações e realiza outras atividades criativas. Então, precisa cuidar, irrigar o pensamento periodicamente, não deixar secar o imaginário e a fantasia. É o momento

de estar sempre seduzindo, chamando para novas atividades. E, enfim, o mais gostoso, compartilhar os frutos daqueles que foram germinados e, deste momento em diante, passam a ser autônomos e buscam livremente suas leituras.

Pode parecer árduo o trabalho do mediador de leitura, mas, com certeza, se ele for um leitor apaixonado, essas tarefas serão prazerosas, pois a cada dia novas descobertas vão surgindo. Os próprios leitores vão trazendo as novidades e tornando-se amigos, colaboradores da leitura e muitas vezes nem percebem seu envolvimento, tamanha a satisfação em compartilhar.

Pode-se dizer, ainda, numa nova comparação, que a tarefa principal do mediador de leitura é descobrir o leitor que há em cada pessoa. Descobrir é um jeito de expressar, pois a leitura já está em cada indivíduo de forma natural. Como bem explica Aguiar (2001, p. 36):

> ***A idéia contida na palavra* descobrir *remete a muitos significados. Por exemplo, todo mundo já ouviu falar que Pedro Álvares Cabral descobriu o Brasil, mas, na verdade, todo mundo sabe que o Brasil sempre esteve aqui, mesmo antes dos portugueses tomarem posse da terra [...].***

A autora compara esse descobrir com o descobrir a leitura, afirmando que a leitura já mora no leitor e, nós, nos diversos papéis que representamos, como pais, professores, educadores, bibliotecários e mediadores de leitura, temos de ajudar o outro na sua descoberta.

No mais, cabe ao mediador: planejar, convidar e recepcionar a comunidade ao deleite da leitura.

3.2 O perfil do mediador de leitura

O perfil de quem quer ser um mediador de leitura na biblioteca escolar deve ser, antes de qualquer coisa, de um leitor. Isso mesmo! Como ele poderá mediar a leitura sem ler?

O mediador antes de qualquer outra coisa deve conhecer seu produto: o livro. Ele deve saber quais são os principais títulos

de sua biblioteca, quais obras podem seduzir melhor seu leitor, ou seja, a comunidade escolar.

O mediador de leitura deve estar bem informado e buscar a solução dos problemas que impendem o leitor de encontrar a leitura. É preciso que ele tenha uma sensibilidade para a criação de um ambiente adequado e prazeroso ao seu público.

IMPORTANTE

Como é a biblioteca da sua escola? Onde ficam guardados, por exemplo, os livros de literatura? Estão de encontro com os olhos do leitor ou estão na última prateleira, empoeirados?

O mediador de leitura deve estabelecer um canal de comunicação eficaz, com uma linguagem de fácil compreensão, atraindo o leitor para o contato com o livro e com a leitura, sentando junto, acompanhando as reações, estabelecendo laços de intimidade com a palavra escrita e com o objeto livro.

Para o mediador de leitura, o ato de ler deve ser um ato de paixão, paixão essa que não pode se desligar da sua formação e das estratégias de sedução ao livro. O que deve ser transmitido ao leitor, por meio desse envolvimento forte e ao mesmo tempo espontâneo, é a competência que o fará ser leitor e que lhe dará, no futuro, uma autonomia para saber escolher, selecionar, criticar e ser agente construtor e transformador na sociedade.

O mediador deve conhecer o acervo para poder oferecer o que há de melhor para seu público. Às vezes, um livro de má qualidade pode desestimular aqueles que ainda não são leitores cativos. Isso mesmo, há sim livros mal elaborados, com ilustrações malfeitas, com textos pobres e edições defeituosas. Mas vale ressaltar que, embora cada vez mais o mercado exija qualidade e inovação editorial, ainda podemos nos deparar com livros ruins.

Saber indicar o livro adequado à faixa etária também é importante. Já pensou que desastre seria oferecer uma leitura elevada ou muito densa para um público iniciante? Ou um texto simples, sem desafios, a um público jovem que necessita de mais emoção?

Contudo, temos de ter atenção, pois na formação do leitor não basta a indicação do livro, é preciso mostrar-lhe que ler é uma atividade enriquecedora, é preciso dar-lhe a oportunidade de ter experiências gratificantes com a leitura.

Nesse contexto, para ser um bom mediador, é necessário estar aberto também ao aprender e buscar as diversas atividades que são oferecidas para sua formação, como: cursos de atualização, qualificação, participação em eventos literários, feiras de livros, noites de autógrafos, seminários e, ainda, estar atento aos grandes lançamentos editoriais.

Outro detalhe importante é a interação do mediador com a comunidade em geral, com escola e com a família. Quando existe essa interação é mais fácil perceber as necessidades e as dificuldades de leitura apresentadas por quem está no começo da atividade leitora.

Apesar de a escola ter um papel importante na formação de leitores, nem sempre é neste espaço que ocorre o encantamento do leitor com o livro. A escola e a biblioteca necessitam de uma maior articulação com a família, devendo os pais ser sensibilizados para esse processo. Lembrando que o domínio e a prática de leitura são fatores responsáveis e essenciais para o sucesso acadêmico de qualquer estudante e cidadão.

Quem sabe você consiga trazer todos os profissionais da escola, pais, enfim, a comunidade escolar para a biblioteca?

Parece ser muito exigir tudo isso do mediador de leitura. Nem sempre conseguimos reunir todas essas qualidades no mediador, mas com certeza uma que não pode faltar é a de leitor apaixonado. Sem essa condição nada pode ser feito para

formar leitores. O aprimoramento do perfil ideal, depois de saber da sua importância, pode ser trabalhado aos poucos.

Procure fazer uma pesquisa sobre os cursos, palestras, feiras, oferecidos na sua cidade que poderão ajudar você a desenvolver melhor seu trabalho. Registre o que for relevante no seu memorial.

3.2.1 Conhecendo a comunidade leitora

Conhecer quem freqüenta a biblioteca da sua escola é muito importante. É por meio desse conhecimento e convivência que o mediador de leitura planeja suas atividades de leitura.

Faça um relatório de quantas pessoas freqüentam diariamente a biblioteca da sua escola. Qual a idade do seu público. O que fazem: são apenas alunos? Qual a principal atividade que estas pessoas procuram na biblioteca? Em seguida, registre esta informação no seu memorial.

Para fazer um bom trabalho você vai precisar mapear quem é o usuário da biblioteca escolar e perceber em que fase de leitura ela está incluída. Para isso, você pode começar fazendo uma observação com o objetivo de permitir o diagnóstico e o que realmente esse usuário quer, o que pode ser bem diferente do que a biblioteca oferece.

Você deve saber a idade, a escolaridade, a relação de cada um com a leitura, o espaço que ela ocupa neste meio e sua influência na formação dos estudantes. Você poderá investigar também as particularidades da comunidade em que o aluno ou o usuário está inserido, a cultura local entre outras informações. Esse é um bom começo para determinar as estratégias de elaboração de um plano de ação de leitura.

Quer ver? Se você sabe, por exemplo, que os alunos da sua escola estão colecionando algum álbum de figurinhas, é hora de você procurar alguma atividade que chame a atenção destes leitores para a biblioteca, fazendo um mural de troca-troca,

divulgando alguma curiosidade sobre este *hobby* e é claro contar uma história em que o personagem é um colecionador. Mas, se os alunos já são maiores e tem uma banda musical fazendo sucesso entre eles, é hora de tirar proveito dessa situação e propor um sarau, comparar a letra com outras de autores conhecidos, divulgar as letras destas músicas etc.

Com certeza na biblioteca da sua escola já têm alguns leitores declarados. Então, você deve ter o cuidado em respeitar a maturidade intelectual desses leitores. Assim que as palavras lidas começam a ter um significado e a interferir no modo de pensar e viver, o leitor passa por uma nova fase de descoberta: o da autonomia de escolha. Nesse estágio, raramente o mediador precisará intervir na decisão do leitor. Seu papel de mediador limitara-se-á a apoiar e a provocar a reflexão sobre o texto lido.

Agora, para o leitor iniciante nem sempre está bem definido o gênero literário que lhe dará prazer. Vai ser preciso dar-lhe oportunidades de leituras variadas e seduzi-lo com bons livros. É importante que se criem condições de leitura e as mais variadas formas de incentivá-la.

Para melhor atender a sua comunidade, o mediador precisa observar como age cada usuário. É muito particular a maneira como cada um escolhe, seleciona, vê, lê ou comenta os livros. Há aqueles que, a cada tempo, param e olham o que está a sua volta e outros que mergulham na história num fôlego só. Uns gostam de ler deitados, outros sentados ou recostados. Alguns folheiam muitos livros ao mesmo tempo, quase que simultaneamente, outros lêem um de cada vez. E assim, com essa diversidade de jeitos e maneiras, entram em contato com o universo de livros e histórias.

O conhecer requer, então, a observação cuidadosa dos usuários, a manifestação da cultura local, as formas de se comportar diante do livro, o nível de maturidade de leitura, as preferências na escolha do gênero literário. Enfim, o que se espera do mediador após este conhecimento é que ele saiba respeitar a individualidade de cada um e aproveitar esse trunfo para planejar a atividade que mais se adéqua a cada leitor.

Observe o comportamento dos alunos na biblioteca, o modo de segurar o livro, como escolhem o título, qual o lugar preferido na biblioteca etc. Registre no seu memorial.

3.3 O mediador de leitura *versus* leitor infantil

Hoje, muitas reflexões são feitas sobre a importância da inserção do homem na sociedade da informação e, nestas, pouco se reflete, também, sobre a mesma importância no desenvolvimento infantil.

Então, seja qual for a sua opinião, gostaria que você pensasse sobre as crianças da sua escola ou da sua comunidade. O que se tem feito para que essas crianças tenham acesso à informação? Quais os tipos de informação estão sendo disponibilizadas a essas crianças?

Ao mesmo tempo em que pouco se pensa nas crianças, percebemos que elas estão se apropriando do mundo tecnológico cada dia mais e cada vez mais cedo e constatamos que é com muita tranqüilidade que as tecnologias lhes são apresentadas: televisão, *videogame*, telefone celular, computador etc.

É evidente que as tecnologias podem nos proporcionar informações e uma melhoria na qualidade de vida. Podemos ver o que acontece do outro lado do mundo, em tempo real, pelo noticiário da TV, pelo rádio, pela internet etc. Acontece que hoje é comum para a criança que tem acesso ao computador, passar da condição de leitor para a condição de internauta sem estar totalmente com as competências leitoras adquiridas.

Mas o que há de mau nisso?

Acontece que falhas no processo de formação do leitor infantil podem, no futuro, gerir um usuário dessas tecnologias com diversas deficiências e sem o senso crítico necessário para sua promoção e participação na sociedade.

Mas por que a preferência pela opção eletrônica?

Porque enquanto o livro exige esforços que demandam tempo, que precisam de concentração, raciocínio, reflexão, dedução e, até mesmo, certa cumplicidade com o autor, os meios eletrônicos oferecem uma dinâmica pronta, animada, exigem mínimos esforços do telespectador como o de apertar botões, alimentando a mais danosa inclinação do ser humano,

ou seja, a lei do menor esforço, que, se constantemente atendida e estimulada, instiga à preguiça, à dispersão e à falta de concentração.

Dessa forma, para quem não descobriu o mundo maravilhoso dos livros, por que se dar ao trabalho de imaginar uma situação que pode ser vista em cores, em movimento e até musicada?

Veja bem qual é a responsabilidade do mediador de leitura. Conhecedor dos atrativos das tecnologias, ele precisa planejar atividades dinâmicas, divertidas, fazer com que o livro ganhe seu espaço junto às crianças de forma lúdica e espontânea.

As crianças possuem uma imaginação fértil, livre de preconceitos, e uma vez estimuladas apresentam grande potencial de leitura. Elas, geralmente, estão abertas as novas estruturas e se adaptam com facilidade às novidades apresentadas.

Quando a criança ainda não sabe ler, o mediador de leitura deve ser o porta-voz dessa comunicação. Ele poderá abrir as janelas do imaginário e da vontade de, por si próprio, fazer as descobertas, conhecer as letrinhas que contam e encantam.

SAIBA MAIS

Jean Piaget estudou inicialmente biologia, na Suíça, e posteriormente se dedicou à área de psicologia, epistemologia e educação, professor de psicologia na Universidade de Genebra de 1929 a 1954. Ele é conhecido principalmente por organizar o desenvolvimento cognitivo em uma série de estágios.

REFLEXÃO

Segundo Piaget (1975), o desenvolvimento cognitivo está atrelado à capacidade de criar símbolos, a qual depende da imitação, do jogo, do sonho e da representação. Nos primeiros anos escolares, as crianças estão em plena fase do jogo simbólico, e a literatura pode ser importante aliada no desenvolvimento cognitivo, pois ativa a função simbólica, o imaginário, a linguagem, a

compreensão do mundo por meio do faz-de-conta. Na literatura, a criança preenche significados e recria o mundo por meio do conhecimento e da emoção.

IMPORTANTE

Você é capaz de lembrar de algum personagem ou de alguma história que tenha ouvido na infância?

A criança, por meio da literatura, desenvolve a criatividade, a personalidade, a intelectualidade e a afetividade, organizando sua realidade e resolvendo seus conflitos por meio da repetição da solução apresentada nas histórias (é por isso que, às vezes, as crianças pedem tanto para repetir a mesma história).

Quando as crianças chegam ao momento de escolaridade em que, já alfabetizadas e com conhecimentos suficientes sobre a linguagem escrita, experimentam novos desafios de leitura. Elas ainda necessitam do mediador de leitura que seleciona o que há de melhor e oferece uma variedade de textos e gêneros literários até que ela defina suas preferências e adquira uma autonomia.

O leitor infantil deve ter um tratamento especial e diferenciado na biblioteca, pois carrega um potencial de leitura que quando bem trabalhado se estende por toda a vida. E é claro que, no futuro, terá as habilidades necessárias para um bom aproveitamento das ferramentas tecnológicas disponíveis e, certamente, sua participação na construção da cidadania se dará de forma ativa.

Considerações e breve histórico sobre a literatura infantil

Embora o livro infantil seja, muitas vezes, confundido com tantos outros objetos culturais ou apenas lúdicos, feitos ou adaptados para crianças, como jogos, brinquedos, CD-ROM; a literatura infantil é uma modalidade artística, que possui características estéticas como qualquer outra obra.

Por ser infantil, o livro não diminui seu valor, pois sua elaboração exige do autor igual empatia às demais formas literárias. É uma produção artística quando se vincula ao interesse e à realidade do pequeno leitor. Um bom autor é capaz de ver o mundo por meio dos olhos da criança e ajudá-la na ampliação deste olhar em outras direções.

Quais autores infantis você conhece? Faça uma pesquisa e relacione no mínimo dez autores mais reconhecidos e suas obras. Registre no seu memorial.

Para compreender o papel da literatura infantil e sua capacidade de informação, precisamos conhecer sua trajetória e refletir sobre o quanto ela vem crescendo e mudando de enfoque, libertando os preconceitos e contribuindo para uma nova mentalidade.

Podemos dizer que o aparecimento da literatura infantil foi marcado no século XVIII, lembrando que anterior a este período já tínhamos algumas obras que embora não elaboradas para crianças, também serviam para este fim, como as obras de La Fontaine (1669-1691), Fenelon (1717), Charles Perraut (1697) e, na Idade Média, os contos de fadas, que tinham função de expressar, de forma simbólica, os conflitos dos camponeses e, por isso, demorou algum tempo para serem recontados às crianças.

Surgiu, então, na sociedade européia com a ascensão da burguesia, uma nova ordem social e cultural. Logo, a educação passou a ser de fundamental importância como formadora de competência para o trabalho e, dele, obtenção de lucros. As crianças, então, começaram a ganhar atenção e, conseqüentemente, a literatura infantil ganhou força como proposta burguesa de formar mentalidades e de impor sua ideologia.

No Brasil, as primeiras edições tiveram marco no século XIX, com a implantação da Imprensa Régia e consolidou-se a partir da Proclamação da República. Segundo Zilberman (1993, p.15), "antes das últimas décadas dos oitocentos, a circulação de livros infantis era precária e irregular, representada principalmente por edições portuguesas. Só aos poucos é que estas passaram a coexistir com tentativas pioneiras e esporádicas de traduções nacionais como as de Carlos Jansen".

Mas a grande novidade ocorreu com a publicação, em 1921, de *A menina do narizinho arrebitado*, por Monteiro Lobato.

"Usando uma linguagem criativa, Lobato rompeu a dependência com o padrão culto: introduziu a oralidade tanto na fala das personagens como no discurso do narrador. Em seus textos, o discurso flui espontaneamente, com o resgate da situação original que dá sentido ao processo comunicativo" (AGUIAR, 2001, p. 25 e 26).

De 1945 até meados da década de 1960, pouco avançou em termos de criatividade literária. Como afirma ainda Aguiar (2001, p. 26 e 27), "o modelo lobatiano de contar histórias foi absorvido pelos novos autores e repetido à exaustão, sem qualquer inventividade ou preocupação em retratar a diversidade cultural brasileira no seu linguajar próprio".

Nos anos 1960, a literatura infantil sofreu as influências da revolução militar e muitas obras serviram de instrumento por onde vozes adultas, tolhidas, expressaram os não-ditos da sociedade de então, ou seja, aquilo que gostariam de dizer e não podiam por causa da censura. Surgiram, daí, obras de grande criatividade no uso de metáforas e símbolos.

Com a reforma do ensino, nos anos 1970, o livro passou a ser privilegiado e a criança, um consumidor em potencial. Duas vertentes marcaram a literatura infantil nessa época: a primeira propiciou edições de qualidade gráfica e estética com textos renovados por meio da reescrita dos contos de fadas, das obras que polemizam a realidade social e o cotidiano infantil, da construção de personagens com profundidade psicológica, e a segunda, de obras sem muito significado para o mundo da criança.

Você conhece os clássicos da literatura infantil? Relacione alguns títulos. Verifique quais títulos têm na biblioteca da sua escola. Registre no seu memorial.

A edição editorial de hoje é muito rica e novos autores despontam trazendo textos cada vez mais próximos da realidade da criança. Porém, encontramos quantidade e qualidade na literatura infantil, na qual grande produção de textos estereotipados compete com sucesso de edições bem elaboradas e criativas.

3.4 O leitor infanto-juvenil

Bom, aos poucos vamos saindo da fantasia dos contos de fadas, das bruxas e dos duendes, do maravilhoso para chegar numa nova fase: a adolescência. Você já reparou como os adolescentes são bonitos?

É normal que eles procurem novas turmas, novas formas de se comunicar e se vestir. Pouco a pouco vão tomando consciência da própria personalidade, passam por transformações físicas e psicológicas, entram numa fase de conflitos, buscam a independência e a auto-afirmação, e tudo isso reflete também na sua atitude como leitor.

Você se lembra de sua adolescência? Como se expressava? Quais gírias eram usadas? E qual era a moda da época? E o que pensava dos mais velhos?

Pois é, precisamos entrar no mundo dos adolescentes para entendermos suas expectativas em relação à leitura e o que pensam a respeito do momento atual e do futuro.

Aliás, se durante sua infância o adolescente recebeu os estímulos necessários para sua formação de leitor, naturalmente ele terá a leitura como referência na aquisição de informação e lazer. Você não terá muito trabalho, ele por si buscará o que necessita. Mas se ele não teve essa oportunidade, então, o mediador de leitura poderá ser seu agente condutor e descobridor das possibilidades infinitas da leitura.

A adolescência é uma fase de descobrimento do próprio mundo interior, do egocentrismo crítico, do desenvolvimento de um plano de vida e várias escalas de valores. Entre tantas diferenças, meninos e meninas começam a divergir entre gostos. O interesse desses leitores pode ser despertado, principalmente, por meio do enredo, dos acontecimentos cheios de aventuras. É nessa fase que começam a andar em grupos, surgindo as influências na escolha de roupas, músicas e, é claro, da leitura. Normalmente procuram livros de aventuras, romances sensacionais e livros de viagens.

Mas não podemos generalizar, já vimos que cada um tem um gosto diferente e que eles estão a procura do novo (que, de repente, até já é velho para nós). Por isso, a biblioteca precisa

de livros de natureza variada, pois a diversidade representa uma grande contribuição ao enriquecimento cultural desse público. Poesia, conto, notícia, crônica, romance, teatro, histórias em quadrinhos, receita, parlenda, piada, texto informativo etc. São inumeráveis os tipos de textos que podem fazer parte do acervo infanto-juvenil.

IMPORTANTE

Quando o leitor adolescente é exposto a diversos tipos de leituras, aumentam as possibilidades dele se tornar capaz de exercer sua autonomia e amadurecer suas competências como leitor. Ele começa a selecionar o que lhe interessa, a ser mais crítico e a exigir a leitura com mais conteúdo, mais argumentos e mais possibilidades de interpretação.

É preciso colocar o adolescente em situações em que ele possa observar e analisar a diversidade de materiais que a língua oferece, seja em termos de ritmo e sonoridade, seja em termos de significação. É necessário apresentar o texto literário como uma obra de arte, que é desenhada e imaginada.

Faça uma pesquisa para saber como os adolescentes estão vendo o mundo. Observe-os seus gestos e hábitos conversando. Pergunte a eles sobre as novidades do cinema, sobre as músicas, sobre os esportes. Você vai precisar dessas informações na hora de preparar alguma atividade de dinamização e recomendar algum título para leitura. Anote as considerações no memorial.

3.5 Planejamento de atividades de leitura

Para você o que é um planejamento?

É possível privilegiar a leitura por meio da elaboração de um planejamento que contemple atividades de dinamização na biblioteca. Assim, poderemos proporcionar aos usuários o estímulo para uma formação permanente. Uma vez encantado com o livro, o leitor passa a ter autonomia e independentemente das ações motivadoras, ele será sempre leitor.

É fácil entender essa afirmação. Pense no que mais gosta de fazer. Você precisa ter alguém motivando-o o tempo todo para fazer o que gosta?

Voltando ao planejamento, podemos dizer que são inúmeras as atividades de dinamização de leitura que cativam o leitor e já falamos neste assunto: hora do conto, sarau literário, sarau poético, roda de leitura, encontro com o escritor etc. Aqui algumas atividades serão sugeridas, mas a criatividade do mediador deve ser aflorada.

Planejar envolve a clareza de objetivos, conhecer o público-alvo, saber com que espaço e organização contar, como será feita a divulgação do evento, quais os livros e as melhores estratégias a serem utilizadas. Quem escolher como parceiro. Para que o planejamento dê certo, é de fundamental importância envolver a comunidade na proposta pedagógica.

Planejar atividades de leitura não é muito diferente. Você precisa ter a sensibilidade de perceber o que os alunos gostariam de ouvir e ver. Você deverá ter algumas pistas depois da pesquisa e da observação que fizer dos adolescentes. Então, deverá fazer o mesmo se o público for de crianças ou de jovens e adultos.

Um exemplo: uma novela está fazendo muito sucesso e aborda um tema polêmico. Você poderá procurar artigos, reportagens, romances, crônicas, cartazes, figuras, enfim, tudo sobre o tema e fazer uma exposição. Marcar um dia para a leitura de algum texto seguido de um debate e daí sugerir outras leituras, livros.

Uma idéia que agrada muito é o sarau literário ou sarau poético. Aliar a música com a leitura é realmente estimulante. Neste momento, é bom explorar as habilidades dos alunos. Talvez tenha alguém que saiba tocar violão ou flauta, ou qualquer outro instrumento. Pode ser que tenha alguém que queira cantar ou declamar uma poesia. Ou, ainda, que tenha um repentista, um tocador de literatura de cordel. E o que você acha de um sarau de rap? De música clássica? De música sertaneja? No recital ou sarau procure os livros com os temas, uma poesia ou um personagem que virou música.

Que tal planejar um café literário? Ou um café com poesia? E, por que não, um docinho de leitura? Ou cachorro-quente de poesia? Pipocas literárias? Parece engraçado, mas pode acreditar que dá certo. Alimentar o corpo e a alma. Tenha cuidado ao preparar o local de forma que bebidas e comidas não fiquem muito próximos dos livros.

Outra idéia que chama muito a atenção é preparar uma exposição de charadas, parlendas, adivinhações (“o que o que é?”), trava-língua, piadas e curiosidades. Você pode explorar o folclore brasileiro e expor livros com o tema. E, ainda, preparar cartazes com charadas e marcar um dia para a resolução. Propor desafios aos alunos para que eles se sintam encorajados e capazes de solucionar problemas. Essa é uma forma de aproximação do leitor com a biblioteca.

IMPORTANTE

O que é o que é

- Só pode usar melhor depois que se quebra?

- Corre o mundo inteiro
e entra em todas as casas sem pedir licença?

Uma atividade que os adolescentes gostam muito é a apresentação teatral. Que tal sugerir um dia por mês para uma apresentação de uma peça inspirada em algum livro? Forme um grupo de teatro na biblioteca, marque horários e locais de ensaio de forma que não prejudique o funcionamento da biblioteca e da escola. Divulgue bem a apresentação e, é claro, valorize o autor e o livro.

O mural interativo pode ser colocado em lugar de destaque na biblioteca. Nele, os leitores poderão sugerir títulos que mais gostaram de ler, os títulos que ainda não leram, criticar o enredo, a ilustração, os personagens etc.

Uma estante ou um expositor também pode ser colocado em lugar de destaque com as novas aquisições. Sejam livros comprados ou ganhados. Sejam livros de lançamento no mercado ou títulos que a biblioteca ainda não tenha. Coloque um cartaz ou uma faixa com os dizeres: novas aquisições.

Também, uma vez por mês, programe um dia de vídeo. Procure títulos que foram inspirados em livros. Crie um ambiente gostoso, aconchegante. Fale um pouco sobre o filme que vai apresentar, sobre o autor e sobre o conteúdo. Deixe uns minutos para que os alunos façam um comentário sobre o que viram ou peça que eles escrevam algumas linhas para afixar no mural.

Muitos livros viraram temas de filme, minisséries e apresentações teatrais, veja os exemplos: na literatura infantil temos vários clássicos: **A Bela e Fera, Pinóquio, O patinho feio, Cinderela, Branca de Neve, O chapeuzinho vermelho, A roupa nova do imperador, João e o pé de feijão** ***etc. Outros livros da literatura brasileira e estrangeira:*** **O nome da rosa*, de Umberto Eco;* O auto da compadecida*, de Ariano Suassuna;* Dona Flor e seus dois maridos*, de Jorge Amado;* O senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien;* Romeu e Julieta*, de Shakespeare etc.***

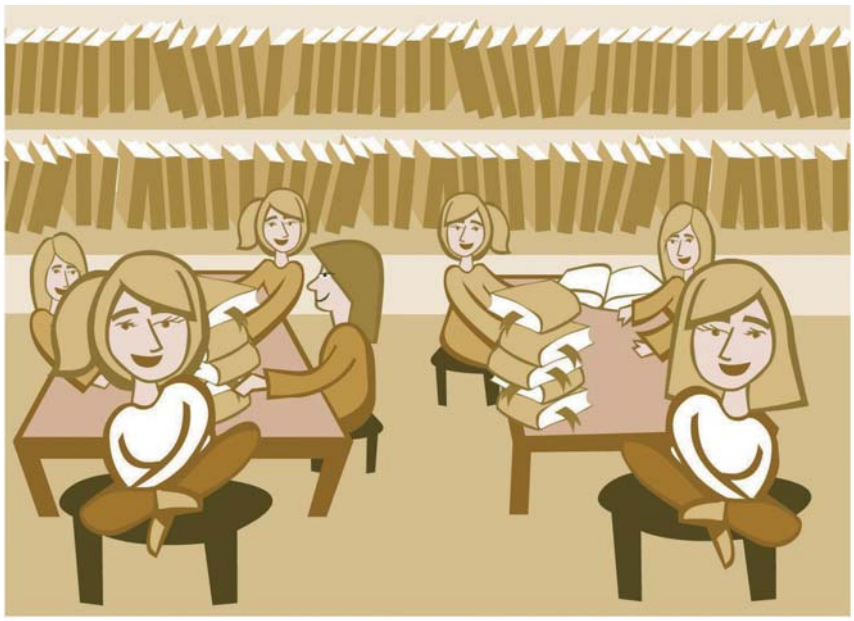
Quer algumas dicas valiosas?

Dica número 1 – Tudo o que fizer na biblioteca fale do livro, do autor, do ilustrador. Esse é o seu principal produto. Em tudo que fizer coloque o livro. Deixe claro que uma atividade diferente da leitura ou uma determinada apresentação artística foi inspirada no livro.

Dica número 2 – Avise com antecedência qualquer atividade programada. Talvez, algum aluno queira usar a biblioteca para estudo ou pesquisa e vai encontrar um ambiente agitado e festivo, o que pode ser desagradável para o usuário no momento.

Dica número 3 – Como troféu, para qualquer premiação, dê um livro ou algo relacionado com a leitura, como um marcador de páginas.

E assim o mediador de leitura pode planejar várias atividades de leitura, ricas e participativas. Pode relacionar a leitura com as demais artes e até, por meio delas, incentivar novas leituras.



IMPORTANTE

3.5.1 A hora do conto

Este assunto merece uma discussão mais ampla, pois dentre as diversas formas de dinamizar o espaço da literatura infantil, a mais importante é sem dúvida a contação de histórias.

Você se lembra de alguma história contada na infância? De repente nem foi tirada de um livro, pode ter sido de um caso real ou inventado. Consegue lembrar dos efeitos que a história produziu na sua imaginação?

Bruxas, fadas, mulas-sem-cabeça, sacis, lobisomens e muitos outros seres encantados fazem parte do repertório das histórias infantis. O hábito de contar histórias é muito antigo. Os contos de fadas, as lendas, as fábulas são um bem cultural da humanidade. São histórias populares que vêm sobrevivendo através de séculos.

Ouvindo histórias, as crianças podem apresentar reações que manifestem seus interesses revelados ou inconscientes e conseguem vislumbrar nas narrativas, nas soluções que amenizam tensões e ansiedades. Pela fantasia, a criança luta com dragões e monstros, vira sapo, voa em tapetes mágicos, desposa príncipes e princesas e só, então, retorna à realidade inteiramente fortalecida.

A literatura pode ser oferecida como atividade lúdica, o que muito atrai o pequeno leitor. Pode ser contada em suas diversas

modalidades, como a encenação poética e teatral, musicada, com o uso de recursos visuais, fantoches, dedoches, com a utilização de indumentária de personagens etc.

Cada pessoa tem sua maneira de contar histórias. No entanto, muitos ainda pensam que contar histórias é somente dramatizar. Mas nem sempre o mediador tem essa habilidade. Na verdade, para uma boa mediação, isso não é o mais importante, pois as narrativas dos livros de qualidade têm atrativos que falam por si, como a estrutura de linguagem, a musicalidade, as palavras, a riqueza de ilustrações, a trama, o enredo e cada ouvinte ou leitor possui suas próprias representações.

Pois, então, o que você está esperando? Que tal fazer uma seleção de livros infantis e começar a contação de histórias? Mas, espera aí, ainda tem algumas coisas que você precisa saber.

Certos cuidados também devem ser tomados para que essas práticas não viciem o leitor iniciante. Na mediação, é importante introduzir o livro como rotina de leitura, permitindo à criança amplo acesso ao material impresso, fiel ao texto em toda a sua originalidade e aspectos físicos, com o objetivo de permitir que cada criança seja atraída pelo detalhe de narrativa ou ilustração que a encante na sua própria descoberta.

Assim, além de acreditar no poder da história e na magia e atração que exerce o contador sobre seus ouvintes, muitos estudos relatam sua importância no desenvolvimento infantil, por ser recreativa, educativa, instrutiva, afetiva, estimuladora da criatividade e criadora de hábitos. Estimula também a socialização, desenvolve a atenção e a disciplina.

Na verdade, você que é um mediador de leitura é também um narrador e contador de histórias. Ao contar a história você deve ser um grande explorador do livro e da literatura infantil em todos os seus aspectos, como forma de narrativa, conteúdo, ilustração, papel e formato.

E quanto ao local e preparação do ambiente?

Na hora do conto, é fundamental criar um ambiente de encantamento, magia, suspense e emoção, permitindo que o enredo e os personagens ganhem vida. Deve impregnar todos os sentidos e a alma, permitir ao mesmo tempo enriquecer a leitura do mundo.

Para que essa atividade tenha sucesso, algumas condições devem ser asseguradas:

- adequação do local, do horário e das acomodações: o local deve ser arejado, com boa claridade para que o ouvinte possa ver as imagens do livro e ouvir todos os detalhes da narração. Almofadas coloridas e espalhadas no tapete ajudam a compor um ambiente gostoso e a ser um bom convite para a contação de histórias. Cuidado com os horários, pois o narrador não conseguirá prender a atenção da criança se esta estiver com fome ou com sono.
- Conhecimento do público a que se destina: é muito importante conhecer as preferências do ouvinte e a sua maturidade cognitiva. Não adianta querer contar histórias longas para crianças ainda muito pequenas e nem contar histórias muito curtas, sem aventuras, para aquelas já iniciadas na literatura.
- Conhecimento do enredo, do texto a ser explorado: o narrador precisa conhecer o texto para evitar as surpresas, seja no vocabulário que pode estar inadequado para aquele grupo, como foi mencionado anteriormente, seja no enredo que pode ter um desfecho desagradável ou ter um conteúdo pobre.
- Narração com naturalidade: o bom narrador não precisa produzir muitos efeitos para chamar a atenção, o mais importante é trabalhar as tonalidades de voz e pausas oportunas para enfatizar os pontos emocionantes da história.
- Continuidade na narrativa sem preocupar com conselhos e explicações: não interromper a narrativa e negociar com os ouvintes um momento após o término da história para esclarecer os pontos de curiosidade. As interrupções freqüentes podem comprometer o prazer de ouvir a narrativa.
- Tratamento do ouvinte com simpatia e camaradagem: dar atenção a todos sem adotar um ouvinte predileto.
- Finalização sem apontar a moral ou aplicar lições: lembrar sempre que este momento é de lazer, nada de comparações e lições. A criança, naturalmente e de acordo com sua maturidade, faz sua interpretação e incorpora ou não como exemplo de vida.

Escutar histórias é uma das primeiras experiências literárias e, quando a criança escuta um conto, sua mente está produzindo um outro conto, de acordo com o conhecimento que ela já tem dos elementos da narrativa. Durante a leitura, ela esta-

belece relações entre a história e os fatos de sua vida e suas experiências, exercitando assim sua capacidade de pensar, imaginar, associar idéias. Isso vem reforçar o entendimento de que, por um lado, a narrativa oral opera como um veículo de emoções, por outro lado, inicia a criança na palavra, no ritmo, nos símbolos, na memória, conduzindo à imaginação por meio da linguagem global.

PRATIQUE

Vamos simular uma hora do conto? Escolha um livro infantil e faça um planejamento da atividade. Anote no memorial.

3.5.2 Adequação do espaço e do acervo de leitura infantil

Como já vimos o local destinado à leitura do público infantil deve ser o mais agradável possível, colorido, lúdico, criativo. As crianças precisam de um espaço especial para ter um contato mais estreito com os livros: manusear, folhear, escolher e explorar. Se a biblioteca não for um local acolhedor e confortável, poucos aí se sentirão bem e provavelmente buscarão outras alternativas de lazer.

Dê uma olhada na biblioteca da sua escola. Relate como ela é. Tem um espaço agradável para as crianças? Tem livros interessantes e de fácil acesso?

"A biblioteca pode ser a porta de acesso a emoções, respostas, soluções, experiências gratificantes e de prazer, dando a possibilidade de voar com a imaginação, de criar e ter novas idéias, de solucionar problemas simples e complexos" (MARTINEZ, 1998, p. 20).

Pois bem, o conforto deve ser visto como uma estratégia para manter o leitor por mais tempo. Porém, não basta ter somente um espaço confortável, a disposição do ambiente deve ser atraente, com estantes que permitam ao usuário infantil o manuseio fácil dos livros e escolha do que querem ler. Portanto, estantes ou expositores baixos são recomendados. Os livros podem até estar acomodados em caixas coloridas, desde que estas ofereçam boas condições para conservar sua vida útil. O livro precisa estar perto dos olhos e das mãos. O ideal é que cadeiras, mesas e sofás atendam à estrutura física da criança. Contudo, o espaço infantil deve ser o de melhor acesso e visibilidade da biblioteca.

Mas, então, você pode querer perguntar: e como deve ser o acervo infantil?

O acervo deve ser bem variado: desde revistas em quadrinhos até coleções clássicas. O mediador pode inclusive promover uma gradual melhoria qualitativa do material utilizado, que deve ser acompanhada por novos investimentos em acervo. Sabemos que as nossas escolas nem sempre têm recursos para a aquisição de livros, mas outras estratégias podem ser usadas para melhorá-lo. Como exemplo a realização de campanhas de arrecadação de livros junto à comunidade e aos professores.

Selecione alguns livros de literatura e tente fazer uma análise crítica deles. Comece pela capa, ilustração, conteúdo, tamanho das letras etc. Leia em voz alta e tente perceber quais emoções ele pode passar. Se der vontade de ler outras vezes, é sinal que o livro o seduziu. Registre no memorial.

Portanto, a adequação do espaço e o acervo de qualidade devem ser aspectos de avaliação constante. O mediador de leitura deve estar atento às necessidades que vão surgindo com

o tempo e deve procurar atender, conforme suas possibilidades, as exigências que este público apresenta.

3.5.3 Encontro literário ou roda de leitura

Não podíamos deixar de escrever sobre o encontro literário ou a roda de leitura.

Como toda a obra de arte, a literatura também exerce influência sobre o indivíduo, quer pela contribuição na formação do seu pensamento, quer pelos modelos que apresenta.

Na medida em que o contato com a literatura molda a mente e o coração do leitor, há de admitir que ela influa na formação de opinião e, conseqüentemente, na tomada de decisões. Assim, a literatura tem uma finalidade primária e fundamental que é a de promover o gosto pela beleza da palavra, o deleite perante a criação de mundos de ficção e, ainda, a função de formar e gerar conhecimento.

Mas, então, porque não dividir tanta coisa boa que a literatura oferece?

É claro que a literatura comentada em grupo traz novas perspectivas de leitura e favorece o encontro de outros leitores e a troca de impressões. A leitura compartilhada ganha uma fruição comum e a interação com os outros leitores. Podemos

chamar esse momento de encontro literário ou roda de leitura, mas certamente essa atividade pode receber outros nomes para melhor se adaptar a sua região.

E como planejar uma roda de leitura?

A roda de leitura é uma atividade em que você e o seu público leitor dividem os saberes, as experiências que foram manifestadas ao encontrar na palavra algo que modificou seu pensamento. São conduzidas por um mediador que ajuda aos participantes a compreender melhor um texto, uma obra ou um autor.

Sua dinâmica é muito simples: após a leitura do texto, especialmente preparado pelo mediador (pode ser uma crônica, uma poesia, um artigo, um trecho de um romance), abre-se um espaço para os debates. O ideal é que, primeiramente, essa leitura seja individual para que o leitor tenha tempo de formular seu pensamento, fazendo com que o debate seja mais rico. Porém, nem sempre o leitor terá um tempo disponível ou não terá ainda o hábito de leitura. Cabe, então, ao mediador fazer uma prévia de quem leu o texto e sugerir mais uma leitura caso seja necessário.

Então, com a leitura feita, o mediador pode conduzir um debate de forma que leve o leitor a perceber as diversas possibilidades de um texto e todo o conhecimento que nele está contido.

Quais perguntas devem ser feitas para facilitar o debate?

O mediador pode começar perguntando qual foi à reação ao texto, se gostaram ou não e o porquê. Em seguida explorar os temas, as personagens, o estilo, a linguagem, o contexto histórico ou cultural, a mensagem que o autor quis transmitir etc.

Uma boa estratégia para motivar os leitores é falar sobre o autor, onde nasceu, seu estilo de linguagem, sobre os prêmios recebidos e outras obras escritas.

Veja o que você pode fazer para ter uma atividade de leitura bem-sucedida:

- ❖ trabalhar com grupos entre dez a vinte pessoas. Poucas pessoas podem, às vezes, limitar a discussão. Porém, um número excessivo pode excluir uma fala importante;

IMPORTANTE

- a disposição das pessoas em círculo contribui para que todos se vejam, facilitando assim a comunicação;
- o mediador deve estar atento em conduzir o debate de forma que todos dêem sua contribuição, sem privilegiar determinado colaborador;
- ter o texto na mão ajuda na formação das idéias, permite ao participante fazer a releitura, repassar o texto nas riquezas e nos detalhes do vocabulário;
- negociar com os participantes a hora de início e término da atividade para que se evite o entrar e sair de pessoas ou interrupções desnecessárias;
- o local fechado é o ideal e contribui para a concentração. Pode ser feito ao ar livre, mas corre-se o risco da dispersão;
- uma música pode estabelecer um clima agradável e propiciar a manifestação das emoções;
- aceitar as sugestões de leitura para o próximo encontro ajuda na motivação e permite ao mediador conhecer as preferências e, ainda, dá mais garantia de público.

Bom, você percebeu que a leitura não vem pronta em pacotes e nem é vendida no armazém mais próximo. Ela é construída vagarosamente e depende de vários fatores como formação, oportunidade, acesso e incentivo.

Você percebeu, também, que a biblioteca escolar precisa ter um mínimo de atividades dinamizadoras de leitura para atrair a comunidade local. Já compreendeu que garantir a formação de leitores não significa apenas disponibilizar acervo atualizado e espaço físico adequado, mas dispor de um conjunto de ações voltadas para o incentivo das práticas leitoras. E, é claro, não observar esse conjunto é negligenciar uma boa administração dos espaços, dos recursos e das atividades pedagógicas da biblioteca.

Obviamente, os resultados de uma atividade de leitura são dificilmente mensuráveis e não se apresentam em curto prazo. Para seu sucesso, é necessário vencer uma série de vícios culturais, tanto por parte dos educadores da biblioteca, quanto por parte da comunidade, pois nem todas as pessoas se engajam efetivamente em sua essência.

O MUSEU E A ESCOLA

A palavra MUSEU é de origem grega, significa "templo das musas", e já era usada em Alexandria para designar o local destinado ao estudo das artes e das ciências.

Você já percebeu neste e em outros módulos que todos os espaços e pessoas da comunidade escolar são educativos e educadores e que, assim, podemos transformar qualquer um desses espaços em uma experiência pedagógica, desde que possamos ensinar e aprender alguma coisa com ele.

Viu o quanto a biblioteca pode ser rica no processo de aprendizagem e construção da identidade cultural da comunidade escolar.

Agora vamos explorar um outro espaço que pode estar dentro da escola ou além dos seus muros, mas que de qualquer forma enriquece o fazer pedagógico: o museu.

Quando falamos em museu, qual é a primeira idéia que vem à sua cabeça?

Para começar, faça uma pesquisa e relacione os museus mais conhecidos no seu Estado, descrevendo o tipo de acervo apresentado.

Pois bem, diferentemente do que se pensava antigamente, de que museu era apenas um lugar parado, de guardar coisas antigas e distantes da dinâmica das obras ativas, hoje, podemos afirmar que museu é um espaço vivo que pode ser um abrigo da memória, mas, sobretudo, ele é um lugar de possíveis interações entre passado, presente e futuro. Um acolhedor do velho e do novo. Não sendo apenas um espaço de arte, o museu tem um sentido mais abrangente, de local de pesquisa, estudo, educação e entretenimento. Esse local tem um papel cultural importante que além de guardar e preservar os registros do tempo é um veículo a serviço do conhecimento que contribui para o desenvolvimento da sociedade.

Assim, você logo pode concluir que museu é, sobretudo, um local de constante construção, expressão e conhecimento. Bem parecido com a escola, que precisa sempre estar atenta às novas idéias.

Normalmente, o museu mantém algumas atividades comuns, por exemplo:

- exposição permanente;

Para conhecer a história do museu e alguns museus de nosso país acesse o* site *www.museus.art.br

- exposições temáticas e temporárias;
- biblioteca;
- conferências e eventos paralelos às exposições, como cursos e *workshops* de museologia e outros.

E o que o museu tem a ver com a escola?

Às vezes você pode pensar que museu não tem nada a ver com a nossa vida e com a nossa escola. Mas se você olhar em volta vai descobrir quanta riqueza produzimos nas coisas mais simples do nosso fazer. O museu é uma amostra da história, das coisas que foram ou estão se transformando e fazendo a evolução do homem. E essa arte, feita dia-a-dia, propicia a interação do homem com o universo, com o outro e consigo mesmo.

Assim como qualquer ambiente de cultura, o museu oportuniza uma exploração do conteúdo exposto, seja ele de peças artísticas, documentos, fotografias, entre outros, estimulando a curiosidade e a busca de informações. Nessa interação com as informações sobre as obras e demais objetos em exposição, podemos dar novos significados à cultura e à história. Somos estimulados a reconstruir o nosso conhecimento sob novos pontos de vista.

Essa abertura para outras experiências e saberes inclui, por exemplo, conceber o museu como um laboratório onde o conhecimento vai sendo moldado e aperfeiçoado.

A questão é: como estimular a comunidade escolar para que se manifeste o interesse pelos museus?

A visita dos alunos a um museu já sugere um clima de descoberta, sendo o simples fato de sair do espaço rotineiro da sala de aula uma motivação. A associação à idéia de lazer e passeio, a interação com os colegas, professores e pessoal do museu já transforma a visita numa atração. Então, aproveitando essa situação, é hora de colocar o aluno de encontro com sua própria história.

Porém, alguns detalhes devem ser observados para que essa atividade seja bem-sucedida, o que vai desde o cumprimento das regras estipuladas pelo museu, que é preciso respeitar – com relação ao uso do espaço e com os objetos: o que tocar

ou não, fotografar, filmar etc. – até a importância dos momentos de introspecção, por meio da contemplação e reflexão silenciosa.

Visitas guiadas podem ser um bom começo. Geralmente, o museu dispõe de um profissional que acompanha as visitas e passa as informações que possam ampliar os conhecimentos sobre, por exemplo, a vida dos artistas e as técnicas artísticas e instrumentais utilizadas naquele contexto.

IMPORTANTE

E que tal criar um museu na escola? Você poderá estar pensando que é uma loucura, que é difícil adquirir um acervo e mais difícil ainda preservar o material exposto. Ora, não estamos falando de um grande museu, mas de um espaço que pode ser criado para algumas atividades de conscientização da importância de resgatar a memória. Não é necessário se preocupar em adquirir grandes peças de museu. Você pode construir um acervo com a própria comunidade escolar para favorecer uma interação social significativa do público com o espaço, pois o museu é uma experiência social e cultural, uma forma de compartilhar o saber no espaço público.

O objetivo dessa atividade é desenvolver o espírito crítico na comparação com o presente, tendo o compromisso com o conhecimento, com a memória e com a reflexão. Conseqüentemente, enriquece a formação da comunidade na conquista da cidadania, respeito às culturas do passado e suas tradições.

Veja, então, algumas idéias de temas que podem originar um museu:

- a história da própria escola: é a história mais próxima, mais à mão e que tem conexão direta com a vida dos alunos. É hora de recolher fotografias, planta original, os nomes dos primeiros diretores e professores, curiosidades, documentos etc.;
- história do município: a formação do município, vida social, política, industrial e comercial, saúde, economia, religião e outros. Pode-se formar um acervo de artigos de jornais e revistas antigos, cartas, fotografias, mapas etc.;
- o nosso passado: a evolução tecnológica e a melhoria na qualidade de vida. Pode-se coletar os relatos orais da população mais idosa, objetos como ferro de passar roupa, telefones, rádios, televisões etc.;
- o resgate cultural das cantigas de roda, causos e contos populares, medicina caseira, costumes antigos. Tudo isso é um prato cheio para aguçar a curiosidade dos alunos e, é claro, vai ser muito divertido comparar com os dias atuais;
- a história da educação no Brasil: pode-se montar uma sala de aula típica do final do século passado e início deste. As salas eram pequenas com poucas carteiras, pois somente uma pequena parcela da população tinha acesso, a grande maioria dos alunos vinha de famílias ricas. As crianças pobres, geralmente, aprendiam em casa ou cresciam analfabetas. A mesa do professor ficava em cima de um tablado de madeira, destacando sua autoridade. Como punição, os alunos recebiam a palmatória ou a orelha-de-burro, que apesar de não provocar dor física, a humilhação desse castigo era bem maior. Pode-se ainda expor as cartilhas de alfabetização, os livros de leitura da época, mimeógrafos e a lousinha, que era uma lâmina de ardósia com moldura de madeira, usada para escrever com um ponteiro feito da mesma pedra.

Você também pode saber e até visitar alguns museus sem sair do lugar por meio da internet. Os museus virtuais não só oferecem a oportunidade de você aprender, como são ótimas fontes de pesquisa para trabalhos escolares. Então, se você tem acesso, comece fazendo estas visitas:

- Museu Histórico Nacional. Site: www.museuhistoriconacional.com.br

  No acervo, podemos ver a maior coleção de numismática (moedas) da América Latina, uma coleção de meios de transporte terrestre com acervo do MHN e, ainda, algumas peças retratadas, como armas e munições antigas. Há textos sobre a história dos prédios do museu, que fica no antigo Forte de Santiago, no Rio de Janeiro.

- Museu da Imagem e do Som. *Site*: www.mis.sp.gov.br

  Tem uma proposta museológica diferenciada, baseada na reprodutibilidade de seu acervo, composto de filmes, vídeos, fotografias, depoimentos orais, músicas, partituras e cartazes. Tem como finalidade coletar, produzir, registrar o som e a imagem da vida brasileira nos seus aspectos humanos, sociais e culturais.

- Museu Nacional de Kyoto. *Site*: www.kyohaku.go.jp

  A versão *on-line* tem fotos de cerca de 2 mil das 5 mil peças do museu japonês, entre cerâmicas, esculturas, pinturas, trabalhos têxteis, em metal e caligrafia, além de uma seção de histórias sobre as peças e um dicionário para crianças.

- Museu Nacional Arqueológico de Tarragona. *Site*: www.mnat.es

  Esse *site* traz informações sobre exposições e novidades no museu. Uma seção interessante é a que trata sobre o paleocristianismo, com relíquias do início da cristandade.

- Museu do Louvre. *Site*: www.louvre.fr

  Neste *site* você pode ver grandes obras feitas por artistas do mundo inteiro. É onde se encontra a Mona Lisa, a Vitória de Samotrácia, a Vénus de Milo, enormes coleções de artefatos do Egito antigo, dos artistas clássicos da Europa como Ticiano, Rembrandt, Goya, Rubens ou Renoir, numa das maiores mostras do mundo da arte e da cultura humanas.

- Museu Nacional de Ciência e Tecnologia Leonardo da Vinci. *Site*: www.museoscienza.org/english

  Apresenta uma exposição *on-line* com a descrição das máquinas criadas por Leonardo e informações e fotos sobre o museu real, que fica em Milão (Itália).

- Museu da Pessoa. *Site*: www.museudapessoa.com.br

Esse é um museu virtual de histórias da vida. Fazem parte do seu acervo depoimentos, fotografias, documentos, desenhos, gravações em áudio e vídeo sobre a história da vida de pessoas célebres e anônimas. O portal é aberto à consulta e à participação de toda pessoa que tenha o desejo de preservar e partilhar sua trajetória. Busca assim garantir o direito de todo ser humano de participar da História.

Bom, esperamos que você esteja motivado com essas sugestões. Pelo menos, esteja consciente de que se a escola tiver um programa de museu educativo e bem estruturado, ao longo dos anos, terá grandes chances de transformar o aluno de hoje em um visitante e apreciador habitual de museus de amanhã.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

IMPORTANTE

Chegamos ao final do módulo de *Biblioteca escolar*. Esperamos que a abordagem constante neste instrumento de estudo tenha contribuído para sua formação profissional visto que a escola é um excelente espaço de aprendizagem, troca de informações e experiências.

O módulo permitiu algumas reflexões de como você pode atuar no fazer pedagógico da escola a partir da biblioteca. Ofereceu ainda sugestões de como essas iniciativas podem contribuir para elevar a qualidade do ensino no ambiente onde você atua podendo inclusive extrapolar os limites da escola. E o que é melhor, todo esse processo pode ser concebido e realizado por meio da sua ação. Essa compreensão é primordial no sentido de ampliar sua relação com a escola e com a comunidade. A todos os que estiveram até aqui neste processo de aprendizagem, aproveitem as sugestões e bom trabalho!

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. *O estranho mundo que se mostra às crianças*. São Paulo: Summus, 1983.

AGUIAR, Vera Teixeira de (Coord.). *Era uma vez... na escola*: formando educadores para formar leitores. Minas Gerais: Formato Editorial, 2001.

ANTUNES, Walda de Andrade. *Biblioteca escolar*: curso de atualização para professores. São Paulo: Global, 2003.

_____. *Curso de capacitação do professor regente de biblioteca*. Brasília: Walda Antunes Consultorias, 1993.

_____. *Curso de capacitação para dinamização e uso da biblioteca pública*. 2. ed. São Paulo: Global, 2000.

BIBLIOTECA pública: princípios e diretrizes. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2000.

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. *Literatura infantil*: teoria e prática. São Paulo: Ática, 1999.

DINORÁ, Maria. *O livro na sala de aula*. Rio Grande do Sul: L&PM, 1987.

FERRAZ, Wanda. *A biblioteca*. Rio de Janeiro: Freitas Bastos,1972.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FONSECA, Edson Nery da. *Introdução à biblioteconomia*. São Paulo: Pioneira, 1992.

FULGÊNCIO, Lúcia; LIBERATO, Yara. *A leitura na escola*. São Paulo: Contexto, 1996.

GÓES, Lúcia Pimentel. *Introdução à literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Pioneira, 1984.

MACHADO, Ana Maria. *Texturas*: sobre leituras e escritos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

MARTÍNEZ, Lucila. *Escola, sala de leitura e bibliotecas criativas*. Rio de Janeiro: Autores & Agentes & Associados, 1998.

MANIFESTO da Unesco sobre bibliotecas públicas. *R. Bras. Bibliotecon. e Documentação*, São Paulo, v. 7, n. 4/6, p. 158-163, abr./jun. 1976.

MARTINS, Wilson. *A palavra escrita*: história do livro, da imprensa e da biblioteca. São Paulo: Ática, 1998.

MILANESI, Luís. *O que é biblioteca*. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIMENTEL, Maria das Graças. *A biblioteca pública e a inclusão digital*: desafios e perspectivas na era da informação. Universidade de Brasília, 2006. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)–Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

SILVA, Divina Aparecida da; ARAUJO, Iza Antunes. *Auxiliar de biblioteca*: técnicas e práticas para formação profissional. 5. ed. Brasília: Thesaurus, 2003.

SILVA, Ezequiel Teodoro da. *O ato de ler*: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura. São Paulo: Cortez, 1987.

SISTEMA Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP). Rio de Janeiro: [2006]. Disponível em: <http://catalogos.bn.br/snbp/historico.html>.

SITIO Google. Disponível em: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR&q=assurbanipal&meta=>. Acesso em: 17 jul. 2006.

SITIO Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mesopot%C3%A2mia>. Acesso em: 17 jul. 2006.

SUAIDEN, Emir José. *Biblioteca pública e informação à comunidade*. São Paulo: Global, 1995.

TAKAHASH, Tadao (Org.). *Sociedade da informação no Brasil*: livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

ZILBERMAN, Regina. *A literatura infantil na escola*. São Paulo: Global, 1981.

ZILBERMAN, Regina; LAJOLO, Marisa. *Um Brasil para crianças – para conhecer a literatura infantil brasileira*: histórias, autores e textos. São Paulo: Global, 1993.

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Informática aplicada às artes

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

Brasília – 2007

Governo Federal

Ministro da Educação
Secretária de Educação Básica
Departamento de Articulação e Desenvolvimento dos Sistemas de Ensino

Universidade de Brasília – UnB

Reitor
Timothy Martin Muholland

Vice-Reitor
Edgar Nobuo Mamiya

Coordenação Pedagógica do Profuncionário
Bernardo Kipnis – FE/UnB
Dante Diniz Bessa – Cead/UNB
Francisco das Chagas Firmino do Nascimento – SEE-DF
João Antônio Cabral de Monlevade – FE/UnB
Maria Abádia da Silva – FE/UnB
Tânia Mara Piccinini Soares – MEC

Centro de Educação a Distância – Cead/UnB
Diretor – Sylvio Quezado
Coordenação Executiva – Ricardo de Sagebin
Coordenação Pedagógica – Tânia Schmitt

Unidade de Pedagogia
Gestão da Unidade Pedagógica – Ana Luisa Nepomuceno
Gestora Pedagógica – Juliana C. Jungmann
Gestão da Unidade Produção – Rossana M. F. Beraldo
Designer Educacional – Luciana Kury
Revisão – Danúzia Maria Queiroz Cruz Gama
Editoração – Raimunda Dias
Ilustração – Rodrigo Mafra

Unidade de Apoio Acadêmico
Gerente da Unidade – Lourdinéia Martins da Silva Cardoso
Gestora do Projeto – Diva Peres Gomes Portela

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

V468i Venturelli, Suzete.
Informática aplicada às artes. / Suzete Venturelli, Lúcio Teles. – Brasília : Universidade de Brasília, 2007.
114 p. : il.

ISBN: 978-85-230-0982-3

1. Informática para a criação artística. 2. O computador como ferramenta para trabalhos artísticos. 3. Ferramentas básicas do NVU, para criação de páginas em HTML para rede internet. I. Título. II. Universidade de Brasília. Centro de Educação a Distância.

CDU 659.2(81)

Apresentação

Na elaboração deste módulo, pensamos primeiramente em como abordar o tema "Informática aplicada às artes", o qual compreende assuntos tão diferentes como a informática e a arte para você, funcionário da escola pública, especialmente interessado em se aperfeiçoar como técnico de multimeios.

Dentre as várias abordagens sobre o assunto, decidimos, com ajuda dos coordenadores pedagógicos e do Centro de Educação a Distância (Cead) da Universidade de Brasília (UnB), iniciá-lo pelo viés teórico que descreve a importância do desenvolvimento das técnicas e das ferramentas artísticas desde a pré-história até o advento da tecnologia digital.

Após a leitura teórica, que também contém atividades práticas, você vai estudar alguns programas de computador, que podem ser úteis, e auxiliar na preparação de apresentações, como por exemplo, das atividades de sua escola a serem realizadas por meio do computador.

Para que esse trabalho, de apoio ou criação, seja apreciado, será necessário que você tenha uma visão geral dos elementos que compõem as artes. Essas noções serão importantes na preparação de uma informação digital que contenha, simultaneamente, imagens e texto. As informações serão transmitidas de modo que faça com que você compreenda, passo a passo, a importância de cada uma delas na sua formação como técnico de multimeios.

Embora multimeios, como definido neste curso, signifique o conjunto de todos os meios de comunicação que já foram inventados pelo ser humano, destacamos aqui, principalmente, os meios visuais, como a prensa, a fotografia, o vídeo, o cinema e o computador. Os meios sonoros são destacados a partir do vídeo, pois são intrínsecos aos equipamentos.

Assim, como você já sabe, a informática faz parte do desenvolvimento da ciência e da tecnologia do século XX. Esse conhecimento é interessante para as artes, pois contribui para ampliar a potencialidade das técnicas tradicionais de criação quanto à produção do trabalho, à conservação deste e, conseqüentemente, quanto à distribuição do mesmo para a comunidade. O computador, principalmente, tornou-se muito apreciado, pois é considerado uma poderosa ferramenta de criação.

O interesse dos artistas pelos meios digitais ocorreu em função da informatização da sociedade e dos novos recursos do computador, que ampliam as potencialidades das técnicas tradicionais.

Nesse sentido, procuraremos apresentar como aconteceu essa aproximação, entre a informática e a arte, da seguinte maneira: nas Unidades 1 e 2, você terá uma visão ampla das diferentes técnicas ao longo da história da arte, que foram importantes para o desenvolvimento dos meios de produção e comunicação artística, tais como a pintura rupestre, que você já teve oportunidade de apreciar em outros módulos; as técnicas de gravura, que iniciam uma revolução quanto aos meios de reprodução de imagens e textos, além do vídeo, trouxeram mais recursos para a reprodução e distribuição das imagens.

Na Unidade 3 abordaremos o tema, pela história, da relação entre a informática e as diferentes linguagens artísticas, como a fotografia, o cinema, o vídeo, a música, dentre outras, que impulsionaram o advento das imagens e dos sons digitais. No transcorrer do texto, buscaremos enfatizar e exemplificar a história das técnicas artísticas com a descrição de trabalhos de artistas visuais brasileiros, músicos ou cenógrafos, sempre enfatizando as técnicas usadas por eles, para que você possa, se necessário, aplicar esse aprendizado nas suas atividades como técnico em multimeios.

Nas Unidades 4 e 5, descreveremos, passo a passo, programas de informática que poderão auxiliá-lo na preparação de apresentações para sua escola. Finalmente, gostaríamos de dizer, ainda, que todas as unidades são complementadas com atividades, procurando aproximar o tema da realidade atual brasileira, local e comunitária.

Vamos começar?

Objetivo:

O primeiro objetivo deste módulo é que você consiga manipular alguns programas de computador, considerados ferramentas para a criação artística, no intuito de colaborar com as apresentações de informações na sua escola. Para isso, este módulo analisa as diferentes técnicas de criação artística, desde a pré-história até a utilização do computador como meio para a criação artística. Em seguida, apresenta o uso do computador pelos artistas brasileiros e descreve alguns programas usados por eles na técnica de criação.

Ementa:

Informática para a criação artística. O computador como ferramenta para trabalhos artísticos. Ferramentas básicas do NVU para criação de páginas em HTML e para rede internet. Apresentação do programa Gimp para edição de imagens. Realização de atividade prática.

Mensagem dos autores

Meu nome é Suzete Venturelli e, desde 1986, atuo como professora da Universidade de Brasília (UnB), onde leciono as disciplinas "animação", "arte eletrônica" e "imagem interativa". Nessas disciplinas, os estudantes têm a oportunidade de conhecer os principais programas de computador para a edição e a manipulação de imagens e animações digitais, além de linguagens de programação para a criação de arte digital.

Tive a oportunidade de estudar fora do Brasil e concluí meu doutorado na Universidade de Sorbone–Paris 1, na França. Antes disso, fiz o curso de licenciatura em Desenho e Plástica na Universidade Presbiteriana Mackenzie, em São Paulo. Sou também artista e, como tal, publiquei o livro *Arte: espaço_tempo_imagem*, pela Editora Universidade de Brasília (Edunb), em 2004. Com muito orgulho, também sou citada como uma excelente técnica de multimeios.

Assim, como você, me interesso particularmente por essa área, pois considero a manipulação de diferentes meios muito instigante para meu processo de criação artística. Além disso, dominar as técnicas contribuiu bastante para que eu pudesse ser uma professora de arte digital, que compartilha com seus estudantes e colegas de profissão informações preciosas relativas às técnicas tradicionais e suas versões digitais.

No endereço www.suzeteventurelli.ida.unb.br, você tem acesso a alguns dos meus trabalhos artísticos, como jogos e animações, entre outros. Algumas disciplinas, como "animação" e "imagem interativa", oferecidas na graduação do curso de bacharelado em Artes Plásticas, podem ser visitadas por você no endereço www.aprender.unb.br.

Assim, concluo minha mensagem e, caso você necessite de maiores esclarecimentos sobre este módulo, escreva para o meu *e-mail*: suzetev@unb.br. Espero que este módulo contribua com seu sucesso profissional. Bons estudos!

Suzete Venturelli

Meu nome é Lúcio Teles. Em novembro de 2007, completarei dois anos na Faculdade de Educação da UnB, como professor na área de educação, arte e cultura, enfatizando a exploração desses conceitos como fenômenos no ciberespaço. Trabalho com a aprendizagem *on-line*, a cibercultura e a ciberarte, com foco na interatividade das comunidades virtuais de arte e educação.

Iniciei meus estudos de graduação na Universidade de Concepción, Chile, em Ciências Políticas, em 1970. Em 1973 fui para a Alemanha e continuei meus estudos em Frankfurt/M, na Universidade Johann Wolfgang Goethe. Terminada minha graduação, fiz meu mestrado na Universidade de Genebra, Suíça. Em 1979, retornei ao Brasil e trabalhei como professor na Faculdade de Ciências e Letras Notre Dame, no Rio de Janeiro. Em 1980, fui convidado pelo diretor da faculdade para trabalhar em um projeto educacional de capacitação de camponeses na Guiné Bissau. Aceitei e trabalhei na África durante um ano.

Em 1981, fui para o Canadá, onde iniciei um doutorado na Faculdade de Educação, Universidade de Toronto, na área de informática na educação. Concluí meu doutorado em 1987. Trabalhei, então, como pesquisador na Faculdade de Educação, Universidade de Toronto, até 1989. Vancouver foi a cidade para a qual me mudei em 1989 para trabalhar como professor na Faculdade de Educação, Universidade de Simon Fraser.

No momento, trabalhamos com a "arte de transição" (ou transiarte). Neste trabalho, pensamos a arte digital não de maneira dicotômica em relação à arte presencial, mas harmoniosa, oferecendo um novo ângulo, uma nova reconfiguração e interação com a realidade, agora digitalizada. Na "transiarte", trabalhamos com a produção artística virtual em forma de avatares, cibercenários, animações, imersão na realidade virtual, que magnifiquem, como reconfigurações virtuais, a arte não digital. Nossa arte está no espaço ciber, e se quiserem ver um bom exemplo de uma criação recente, feita por um grupo de nossos estudantes, vão até o Youtube e procurem pela "A velha, a bailarina e a desilusão".

Espero que desfrutem bastante as ferramentas discutidas aqui e que as possam utilizar para comporem suas próprias formas artísticas. Um bom trabalho para todos vocês.

Lúcio Telles

Sumário

UNIDADE 1 – Técnicas tradicionais da arte **13**

UNIDADE 2 – Técnicas de reprodução artística **37**

UNIDADE 3 – Arte digital **53**

UNIDADE 4 – Ferramentas de apresentação de multimeios para o sistema operacional Windows **77**

UNIDADE 5 – Br. Office e Gimp **101**

REFERÊNCIAS 113

1

Técnicas tradicionais da arte

Iniciaremos este módulo, cujo título é *Informática aplicada às artes*, descrevendo as origens das técnicas artísticas, desde a pré-história. Você deve estar se perguntado se é preciso ir tão longe para conhecer a relação da arte com o computador, não é? Para esclarecer essa questão, partimos da premissa de que a informática e o computador, assim como todo conhecimento e atividade humanos, só puderam ser inventados e imaginados por causa do próprio desenvolvimento, ao longo de todos os milhares de anos da história da humanidade, dos instrumentos ou das ferramentas, dos suportes e das técnicas, que serviram também à criação de todas as artes da história da humanidade.

As atividades artísticas são definidas como os campos das artes visuais, das artes cênicas e da música.

Na medida em que as profissões foram se especializando, surgiram dois tipos de profissionais e, conseqüentemente, de produções artísticas. Uma mais voltada às demandas do poder político e/ou religioso, e outra mais popular. Na atualidade, essa fronteira está mais tênue, mas ainda acompanha as diferenças sociais e culturais dos indivíduos.

Esta unidade pretende, ainda, mostrar que os meios de produção das artes também vêm contribuindo para os avanços da técnica e da tecnologia que, hoje, são tão fundamentais para todos os campos do conhecimento e das atividades humanas.

As origens da arte

Todo artista plástico e/ou artesão escolhe, primeiramente, o meio para se expressar: a pintura, a fotografia, o vídeo ou a informática, entre outros. De modo geral, o meio é um dos elementos mais importantes para a comunicação do que observamos, sentimos ou imaginamos.

O termo "artista" tem origem na palavra arte, do latim ars, que significava técnica ou habilidade. A definição de arte, no entanto, é fruto de um processo sociocultural e depende do momento histórico em questão, variando bastante ao longo do tempo. São exemplos de arte, as pinturas, as músicas, a dança, as apresentações teatrais etc.

A palavra artesão, de artesanato, define o sujeito que trabalha com as mãos, que realiza um trabalho manual. Com a mecanização da indústria, o artesão é identificado como aquele que produz objetos pertencentes à chamada cultura popular.

Em outras palavras, os meios são condições do pensamento do artista, são momentos do seu processo de criação e parte integrante da sua expressão. A arte considera, fundamentalmente, o ambiente, o meio e o material utilizado. Todos eles, juntos, condicionam as técnicas, as ferramentas e o estilo do artista, sua marca inconfundível e seu significado sensível.

Segundo o artista Júlio Plaza (1986, p. 79), num arco-íris histórico, podemos ver surgir, nos valores do tempo, a capacidade humana de representar para fixar o significativo e o passageiro da experiência humana. O significativo pode estar relacionado com seu contexto social e a experiência com sua própria existência.

Desde a pré-história, o conceito de arte e de como ela surgiu passa pela necessidade das pessoas de representar a natureza, assim como pela necessidade de representar a sua comunidade, os seus entes queridos ou personagens de sua história. Essa necessidade repete-se desde a pré-história até hoje. Como exemplo, podemos dizer que as primeiras imagens, desenhadas na pré-história, respondem às necessidades vitais do ser humano pré-histórico.

Para saber um pouco mais sobre arte na pré-história, acesse: http://www.arqueologyc.hpg.ig.com.br/rupestre.htm

A arte é um dos meios de comunicação e expressão do ser humano que revela sua convicção profunda de criar, além de ser uma atividade que proporcionou grandes avanços técnicos, relacionados às invenções de utensílios e materiais como as ferramentas, os suportes e os pigmentos de tintas, entre outros.

Você já leu, em módulos anteriores, como a pré-história impulsionou todas as nossas atividades. Por exemplo, na Idade da Pedra, o homem pintou e modelou, com suas próprias mãos formas e imagens que, para ele, teriam as mesmas qualidades das formas da natureza. Ou seja, quando o ataque do caçador não era bem-sucedido, inventavam danças, ritos, signos e símbolos mágicos pelos quais o homem tentava exorcizar ou enfeitiçar o animal.

Você pode entender essas criações como uma operação mágica, onde um animal pintado na parede de uma caverna significava, também, assegurar a reprodução da caça, ou ainda a possibilidade de se apoderar da sua força.

O artista da Idade da Pedra é considerado hoje um feiticeiro cujas pinturas tinham o poder mágico e encantatório. O ser humano identificava-se com o cosmo e sentia-se ligado à natureza.

Pintura é a arte de aplicar cores sobre diferentes superfícies para criar uma imagem ou desenho figurativo, imaginário ou abstrato.

Quer saber mais sobre o período Paleolítico? Acesse: http://www.brasilescola.com/historiag/paleolitico.htm

Para expressar essa magia, no chamado período Paleolítico, os homens construíram seus utensílios de pedra lascada, principalmente de sílex. Eles viviam em comunidade e, no inverno, recolhiam-se em grutas ou cavernas. Os mais antigos objetos artísticos datam desse período, há cerca de 50 mil anos, e consistem em pinturas rupestres, pintadas dentro de cavernas, e estatuetas de tendência naturalista ou esculpidas com formas geométricas.

A arte rupestre, constituída por pinturas em paredes rochosas, pode ser encontrada até hoje, em grande quantidade, na França e na Espanha, países do continente europeu.

Pintura rupestre de Altamira

IMPORTANTE

São desse período instrumentos de pedra talhada, decoração de objetos, jóias para diferentes partes do corpo, pequena estatuária representando a figura feminina ou animais, relevos e pinturas parietais com temática de caça e figuras isoladas de animais ou caçadores. Segundo o teórico Victor Leonardi, o homem deve ter sentido fascínio pelas cores desde o Paleolítico. As cavernas pintadas guardam, até hoje, a força desse fascínio e vestígios daquelas técnicas rudimentares empregadas para a obtenção das primeiras cores usadas em pintura. Os pigmentos principais eram obtidos a partir dos óxidos de ferro e do carvão. Misturados a gorduras de animais e aquecidos em fogueiras, no fundo da caverna, davam origem ao vermelho ocre e ao preto. O amarelo ocre também foi utilizado e o branco brilhante devia ser obtido a partir de cristais de calcita. A humanidade ainda não conhecia a agricultura, nem o pastoreio, mas já conhecia a arte. Já gostava de pintura! Não existiam teorias a respeito da arte. Existiam cores. Pintores. E o fascínio.

SAIBA MAIS

Aqui, no Brasil, também se fez arte rupestre com pinturas nas rochas e, assim como em outros lugares do mundo, usavam o ocre para executá-las, a partir de gordura vegetal e animal, pintadas com instrumentos como um pincel com pelo de animal ou mesmo com o dedo. As pinturas rupestres foram produzidas pelos primeiros habitantes do Brasil.

Pintura rupestre da Serra da Capivara

INTERNET

Para mais informações sobre pinturas rupestres no Brasil, acesse: http://www.espacoacademico.com.br/041/41cjustamand.htm

Por exemplo, na Serra da Capivara, as pinturas rupestres são consideradas (PESSIS, 1989, p. 14-15) também como o registro da história social dos habitantes daquele período, onde lhes era possível afixarem seus costumes e práticas cotidianas. Costumes que permitiriam a outros grupos, ou futuras gerações de seus próprios grupos, utilizarem-se dessas informações registradas. As imagens eram, então, um meio de comunicação.

Como citado anteriormente, aqui no Brasil, as imagens também representavam parte do cotidiano da época como caça, danças, rituais, lutas territoriais, animais que viviam naquele momento – um cotidiano relativamente parecido com o nosso, atualmente, no qual precisamos lutar para garantir o que nos pertence por direito, você concorda?

A transformação dessa arte desde o desenho até a pintura colorida passou, primeiramente, pelo desenho de um traçado igual, seguido por um desenho mais modular, mais realista, pois era coberto com tinta de ocre vermelho ou negro, com sombras, que proporcionavam a sensação de volume no desenho.

Com o pincel ou o buril, a imagem era contornada por uma linha, destacando os pormenores da anatomia do animal ou do homem. A técnica tornou-se aprimorada, pois buscava-se a melhor maneira de comunicar o que o homem percebia e, também, seu pensamento.

SAIBA MAIS

Buril é um instrumento manual que possui numa extremidade uma lâmina de metal resistente, usado para entalhar ou cortar madeira.

Com o desenvolvimento dos instrumentos de desenho e pintura, surgiu a esquematização das imagens, e o artista atingiu rapidamente um desenho abstrato, dando origem aos sinais e, conseqüentemente, à escrita (BAZIN, 1980, p. 15). Em outras palavras, as imagens da pré-história, posteriormente, proporcionaram também o desenvolvimento sensorial do ***Homo sapiens***, que passa pelo processo de estilização e convenções criadas, iniciando um processo de abstração, como começo da evolução da escrita.

IMPORTANTE

Os humanos são classificados como a espécie **Homo sapiens** ***(latim para homem sábio, homem racional), um primata bípede pertencente à superfamília Hominoidea juntamente com outros símios: chimpanzés, bonobos, gorilas, orangotangos e gibões, além de outras espécies atualmente extintas.***

ATENÇÃO

Pinturas rupestres da Rodésia

Para imaginar como se pintava na pré-história, realize uma pintura com o dedo representando um animal. Tente ser realista, desenhando o contorno e colorindo o desenho. Compare com as imagens deste livro e discuta com seu grupo de trabalho os resultados obtidos. Você pode utilizar tinta guache, têmpera ou outras de sua preferência ou de mais fácil acesso.

PRATIQUE

Para saber mais sobre o período Neolítico, acesse: http://www.historiadomundo.com.br/pre-historia/periodo-neolitico/

No período Neolítico, a arte teve um grande desenvolvimento, principalmente, com a técnica da cerâmica. Por exemplo, em Jericó, na Palestina, foi revelada a existência de uma sociedade organizada com uma indústria de terracota muito aperfeiçoada.

Além da descoberta da argila como material para a modelagem de utensílios, esse período é marcado pela construção, em pedra, de grandes monumentos, onde a humanidade desenvolveu uma arquitetura rudimentar, atingindo efeitos grandiosos, uma vez que os monumentos eram edificados com pedras colossais, chamadas de megálitos.

Santuário de Stonehenge

Um fato novo de grande importância para a arte foi a utilização de meios como o ouro, a prata e, depois, o cobre, que parece terem tido, desde o início, um caráter precioso. A técnica de tratamento dos metais, usando o processo de martelagem e fundição, facilitou, também, sua utilização industrial.

Veja que, nesse momento, surgiu uma concepção materialista da produção, que se originava nas imagens mais abstratas, como os pictogramas, pois começaram a existir uma forte correlação entre os processos técnicos de produção, por exemplo os encontrados na manipulação dos materiais como argila e metal, e a linguagem, como o mais importante meio de comunicação desenvolvido pelo ser humano. É a revolução neolítica.

Um pictograma é um símbolo que representa um objeto ou conceito por meio de ilustrações.

Ânfora em cerâmica (Museu Nacional Copenhague)
Ânfora do período Neolítico

Você verá mais adiante que foi no Neolítico que os homens inventaram as ferramentas "duras" – que hoje chamamos de *hardware* – quando nos referimos ao computador, além de inventarem o *software* ou ferramenta "mole", como a linguagem, que utilizamos para criar os programas. Faz parte das "ferramentas moles" a malha têxtil geométrica, como as das cestarias, que o homem neolítico cria, assim como a linguagem e o número.

Segundo Julio Plaza (1986, p. 82), é o homem do Neolítico que descobre, assimila e aplica essas ferramentas e leis de representação às novas indústrias nascentes no processo humano de sobrevivência.

Ele inicia o processo de produzir formas onde antes não existiam, como na cerâmica. É ele que iniciará o processo de armazenar o grão, para plantar, assim como, pela invenção do tear, entrelaçar as fibras naturais para seu bem-estar.

Podemos dizer que nasce com o homem neolítico, a primeira "revolução industrial", pois ele começa a produção, em série, de utensílios como potes e vasos, assim como o transporte com a roda e o estoque de alimentos. A passagem da moradia da caverna para a construção de casas, outro aspecto importante, é uma característica desse período.

De forma geral, os instrumentos criados, que passaram a ser a extensão da mão, permitiram ao homem sua evolução e transformação das técnicas e, conseqüentemente, da sua cultura, onde se inclui a arte.

Assim, podemos dizer, sem exagero, que os processos industriais e a produção mecânica que existem até hoje obedecem aos objetivos iniciados no Neolítico, como você pode observar nas ilustrações das cestarias e das cerâmicas, apresentadas nessa unidade.

Um bom exemplo da importância desse período para a nossa realidade está na invenção do ângulo reto, pois a indústria mecânica só pôde funcionar com base na estrutura decorrente de leis de linhas e planos.

Ângulo reto

As primeiras civilizações artísticas

A região do Mar Mediterrâneo passou, há aproximadamente três mil anos, a ser um dos principais berços de grandes esforços de progresso do ser humano no sentido de edificar sistemas políticos, culturais, religiosos e também de caráter industrial e comercial, que contribuíram para suas realizações materiais e espirituais.

O Mar Mediterrâneo é um mar do Atlântico oriental, compreendido entre a Europa meridional, a Ásia ocidental e a África do norte; com aproximadamente 2,5 milhões de km², é o maior mar interior do mundo. As águas do Mar Mediterrâneo banham as três penínsulas do sul da Europa (ibérica, itálica e a dos balcãs) e uma da Ásia, que se ligam com o Atlântico através do Estreito de Gibraltar, com o Mar Negro (pelos estreitos do Bósforo e dos Dardanelos), e com o Mar Vermelho (no canal de Suez).

O mundo mediterrânico

IMPORTANTE

Nesse período, o feiticeiro cede lugar ao sacerdote e todos começam a adorar os deuses. As relações do ser humano com o mundo, visível ou invisível, são movidas por doutrinas e práticas religiosas. Por essa razão, a arte passa a ter função religiosa.

As mãos dos artistas egípcios e mesopotâmicos eram guiadas por certos princípios de composição, determinados pelas suas crenças nas representações que faziam da realidade. Por exemplo, as mínimas representações da vida de uma pessoa, como o Faraó ou o Sarcedote, ou mesmo alguém da comunidade, eram pintadas para que ela pudesse, ao morrer, levar consigo, para sua vida depois da morte, as mesmas condições que ela conhecera em sua passagem pela Terra.

Pintura egípcia

Já a pintura egípcia usava como material a cola produzida com cores minerais, que era aplicada sobre uma camada de gesso branco que cobria a parede. Por causa das regras rígidas da arte, as representações do corpo humano e dos animais eram desenhadas de perfil e usavam poucas cores de tintas.

Procure, na biblioteca da sua escola, imagens de pinturas da civilização egípcia e descreva o que você observa em relação às representações, formas e cores utilizadas. Registre suas apreciações no memorial.

Um aspecto curioso é que o povo egípcio, tal como o mexicano, o peruano ou o hindu sentiram a necessidade de construir, sob a forma de pirâmides, autênticas montanhas de pedra ornamentadas com enormes esculturas talhadas em rochas.

Pirâmide egípcia

Pirâmide maia, localizada no México

Pintura inca

A arte do povo maia, primeira civilização mexicana, agrupava originalidade ao aperfeiçoamento da arte que desenvolviam os povos com os quais entrava em contato, fossem invasores ou vizinhos. O arco ou a abóbada falsa, na arquitetura, foi um elemento exclusivo de suas construções. O jade era um material ritual e mágico mais valorizado que o ouro e era a jóia favorita de todos. Os reis maias a utilizavam como dentes postiços e, quando morriam, seus corpos eram enterrados com máscaras fúnebres, que cobriam seu rosto. Na boca, depositavam pedras de jade e milho para saciar a fome no "País dos Mortos".

Escultra olmeca, da civilização maia

Essas civilizações trouxeram grandes avanços técnicos, principalmente na arte de representar o corpo humano, o seu ambiente construído e a natureza.

Através dos séculos, sucederam-se diferentes métodos e estilos artísticos, assim como teorias relacionadas com a finalidade da arte para, em alguns casos, reaparecerem em épocas posteriores com alguma modificação.

As técnicas e as ferramentas da Antiguidade clássica e da Idade Média

Dando um salto na história, você vai conhecer um pouco mais sobre as técnicas e as ferramentas artísticas desenvolvidas na Grécia, que são ainda hoje utilizadas no ensino da arte.

Na Grécia, o homem deixa de ser a criatura dos deuses, pois Deus passa a ser modelado à sua imagem. As limitações que prendiam o homem às forças do universo e ao medo da natureza, existentes na pré-história, cedem lugar ao conhecimento racional – não tão austero como de nosso mundo atual –, e esse conhecimento foi denominado de filosofia.

A filosofia especulava a respeito da origem do homem e da natureza do mundo físico, procurando o princípio de todas as coisas. Para o filósofo Pitágoras, o número era o princípio de todas as coisas (*arché*), de onde derivava a harmonia da natureza, feita à imagem da harmonia do número. Essas preocupações levaram os filósofos gregos à construção teórica de onde nasce a matemática.

Foram eles os primeiros a separarem a geometria de preocupações puramente práticas, usadas para medição da terra. Tornaram a geometria uma ciência racional, que nunca mais deixou de ser desenvolvida, chegando a ser a base do surgimento da informática.

Na Grécia, o sentido geral do termo "técnica" coincide com o sentido geral do termo "arte", compreendendo um conjunto de regras aptas a conduzir eficazmente uma atividade qualquer. Entretanto, a prática artística não tinha o mesmo valor que o pensamento filosófico, pois era ela considerada uma atividade menor, artesanal. Isso se deve à organização social que estabelecia que os piores trabalhos, que exigiam esforço físico, fossem feitos pelos escravos. Apesar disso, os gregos contribuíram com grandes artistas e pensadores que estabeleceram a base da cultura ocidental.

Surgem conceitos que estabelecem diferenças fundamentais para a compreensão do ser humano como um todo, como por

exemplo, o de que todo ser é constituído de matéria e forma. Numa escultura, a matéria é o mármore e a forma é a idéia que o escultor realiza na escultura.

A escolha da ferramenta a ser utilizada, assim como hoje, dependia do material sobre o qual se esculpia e do estado em que este se encontrava. No caso da pedra, os primeiros cortes de desbaste eram feitos com ferramentas muito afiadas. Depois dessa fase, o escultor continuava a obra, talhando e esculpindo com formão. Posteriormente, passava a usar ferramentas menos cortantes, como a goiva e a lima. O trabalho de acabamento era feito com uma lima suave. Por fim, o artista recorria a uma lixa, pedra-pome ou areia. Caso pretendesse maior grau de suavidade, acrescentava uma pátina transparente, feita com azeite ou cera.

IMPORTANTE

As esculturas são elaboradas com quase todos os materiais orgânicos, como a madeira e a argila, e inorgânicos, como o mármore, o granito, o bronze e o ouro. Os processos mais aprimorados da arte escultórica datam da Antigüidade e sofreram poucas variações até o século XX. Esses processos podem ser classificados segundo o material empregado: pedra, metal, argila ou madeira. Os métodos utilizados são o entalhe, a modelagem e a moldagem. No século XX, o campo da escultura foi ampliado e enriquecido, com o surgimento de técnicas novas — como a soldagem e a montagem — e com a utilização de novos materiais, entre eles o tubo de néon e novos meios, como o computador.

Uma das grandes influências que a arte grega recebe, como na pintura e na escultura, foi provocada pelo surgimento da mitologia, que une em si a razão e a emoção.

Para Germain Bazin (1980, p. 64), a imaginação grega personificou tudo, desde os conceitos mais abstratos até as formas da natureza, dos dados da psicologia e da história aos dados da física, revestidos de aspecto humano.

Vênus de Milo, escultura grega

Para aprender mais sobre arte na Grécia antiga, acesse: http://www.historiadaarte.com.br/artegrega.html

Em relação às técnicas artísticas, a sociedade grega proporcionou enormes avanços. Seus artistas utilizavam pedras nobres, como o mármore, e metais, como o bronze, por meio dos quais aperfeiçoavam a estética naturalista.

A arte buscava ser a própria realidade. As esculturas tinham movimento e representavam fielmente os costumes da época. O escultor explorava toda a gama das expressões humanas: o sofrimento, a morte, o sono, o riso, a volúpia, a ternura, a velhice, a infância, para melhor conhecê-las.

Escultura é uma arte que representa imagens plásticas em relevo total ou parcial. Existem várias técnicas de trabalhar os materiais, como a cinzelação, a fundição, a moldagem ou a aglomeração de partículas para a criação de um objeto. Vários materiais prestam-se a essa arte, uns mais perenes como o bronze ou o mármore, outros mais fáceis de trabalhar, como a argila, a cera ou a madeira. Embora possam ser utilizadas para representar qualquer coisa, ou até coisa nenhuma, tradicionalmente, o objetivo maior foi sempre representar o corpo humano, ou a divindade antropomórfica.

Os gregos foram excelentes escultores de alto-relevo, que é um tipo de escultura em que a forma se projeta de um fundo, normalmente a partir de um bloco inteiro.

Alto-relevo do Partenon, Grécia

IMPORTANTE

Embora se mantenham presas ao bloco de fundo em alguns pontos, os gregos possuem uma tridimensionalidade evidente, onde as sombras ganham realce de acordo com o movimento do ângulo da iluminação. Com grande efeito decorativo, o alto-relevo, assim como o baixo-relevo, foi muito utilizado na arte grega, como elemento associado às fachadas arquitetônicas.

O mármore e o bronze foram materiais muito utilizados. No mármore, o alto-relevo era executado a partir de um bloco sólido desbastado, enquanto as peças no bronze tinham de ser fundidas em separado e eram unidas posteriormente. É a maleabilidade do bronze que ajudará a escultura a conquistar o movimento expressivo para representar o corpo humano.

ATENÇÃO

Tanto a pintura quanto a escultura se integravam nas fachadas das edificações.

SAIBA MAIS

Os termos baixo-relevo e alto-relevo suscitam algumas dúvidas. Germain Bazin considera alto-relevo a escultura rodeada de ar por todos os lados e colocada numa base sólida. Outros autores dizem que a diferenciação dos termos não tem a ver, necessariamente, com a profundidade da peça, mas sim com suas características volumétricas. Assim, o baixo-relevo é um relevo cujas formas não ultrapassam os limites da visão frontal e, como tal, torna possível sua reprodução com um molde rígido. No baixo-relevo, a terceira dimensão é simulada de uma forma semelhante ao que acontece num desenho. Baixo-relevo foi uma forma escultórica utilizada na Grécia como elemento da fachada arquitetônica.

Baixo-relevo do altar Pérgamo

Outro meio muito utilizado de expressão artística foi a pintura. A técnica apreciada pelos gregos, conhecida como afresco, foi mais difundida pela cultura romana. Afresco ou fresco é o nome dado a uma obra pictórica, com base de gesso ou argamassa, pintada sobre uma parede, assumindo a forma de mural.

As pinturas remanescentes de afrescos antigos são as de Pompéia e Herculano, cidades italianas, soterradas pela erupção vulcânica do Vesúvio, no ano 79 d.C., que estiveram muito tempo sob a lava.

Séculos mais tarde, os grandes mestres da arte medieval, renascentista e barroca também empregaram esse meio. Em escolas de arte de hoje, a técnica ainda é ensinada.

Afresco da cidade de Pompéia, Itália

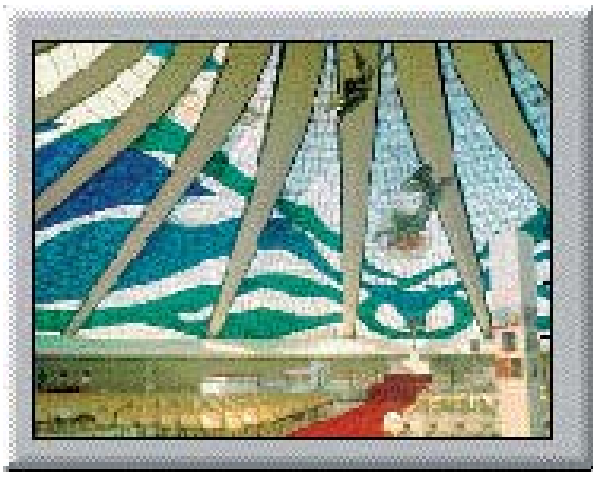
Vamos, agora, dar um outro salto na história para conhecer as principais técnicas artísticas da Idade Média, ainda hoje utilizadas. Essas técnicas expandiram-se para além da pintura e

da escultura. Os artistas desenvolveram as técnicas de vitral, iluminura e tapeçaria, como jamais haviam feito em outros períodos da história da arte.

O vitral foi muito utilizado no século XIII, em função das grandes construções das catedrais. Sua técnica consiste, até hoje, em cortar placas de vidro colorido em pedaços de vários tamanhos e, após um desenho previamente elaborado, uni-los com chumbo, criando nervuras que ligam os desenhos e as composições. Os contornos das figuras eram, depois, definidos com tinta escura – que disfarçava o chumbo – e também a fisionomia de rostos, dobras de vestuários e sombras. As representações eram minuciosas e requintadas.

IMPORTANTE

O vidro era composto de dois terços de cinza e um terço de areia. A este preparado eram misturados pigmentos que iriam dar a cor desejada, como os tons de vermelhos, azuis, amarelos e verdes. Em Portugal, na Idade Média, a arte do vitral foi evoluindo e as aplicações dessa técnica passaram a estar em múltiplos espaços. Por causa da sua característica decorativa, o vitral foi muito utilizado em alguns outros momentos, como nos anos 1930, expressos pelo movimento artístico denominado Art Deco. Até hoje podemos ver vitrais narrando a história da Bíblia em catedrais, como a Catedral de Brasília ou da Igreja Dom Bosco, ambas famosas pelos seus vitrais.



Vitral da Catedral de Brasília

Já a iluminura ou miniatura, uma pequena pintura que ilustrava livros importantes como a Bíblia, foi aprimorada na cidade de Paris, França, por causa da sua célebre Universidade, que se transformou no principal centro editor de livros.

Os livros litúrgicos, religiosos, eram ricamente ornamentados com imagens pintadas e traziam, freqüentemente, referências às cenas bíblicas e também aos temas profanos, não religiosos.

Alguns artistas usavam as duas técnicas, dos vitrais e das iluminuras, simultaneamente, ou seja, pintavam em vidro e em livro, conforme provam as composições idênticas encontradas em manuscritos e vidraçarias, que, inclusive, apresentavam as mesmas narrativas e personagens.

Iluminura

A cor vermelha, inicialmente empregada nas iluminuras, foi, paulatinamente substituída pelo azul claro e por tonalidades prateadas e douradas. As encadernações eram, predominantemente, de ourivesaria e couro, que contava com três subdivisões: couro liso, gravado e estampado a frio. A encadernação de ourivesaria, outra influência direta da arte bizantina, era geralmente destinada ao uso litúrgico e enfeitada com marfim, prata, ouro, pedras preciosas, pérolas e esmalte pintado. A partir do século XIV, as encadernações de livros religiosos eram, predominantemente, em estilo gótico: cobertas inteiramente por couro ou veludo e adornadas com motivos de animais fantásticos, anjos e cavaleiros, seus vértices eram protegidos com cantoneiras de metal. O uso do couro e das gravuras douradas e prateadas já era comum entre os árabes.

SAIBA MAIS

INTERNET

Para saber mais sobre o assunto, visite o site: www.carcasse.com/revista/pesadelar/iluminuras_e_miniaturas/index.php

A tapeçaria foi uma outra grande técnica desenvolvida na arte, principalmente na França, durante a Idade Média. Até hoje a tapeçaria francesa é admirada, pela sua delicadeza e beleza dos desenhos e das cores.

IMPORTANTE

Tapeçaria Gobelin

Podemos definir tapeçaria como sendo a reprodução da pintura por meio de estofos tecidos. Na tapeçaria, lãs coloridas são tecidas à mão, formando desenhos como flores, paisagens e figuras, ou mesmo formas abstratas. É uma espécie de bordado, mas com a diferença de que o desenho é composto pelos mesmos fios da trama, ao passo que no bordado se ajusta sobre a talagarça.

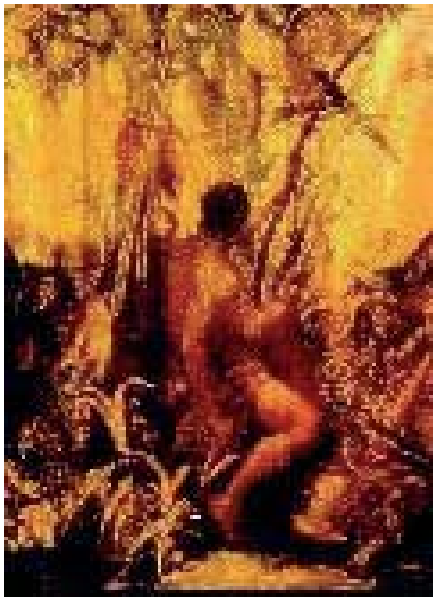
Para termos tapeçarias admiráveis não bastam bons tecelões, pois tecer e pintar são coisas muito diferentes. Tecnicamente, primeiro o pintor compõe e pinta um quadro e, posteriormente, o artesão executa-o, tendo à mão lãs de todas as cores e escolhendo as que melhor dão os tons do modelo a ser tecido. Vem da mais remota Antigüidade a arte da tapeçaria, praticada por gregos e romanos.

Na Idade Média, essa técnica alçou grande desenvolvimento. Mas foi na Renascença, século XV e no século seguinte, quando Luiz XIV organizou, à custa do Estado, a manufatura dos Gobelins, que ela passou a ser aprimorada.

As oficinas Gobelins, que iniciaram suas atividades por volta do século XV, eram propriedades familiares, situadas às portas de Paris, que se dedicavam à fabricação e ao tingimento de tecidos. Posteriormente, dedicaram-se à tapeçaria, até que o empreendimento, atolado em dificuldades financeiras, foi agregado ao Estado.

Para mais informações sobre as oficinas Gobelins, acesse o site: www.parissweethome.com/parisrentals/art_pt.php?id=56

No Brasil, no Museu de Arte de São Paulo (Masp), há um exemplo de uma obra muito bonita, intitulada *O caçador descansando*, cuja inspiração se baseou em temas especificamente brasileiros, presenteada a Luiz XIV, por Joan Mauritz van Nassau- Siegen (Maurício de Nassau), governador do Brasil holandês (1637-1644), e por isso chamado "o americano".



Tapeçaria: *O caçador descansando*

Terminamos aqui a primeira unidade, buscando apresentar a você as principais técnicas e ferramentas artísticas do passado, que contribuíram para que o ser humano chegasse ao século XXI. Assim, esta unidade procurou descrever as principais técnicas artesanais que são os substratos das técnicas modernas mecânicas, eletrônicas e digitais.

Procuramos, também, demonstrar que, na realização de produtos e fatos culturais, as técnicas têm tido um papel fundamental, pois sem elas a história da arte seria indescritível. Como você pôde perceber nessa leitura inicial, a escultura, a arquitetura, a pintura sempre buscaram a integração perfeita da arte com a técnica, desde a fase rupestre, passando pelas pirâmides egípcias, pela arte clássica grega e pela arte medieval, com seus incríveis vitrais. As técnicas artesanais antigas – assim como os materiais, as ferramentas e instrumentos – e os processos de criação são fatores que condicionam a forma e a expressão artística e até mesmo o imaginário de quem cria.

"Nenhuma leitura dos objetos culturais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a "lógica" intrínseca do material e procedimentos técnicos que lhe dão forma. A história da arte não é apenas a história das idéias estéticas, como se costuma ler nos manuais, mas também, e sobretudo, a história dos meios que nos permitem dar expressão a essas idéias."

Arlindo Machado (1993, p. 11).

Faça uma pesquisa sobre os monumentos arquitetônicos mais antigos ou importantes de seu município ou estado. Se possível, visite-os. Identifique quais deles apresentam elementos das técnicas ou materiais estudados nesta unidade (vitrais, tapeçarias, afrescos, esculturas etc.). Escolha um desses monumentos e elabore um painel ou cartaz contendo informações e imagens sobre ele. Exponha-o para seus colegas de curso ou na escola em que você trabalha. Uma dica: consulte a Secretaria de Cultura, o Instituto de Patrimônio e os museus de sua cidade.

2

Técnicas de reprodução artística

Como você estudou na Unidade 1, as ferramentas, os instrumentos e as técnicas em geral são mediadores e configuram dispositivos que enunciam mudanças culturais profundas em uma sociedade. A partir do século XV, e até hoje, os progressos das nossas condições técnicas e de meios de expressão são exemplos claros e fortes desse fenômeno.

Nesta unidade você poderá perceber como a invenção da prensa mudou a sociedade, o nosso modo de comunicação e expressão. Assim como a invenção do computador, a invenção da prensa causou uma revolução social e artística, anunciando a reprodução em série de imagens, característica marcante da informática aplicada às artes.

As ferramentas para a criação da imagem impressa

Depois do longo período da Idade Média, do século V ao XV, onde a humanidade imbuída de religiosidade se ateve aos processos artesanais de expressão, surgiu uma nova era, que ficou conhecida como Renascimento. Nesse tempo, a humanidade apresentava a necessidade histórica de codificação técnica das imagens da arte, da sua reprodução em série, que passou a se tornar um processo dominante na sociedade. Nesse período inventou-se a prensa.

Johann Gutemberg, alemão, em 1436, ligou-se a João Riffe, formando uma empresa à qual, posteriormente, vieram a associar-se André Dritzsehen e André Heilmann. A sociedade durou pouco, mas todos estiveram envolvidos com a montagem de uma prensa aperfeiçoada, condição necessária para a impressão tipográfica. As grandes invenções tiveram sua paternidade disputada por vários inventores, muitos deles autênticos. No campo dos engenhos de comunicação, as disputas ocorreram no que diz respeito, por exemplo, às invenções do telégrafo elétrico, do telefone, do telégrafo sem fio, do rádio.... e, antes de todos, da tipografia.

Primeira impressão da Bíblia

IMPORTANTE

Procure, na sua escola, ou na sua cidade, uma gráfica. Descreva os equipamentos que existem para a impressão de livros e elabore um texto descritivo dos equipamentos bem como dos processos de impressão. Registre-o em seu memorial e partilhe com seus colegas de curso suas descobertas.

PRATIQUE

As principais técnicas de gravura

O processo de reprodução inicia-se, historicamente, com as primeiras técnicas de gravura, como a xilogravura, a gravura em metal, a litografia e mais tarde, no século XIX, aparece na forma de fotografia. Posteriormente, nos anos 1960 do século XX, o computador dá continuidade à reprodução em série da imagem, iniciada pela geração dos gravuristas.

Veja mais sobre as técnicas de gravuras no* site*: http://www.pt.wikipedia.org/wiki/gravura

Gravura é a arte de converter (e/ou a transformação em si) uma superfície plana em uma matriz, um ponto inicial para a reprodução dessa imagem, por meio de diversas técnicas e materiais. O material dessa matriz pode variar e é também ele que vai determinar o tipo de gravura que está sendo executada.

A primeira técnica importante a ser descrita é a denominada de xilogravura, que significa dizer gravura em madeira. A xilogravura surgiu como conseqüência da demanda cada vez maior de consumo de imagens e livros sacros, a partir da invenção da prensa por Johann Gutenberg, quando as iluminuras e os textos manuscritos passaram a ser requisitados pela sociedade. A xilogravura era um meio econômico de reprodução da imagem e substituía o desenho manual, imitando-o de forma ilusória e permitindo a reprodução mecânica de originais consagrados.

No decorrer do tempo, esta técnica de cavar a madeira com ferramentas, como goivas e buril, criou uma linguagem própria. A técnica aprimorou-se e, no século XX, a xilogravura surge como poderosa expressão artística abrindo caminho para as experimentações próprias da arte.

Quer conhecer um* site *especializado em xilogravuras? Acesse: www.xilogravura.com.br/

Existem dois tipos de corte de madeira para xilogravura:

1) No sentido dos veios da madeira, o qual é mais mole e sensível à mão do artista, deixando as marcas dos seus cortes.

2) Cortada no sentido longitudinal da árvore, que é extremamente dura (como uma chapa de cobre), podendo ser trabalhada com buril e outros instrumentos da gravura em metal. O resultado, desse corte, é uma gravura mais limpa e precisa.

Para efetuar a gravação, o técnico de impressão (em conjunto com o artista) aplica a tinta na matriz de madeira gravada com um rolo e coloca o papel, pressionando-o com uma colher de madeira até atingir a uniformidade desejada, obtendo a primeira prova. A edição é iniciada somente quando todos os testes de cor, registro e qualidade de papel forem aprovados. O artista numera e assina cada prancha impressa de acordo com as convenções internacionais, garantindo a originalidade e a autenticidade.

Exemplo de uma impressão em xilogravura *A cura do boi*, de Severino Borges

IMPORTANTE

Outra técnica muito importante para o desenvolvimento da comunicação e da expressão artística é denominada de gravura em metal. Nessa técnica, conhecida como água-forte, são os ácidos e o breu que definem a imagem. A imagem impressa é fixada sobre uma chapa metálica, cujo desenho é corroído pelo ácido nítrico.

A técnica envolve, primeiramente, o revestimento com um verniz de proteção de uma chapa de metal de ferro, de cobre, de latão ou de zinco. Em seguida, é feita a incisão do desenho sobre a chapa com uma ferramenta dura, de preferência de ponta metálica. Dessa forma, o desenho aparece onde o verniz foi retirado, sem arranhar o metal, permitindo a ação do ácido, que forma os sulcos em que a tinta será colocada. O tempo do mergulho no ácido pode definir tonalidades diferentes e o processo pode ser repetido inúmeras vezes. O método da água-forte pode ser combinado com outros processos de gravura, em particular a ponta-seca, mas difere de todos os outros por ser o único em que a gravação é feita totalmente pela ação dos ácidos.

Também ficou muito conhecida a técnica de gravura que não requer a corrosão da chapa de metal pelo ácido, a ponta-seca. Nessa técnica, o artista desenha diretamente arranhando a chapa. A tinta, quando espalhada pela chapa, é retida nos sulcos abertos e a tinta excedente é retirada também, deixando a superfície não desenhada limpa. Assim como na água forte, a impressão é feita numa prensa de gravura em papel.

À precisão da técnica da ponta-seca, a água-forte contrapõe a espontaneidade da linha, que traz para a imagem impressa

o ar de desenho. Rembrandt Harmenszoon van Rijn, holandês que viveu no século XVII, é considerado um dos maiores gravuristas da história da arte, associando freqüentemente a técnica da água-forte e da ponta-seca.

Gravura em metal *Desenhando na janela* do artista plástico Rembrant Harmenszoon van Rijn

PRATIQUE

Viste o* site *da* Enciclopédia de artes visuais *do Itaú Cultural (http://www.itaucultural.org.br/), busque conhecer as diferentes técnicas de gravura descritas e que foram importantes no desenvolvimento artístico.

Outra técnica muito interessante é a litografia, cujo nome tem origem do grego: *Lithos* (pedra). Muito embora desenhar sobre pedra não fosse um processo desconhecido, não havia, antes, a intenção de impressão em que a pedra viesse a servir de matriz.

A invenção abre novos caminhos para a produção artística, o que significa, também, um enorme passo na evolução da impressão de caráter comercial. Em relação à matriz, o princípio da litografia difere dos outros processos gráficos convencionais, como a gravura em metal e a xilogravura: não há incisão, cortes ou relevos. A imagem, à semelhança de um desenho sobre papel, fica na superfície. A imagem é fixada na pedra matriz por meio de processo químico. A impressão é plana. Enquanto na impressão do metal a matriz é prensada entre dois cilindros, na litografia a pedra sobre a mesa desliza sob a pressão de uma trave chamada de "ratora".

Mais tarde, no século XIX, quando a litografia já estava consolidada como meio, foram os artistas denominados de impressionistas que, preocupados com o problema da cor, deram um enorme impulso à técnica. Trabalhando diretamente na pedra, desenvolveram vários procedimentos, como tinta salpicada aliada a áreas chapadas de grande peso e intensidade cromática.

Artistas como Toulouse Lautrec, por exemplo, representavam a vida parisiense por meio dos personagens da vida noturna, dos teatros, dos cafés, dos concertos; pondo a litografia a serviço do anúncio dessas atividades. Com isso Lautrec recuperou, de modo magistral, um meio de comunicação que naquela época se encontrava debilitado: o cartaz.

IMPORTANTE

Faça uma entrevista na sua escola com o(a) professor(a) de arte e pergunte se ele(a) conhece as técnicas de gravura e as aplica em sala de aula. Faça um resumo da entrevista, registrando-o no memorial.

PRATIQUE

Para se fazer uma litografia, os produtos químicos e as ferramentas para entalhe incluem goma arábica, ácido nítrico, resina, talcos, pincéis, tecidos e equipamentos de proteção.

SAIBA MAIS

Litografia de Toulouse Lautrec

Como exemplo de aplicação de criação de técnica de gravura, iremos mostrar para você, passo a passo, a técnica de xilogravura, considerada uma das mais simples. Por exemplo, os livros de Cordel, nordestinos, são feitos com essa técnica.

Para começar, você precisará de um pedaço de madeira macia de, aproximadamente, 15x15 cm, uma goiva, um lápis, uma borracha, um rolo de borracha, uma colher, uma placa de vidro, uma espátula, tinta gráfica e algumas folhas de papel japonês cortadas num tamanho maior do que da madeira.

1. Com o lápis e a borracha desenhe uma imagem bem simples, como uma paisagem ou algo que você imaginar.
2. Com as ferramentas de gravura, escolha uma que entalhe a madeira, retirando o contorno, o desenho que você fez.
3. Com o rolo de borracha embebecido em tinta, passe-o sobre a madeira, tocando só as partes elevadas do entalhe.
4. Coloque o papel sobre a madeira, com cuidado, para não criar bolhas de ar.
5. Depois, passe a colher com certa pressão para que a imagem seja transferida para o papel.
6. Puxe o papel com cuidado, para não rasgar.

Muito bem! sua gravura está pronta. Para ter mais exemplares, refaça o processo de impressão.

Principais técnicas para a criação da imagem fotográfica

As técnicas foram se modificando em função do desenvolvimento científico e técnico de cada época, como você pôde observar neste módulo. Entretanto, toda técnica nova não existiria sem a precedente. Com a fotografia não foi diferente.

Na verdade, veja só que interessante. A história do desenvolvimento da técnica da fotografia começa no século 4 a.C., quando Aristóteles descobre que a luz do dia, penetrando por um orifício pequeno, feito na parede de um ambiente escuro, projetava na parede da frente uma imagem invertida de todos os objetos que estavam no exterior diante do orifício. Mais tarde, no século I a.C. constataram a ação do sol sobre alguns corpos orgânicos.

Já no século XI, o matemático árabe Al-Hazen usa, pela primeira vez, o termo "câmera preta". Na Idade Média, alquimistas constataram o escurecimento da prata quando exposta à luz e utilizaram o nitrato de prata para pintar madeiras e cabelos.

Em 1515, o famoso artista Leonardo da Vinci, na Itália, descreve a câmera obscura (câmera preta), que era usada por artistas como um auxílio para os esboços nas pinturas. Ela foi uma invenção no campo da óptica e um dos passos mais importantes que conduziram à fotografia. Como você sabe, ainda hoje os dispositivos de fotografia são conhecidos como câmaras ou câmeras. As duas palavras estão corretas.

Imagem 25 – Câmera obscura

Algumas câmeras obscuras existem até hoje em alguns lugares do mundo, por exemplo, em Grahamstown na África do Sul, Bristol na Inglaterra, e aqui no Brasil no Museu da Vida da Fundação Oswaldo Cruz no Rio de Janeiro.

SAIBA MAIS

Em 1540, o orifício da câmera foi substituído por uma lente, permitindo ao pintor desenhar, com exatidão, a perspectiva. Em 1650, a câmera passa a ter lentes de diferentes distâncias focais e a ser transportável.

Depois das imagens artesanais e a partir das imagens produzidas por procedimentos ópticos industriais, como a fotografia, o processo técnico é mais complicado, pois a matéria que impregna o papel fotográfico (como os grãos de iodeto de prata, que são imperceptíveis ao olho humano) permite menos controle por procedimento direto, tornando a imagem mais automática no processo de reprodução.

INTERNET

Para saber mais sobre a história da fotografia, visite o site: http://www.fotoreal.com.br

INTERNET

Uma versão pequena de câmera de mão, que usa papel fotográfico para registrar a imagem, é conhecida como camêra pinhole. Visite o site http://pt.wikipedia.org/wiki, para saber como fazer a sua e ter uma imagem registrada no papel fotográfico.

O termo fotografia foi usado, pela primeira vez, pelo inventor Hercule Florence, brasileiro de origem francesa, que descobriu o processo fotomecânico negativo–positivo da imagem.

Mas a verdadeira revolução no campo da reprodução e, conseqüentemente, da divulgação de imagens por processos gráficos foi dada pela criação do processo de impressão com meios tons em fotogravura (1880). Esse processo se dá pela combinação do uso da câmera fotográfica de reprodução com uma tela raiada, como retículas, que permite conseguir imagens em meios-tons, tornando-as coloridas e, portanto, mais próximas do real. Isso tornou possível sua reprodução em papel jornal, dando grande impulso à mídia impressa.

O modo de produção de uma imagem fotográfica tradicional, feita com película e procedimento óptico-mecânico, conjuga as etapas de:

1. registro da imagem;

2. processamento e manipulação químico do registro da imagem;

3. composição/montagem das imagens processadas

(VENTURELLI, 2004, p. 163).

Assim, decorrente da invenção dessa nova tecnologia e ansiando, principalmente, por novos valores para a arte nascente, alguns artistas procuravam, com muita liberdade e ousadia, dialogar com o novo meio de produção de imagens. Esse fenômeno será reincidente a cada nova invenção tecnológica que ocorrerá no século XX. A natureza da criação artística, de modo geral, tornava-se cada vez mais experimental.

Procuramos mostrar, até o momento, que a arte é uma atividade que manipula técnicas e sujeitos (operário, artesão ou artista) e, dependendo da cultura em que está inserida, possui um saber-fazer próprio. Segundo Edmond Couchot (2003, p. 15), as técnicas não são somente modos de produção, são também modos de percepção, formas de representação elementares do mundo em que vivemos.

As técnicas evoluem muito rapidamente, como você verá a seguir, provocando um certo estágio de desenvolvimento em que elas se tornam autônomas e independem do artista ou artesão, por exemplo, como ocorre com a fotográfica.

Além disso, a imagem quando não é mais elaborada manualmente, mas por meio de uma máquina, torna-se automatizada. No caso da fotografia, a automatização estende-se para além da representação, atingindo sua reprodução. Mesmo que o pintor tenha tido, à sua disposição, os meios de reprodução com certo grau de mecanização, como nas gravuras, esses meios não se comparavam às possibilidades da fotografia. A automatização da imagem mudou totalmente sua importância na sociedade, sua difusão e seu modo de conservação. Por exemplo, a possibilidade de reprodução infinita de uma fotografia fez dela uma mercadoria de escala industrial.

A partir da fotografia, os meios de produção artística não cessaram de ganhar autonomia, e a cada avanço tecnológico modificamos a compreensão e a percepção do mundo em que vivemos. Os multimeios como o cinema, a televisão, o rádio, o vídeo e o computador não deixam de ter efeitos modificadores na sociedade, no indivíduo e no ambiente em que vivemos, você concorda?

IMPORTANTE

Conheça mais sobre o trabalho do grande representante brasileiro na fotografia mundial, Sebastião Salgado. Acesse: http://www.terra.com.br/sebastiaosalgado/

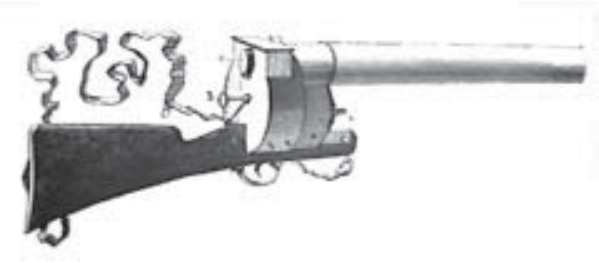
Técnicas para a criação da imagem cinematográfica

Estamos nos aproximando das grandes invenções do século XX e, conseqüentemente, do assunto principal deste módulo. Mas antes, ainda, é importante mostrarmos como a invenção do cinema foi um passo fundamental para o surgimento do computador que, para nós, é a mais incrível invenção do ser humano, pois consegue simular todas as técnicas até aqui descritas.

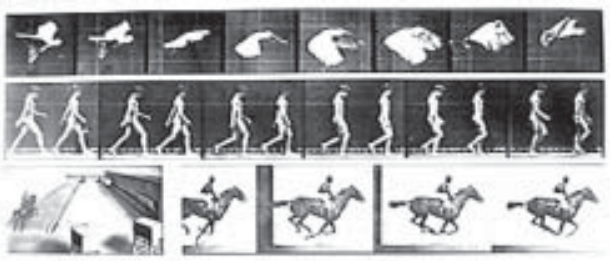
A partir da fotografia, a etapa posterior de domínio técnico na produção da imagem foi a realização da síntese do movimento, conseguida por meio de uma câmera, composta por celulóide, como suporte das emulsões fotográficas. Foram o médico Etienne-Jules Marey, francês, e o artista Eadweard Muybridge, inglês, os pioneiros da fotografia instantânea, ou "cronofotografia".

Um dos seus primeiros inventos, que possibilitou registrar movimentos a partir do real, foi o "fuzil cronofotográfico" criado em 1822, cujo aparelho era composto por uma câmera

fotográfica com uma lente objetiva que se localizava ao longo de um cano. A culatra era constituída por um tambor onde existia um obturador circular com fendas, que girava a uma freqüência de 12 vezes por segundo.



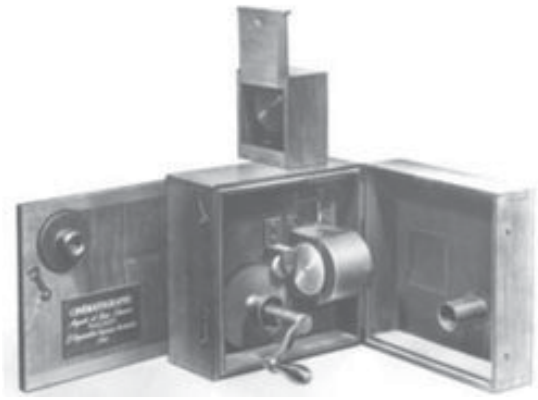
Fuzil cronofotográfico



Trabalhos de Muybridge

A aparência de uma filmadora mudou muito, desde as primeiras pesquisas (ainda bem!). E seu desenvolvimento, que compreende as máquinas de filmar e projetar, proporcionou o surgimento do cinema.

As pesquisas de Etienne-Jules Marey, principalmente, podem ser consideradas como a teorização necessária para a concretização do invento conhecido como cinema, dos irmãos Auguste e Louis Lumière, o cinematógrafo, que recebeu sua patente em 13 de fevereiro de 1895.



Cinematógrafo

Podemos dizer que a invenção do cinema, em conjunto com a invenção do rádio, provocou o surgimento da era da comunicação. São conhecidos como meios de comunicação de massa e, por essa razão, transformaram nosso modo de perceber o mundo. Além de estarem ligados à tradição da pintura e da gravura, como a fotografia, o cinema e o rádio, também estão atrelados à tradição do livro, da narração escrita e dos impressos, sem falar da tradição musical. Porém, podemos dizer que a técnica de reprodução desloca, por sua vez, o cinema do domínio da tradição por causa das reproduções mecânicas.

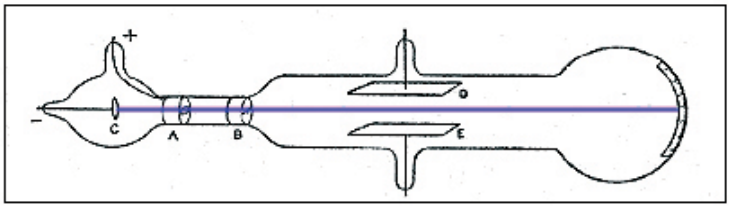
O cinema passou, com o tempo, a ser considerado uma forma de arte. Arte feita para a massa, que pode ser contemplada por muitas pessoas simultaneamente, no mesmo lugar, diante das telas.

A imagem-som cinematográfica caracteriza-se principalmente pelo desenvolvimento da eletrônica e da automatização da imagem em movimento; contribuindo para o surgimento da televisão, que adquire, como todos nós sabemos, uma dimensão cultural enorme.

Um fato curioso é que tanto a televisão quanto o computador partem de uma técnica comum, que tem origem no tubo a vácuo.

IMPORTANTE

Para ler mais sobre a história do cinema, visite o site: http://www.webcine.com.br/historia.htm



Tubo a vácuo

O tubo a vácuo surgiu com a eletrônica, que não é mais considerada uma técnica, na medida em que não é mais empírica, mas passou a ser considerada uma tecnologia, pois é solidária à ciência, às suas teorias e a formalizações matemáticas.

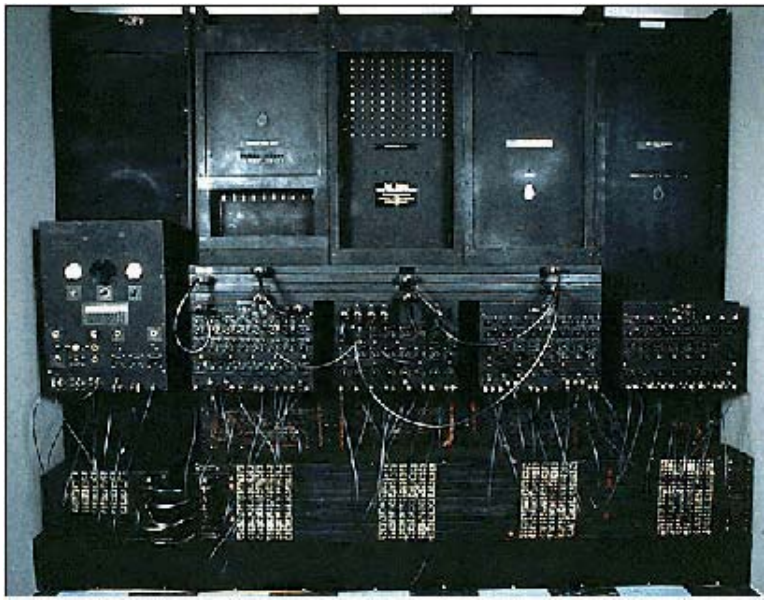
A invenção do tubo a vácuo em conjunto com outras descobertas deságua na invenção do osciloscópio de raios catódicos, sobre o qual poderiam ser visualizadas as variações de uma corrente elétrica. Esse tubo foi aperfeiçoado e adaptado à televisão, que estava nascendo. O iconoscópio, inventado em 1928, foi o primeiro tubo de câmera de televisão.

O tubo a vácuo e o triodo, utilizados desde o início do século XX, demonstraram que se poderia controlar energias consideráveis. Uma variação da tensão da grade de um triodo, por exemplo, provoca uma forte corrente entre o cátodo e o ânodo ou, ainda, bloqueia a passagem de corrente. Isso quer dizer que se dispunha de um sistema que podia transmitir energia, portanto informação, a partir de impulsos de energia muito reduzida de entrada e provocar uma reação, devolvendo uma energia muito mais forte. É um modelo físico elementar de comunicação.

Os tubos a vácuo também foram utilizados para aperfeiçoar as máquinas de calcular, que tinham feito consideráveis progressos desde o início dos anos 1940, e que originaram os atuais computadores.

Para conhecer mais sobre a história dos computadores, visite o* site *http://www.widesoft.com.br/users/virtual/parte2.htm.

John W. Mauchly e J. Prester Eckert Jr., em 1946, junto com cientistas da Universidade da Pensylvânia, construíram o primeiro computador eletrônico, conhecido como Eletronic Numerical Interpreter and Calculator (Eniac).



Computador Eniac

O Eniac usava em torno de 18 mil válvulas eletrônicas, com 70 mil resistores e 10 mil capacitores. Ele consumia cerca de 150 quilowatts de potência, ocupava uma área de aproximadamente 1.400 m^2, pesava 30 toneladas e conseguiu durar 10 anos, trabalhando 80.223 horas. As entradas e as saídas de dados eram feitas em cartões perfurados, e ele podia executar 5 mil

adições ou 300 multiplicações por segundo, o que o tornava o mais rápido de seus contemporâneos. A IBM criou seu primeiro grande computador, IBM 701, na década de 1950. Ele servia principalmente às necessidades de computação causadas pela guerra da Coréia.

Atualmente, os computadores diminuíram de tamanho e são denominados de microcomputadores. Também, são conhecidos como "*desktop*", os quais existem de diversos modelos e tipos, como PC, Macintosh, Sun e Silicon Graphics, entre outros. Surgiram, ainda, os portáteis, como os *laptops, notebooks, mininotebooks, handhelds, notepads* e *palm tops.*

IMPORTANTE

Como você estudou nesta unidade, o cinema é considerado uma arte feita para a massa, para um grande número de pessoas.

Compare essa afirmação com a realidade de sua comunidade e reflita: há, em sua cidade, salas de cinema? Em caso positivo, estas salas são suficientes para atender a população? O preço torna o ingresso acessível? Há políticas de meia-entrada? Quem são os beneficiários?

Em caso negativo, o que você acha que contribui para essa realidade? Você pode pesquisar na Secretaria de Cultura de seu município.

A partir dessas reflexões, responda: o cinema pode ser considerado uma arte democrática, de alcance popular?

Registre suas reflexões no memorial e partilhe-as com seus colegas de curso.

3

Arte digital

A partir de todas as novas invenções, que começamos a citar na Unidade 2, uma nova cultura nasce no século XX, denominada cultura da mídia, como conseqüência inevitável das constantes invenções técnicas do passado da humanidade.

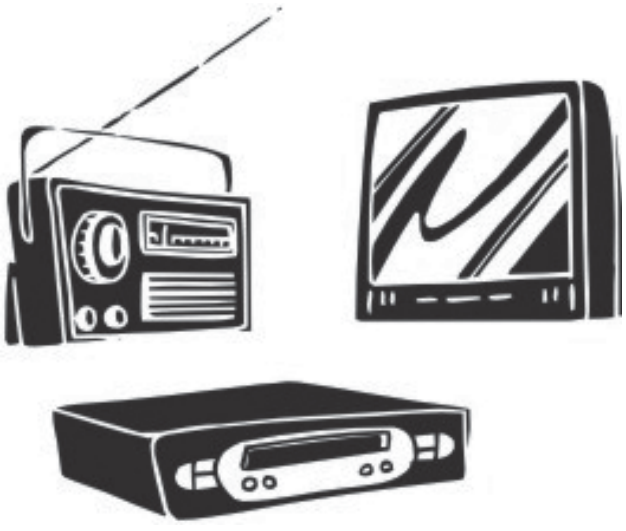
Principais características da cultura da mídia

Segundo o filósofo estadunidense Douglas Kellner (2001, p. 27), a cultura da mídia é a dominante, atualmente, pois substitui todas as formas de cultura anteriores, como foco de atenção e importância para grande número de pessoas. Suas formas multimídia, que compreendem sons, textos e imagens veiculados simultaneamente, estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo das pessoas novas habilidades e conhecimentos para compreendê-las.

A palavra* mídia *é uma palavra traduzida do inglês, que se refere a todos os recursos tecnológicos ligados aos meios de comunicação como rádio, TV, internet etc. Em português, o nome é "*media*", de origem latina e que significa meios. É um termo utilizado na área de comunicação.

Pesquise em sua escola as "mídias" existentes que são utilizadas como meio de comunicação e recurso pedagógico.

Descreva, em seu memorial, o que encontrou.



Para o autor, estamos rodeados de novos meios de comunicação, novas tecnologias, como os computadores, que são novos modos de produção cultural e, portanto, geram novas formas de vida social e política. Além disso, a cultura está desempenhando um forte papel em todos os setores da sociedade contemporânea, com múltiplas funções que vão do econômico ao social.

Na economia, as imagens da *mídia* por exemplo, como veiculadas pela propaganda, moldam a demanda dos consumidores, produzem necessidades, valores e *status* de consumo. No contexto político, as imagens da *mídia* têm produzido uma nova espécie de política de frases de impacto sem profundidade. Nas interações sociais, as imagens produzidas para as comunidades orientam a vida diária e a maneira como as pessoas se relacionam.

O papel da mídia na arte

Para a teórica brasileira Lúcia Santaella (2007), os modos e os meios de produção artística que a sociedade contemporânea tem determinam as relações entre os artistas e a comunidade.

Como via de compreensão da complexidade cultural e artística contemporânea, a via teórica utiliza, há alguns anos, uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações histórico-sociais: a cultura oral, como no período Neolítico, a cultura escrita como na Grécia e na Idade Média, a cultura impressa, como no Renascimento, a cultura de massa, a cultura das mídias e a cultura digital, que começaram no século XIX e estão presentes até hoje.

Não entenda essa classificação como de períodos culturais lineares, ou seja, como se uma era fosse desaparecendo com o surgimento da próxima. Ao contrário, há sempre um processo cumulativo complexo, onde uma nova formação cultural vai se integrando à anterior, provocando, nela, novos ajustes e novas funções.

O mesmo processo também ocorre no universo da arte. Em função disso, para a autora, o que vivemos hoje é aproximação e ajuste de todas as eras culturais, uma mistura na qual convivem todas as formas de arte, das artesanais, como você pôde ler nas Unidades 1 e 2, passando pelas tecnológicas, eletromecânicas e eletrônicas até as digitais, pós-industriais, como terá a oportunidade de analisar mais à frente.

Em suas palavras:

"É importante marcar as grandes transformações que começaram a se operar nos modos de recepção da arte a partir do advento da cultura de massa. A arte deixou de reinar soberana no universo das elites culturais e passou a coexistir em diálogos e oposições com produtos culturais de massa. O desenvolvimento cada vez mais acelerado das tecnologias de comunicação de que resultou o crescimento das mídias e das linguagens culminou no surgimento da cultura das mídias nas últimas décadas do século XX, esta seguida imediatamente pela cibercultura. Com isso, dos anos 1960 em diante, de modo cada vez mais peremptório, entramos em uma idade mídia. Nada está fora das mídias, muito menos as artes. O que chamamos de circuito das artes não é algo paralelo ao mundo das mídias, mas um contexto cultural geral no qual as artes estão imersas. Não obstante a onipresença das mídias, a arte não perdeu seu caráter, sua face própria e suas funções sociais e culturais, ao contrário, acentuou-as."

As origens da informática aplicada às artes

Você saberia dizer quais são as expressões artísticas mais ativas na cultura nacional? Provavelmente, sua resposta seria a constatação de que é muito difícil ter uma visão geral do Brasil, pois nossa cultura é muito diversificada e ampla. Entretanto, você pode identificar na sua cidade, se preferir, na sua comunidade ou, ainda, na sua escola, qual é a atividade que mais se destaca.

Por exemplo, aqui em Brasília, onde moramos, constatamos que, apesar de poucos recursos investidos pelos governos, existem vários grupos articulados que abrem espaços para que a arte assuma seu papel de importância na formação do cidadão. Os artistas plásticos da cidade organizaram-se em uma associação local e também numa associação nacional de pesquisadores em artes plásticas, vinculada às universidades do Brasil, por meio da qual apresentam propostas de políticas públicas e para exposições, encontros etc. Os músicos também atuam ativamente e organizam-se no sentido de trabalhar para a cultura oficial e também autônoma. Existe ainda muito espaço para outras expressões culturais, como o teatro, a dança, o folclore e o artesanato.

Aprenda mais sobre a arte produzida em Brasília, e sua relação com a Universidade, acessando o* site*: http://www.arte.unb.br/ida_historia/introd.htm

Quando avaliamos as atividades artísticas da nossa capital federal, percebemos que de algum modo a informática está cada vez mais presente na arte, presença essa que se insere desde o processo de criação até a veiculação da produção artística nas galerias, nos museus, nos teatros, na rádio, na televisão e, atualmente, na rede mundial de computadores, denominada Internet.

Brasília, a capital do Brasil, foi toda projetada pelo urbanista Lúcio Costa e o arquiteto Oscar Niemayer. Ela foi inaugurada em 1960 pelo presidente Jucelino Kubitschek.

Nesse sentido, a pergunta que você está se fazendo agora deve ser: de que maneira está ocorrendo a aproximação entre a informática e a arte e por que isso está acontecendo?

A informática é a ciência que estuda as formas automáticas de coleta, processamento, conservação, recuperação e disseminação da informação. Atualmente, o tratamento automático da informação faz-se por meio de técnicas eletrônicas (uso do computador eletrônico).

Para responder essa pergunta, vamos contar um pouco da história do uso da informática nas artes. Como nossa profissão é de artista multimídia, que se caracteriza pela produção de criação de animações, páginas artísticas para a Internet,

trabalhos interativos expostos em galerias de arte e museus, narraremos a história a partir de experiências dos artistas visuais brasileiros dos anos 1960.

A história que contaremos a seguir começa pelo interesse dos artistas brasileiros pela informática, que se iniciou em São Paulo com o artista plástico, Waldemar Cordeiro, que, em conjunto com o físico Giorgio Moscati, ambos atuando como professores da Universidade de São Paulo, foram os primeiros a usar o computador para criar imagens.

Visite o* site: *www.itaucultural.org.br e descubra o banco de dados que a instituição organizou, no qual vários artistas que citaremos neste módulo, tais como Waldemar Cordeiro, podem ser encontrados.

Esses pioneiros conseguiram fazer com que uma imagem fotográfica fosse convertida para o meio digital e, posteriormente, fosse impressa num papel. Marcaram, com esse trabalho, o início do uso de computadores na produção visual contemporânea, que envolve, além das artes visuais, a propaganda impressa e televisiva.

Naquela época, o computador não era como os computadores de hoje, ou seja, pequenos e com grande poder de cálculo. O computador dos anos 1960 ocupava salas inteiras de um prédio e seu poder de cálculo era pequeno se comparado com os atuais. Mas, mesmo assim, já mostrava o que poderia fazer em função da sua grande velocidade de cálculo e processamento de informações, como as transmitidas pela imagem e pelo som.

A manipulação de imagens e sons como conhecemos hoje só foi possível com o desenvolvimento das linguagens de programação, que determinaram o surgimento dos programas (*software*) de autoria específicos para a manipulação de imagens, sons, entre outros elementos de informação artística.

Computador – ano 1960

Entretanto, já se começava a perceber como poderia se tornar importante essa ferramenta na produção artística, mesmo se atendo ao uso de computador como meio de aplicação tecnológica e não como meio de pesquisa científica. Isso quer dizer que, como meio, o computador poderia proporcionar ao artista em geral, entre outras tantas ferramentas, a manipulação de imagens fotográficas, a edição de som e imagem etc.

IMPORTANTE

Ou seja, o computador, atualmente, pode simular todas as ferramentas tradicionais de criação de imagens, como o pincel, o lápis, a goiva, o buril, a máquina fotográfica, a prensa, a filmadora, além de trazer novas possibilidades técnicas para a produção artística.

Assim, Waldemar Cordeiro, percebendo a potencialidade da máquina computacional, dirigiu, nos anos 1970, o Centro Arteônica da Universidade de Campinas (Unicamp) e realizou, em 1971, a exposição *Arteônica*, nome composto pela palavra arte e eletrônica, na qual mostrou obras visuais impressas, com impressora matricial.

SAIBA MAIS

Você sabia que uma impressora matricial (também conhecida como impressora de agulhas) é um tipo de impressora de impacto, cuja cabeça é composta por uma ou mais linhas verticais de agulhas que, ao colidirem com uma fita impregnada com tinta, imprimem um ponto por agulha? Assim, o deslocamento horizontal da cabeça impressora combinado com o acionamento de uma ou mais agulhas produz caracteres configurados como uma matriz de pontos. A qualidade da impressão, sua definição, depende do número de agulhas, da proximidade entre essas agulhas e da precisão do avanço do motor de acionamento da cabeça de impressão. As impressoras mais freqüentemente encontradas têm 9, 18 ou 24 agulhas. As impressoras utilizadas nos caixas de supermercado ou mesmo nos caixas bancários são matriciais de impacto, porque são mais baratas do que as de jato de tinta ou a laser, e além do mais, em casos de impressão de notas fiscais, elas são importantes por permitirem imprimir em carbono, por causa da pressão exercida no papel pelas agulhas.

Impressora matricial

O computador passou a ser usado mais amplamente pelos artistas, a partir dos anos 1970, quando surge o microprocessador e, principalmente, com a invenção dos monitores gráficos, as impressoras de alta qualidade e os recursos de multimídia, como as caixinhas de som. O computador passou a ser um meio, fazendo parte dos meios tradicionais de comunicação, como o rádio e a televisão, que passaram a ser denominados de multimeios.

SAIBA MAIS

Saiba que nos anos 1980 os monitores eram de fósforo verde, nome dado aos monitores de computador monocromáticos que utilizavam uma tela de fósforo verde P1. Eles sucederam aos terminais com teletipos e precederam os monitores coloridos, como dispositivo de saída visual predominante para computadores. Os monitores coloridos tornaram-se mais acessíveis a partir dos anos 1990.

Monitor de fósforo verde

Analise os computadores que existem na sua escola ou na sua comunidade. Verifique e descreva, em um texto, a configuração do computador, a partir das seguintes perguntas: 1. Quantos periféricos ele tem? Por exemplo: possui monitor colorido ou é de fósforo verde? 2. A impressora é matricial ou de outro tipo, como jato de tinta? 3. Possui câmera digital, conhecida como* webcam*? Registre seus achados no memorial.

O uso do computador pelos artistas brasileiros

Para descrever algumas práticas artísticas que utilizam o computador como meio, começaremos pelos artistas que usam a fotografia em conjunto com programas de edição de imagem digital.

Todo mundo, inclusive você, já deve ter tirado uma fotografia com um aparelho fotográfico, seja ele digital ou não. A imagem fotográfica tornou-se extremamente importante nas nossas vidas. Seja pelo fato de guardar certos momentos emocionantes ou como documento para a ciência, ou ainda como criação artística.

Com a invenção do computador e dos programas de manipulação de imagem fotográfica, como o Gimp, que você utilizará na Unidade 5, para realizar uma atividade prática, a imagem fotográfica tem adquirido melhor qualidade visual nas cores e nas formas que apresenta.

Existem muitos programas de manipulação de imagens fotográfica e de desenho, que permitem melhorar sua resolução para serem impressas em jornais, revistas, quadrinhos e também para serem veiculas na Internet. Os artistas contemporâneos, por exemplo, trabalham a imagem fotográfica, também nesse contexto.

O artista Silvio Zamboni utiliza os recursos mais importantes encontrados nos programas de manipulação de fotografia e imagens fixas, tais como: ajustes das cores, substituição de cor, clareamento ou escurecimento de regiões da imagem, recortes e colagens, redimensionamento, efeitos especiais, como a simulação de texturas diversas, incluindo estilos artísticos, entre outros.

Para saber mais visite o* site *de Silvio Zamboni: www.silviozamboni.com.br

Escolha qualquer imagem fotográfica que você goste e descreva porque ela agrada tanto você. Depois responda as perguntas: 1. Ela tem boa definição? 2. Suas cores são expressivas? 3. O tema é importante? Você trabalharia ainda na imagem para modificá-la no intuito de torná-la mais bonita? Se a resposta for sim, o que você modificaria? Escreva suas reflexões no memorial.

No cinema, você poderá ver muitos recursos digitais sendo utilizados de modo criativo, como nos desenhos animados e nos filmes de ficção científica, entre outros.

Você gosta de filme de ficção científica, onde ocorrem muitos efeitos especiais? No cinema, encontramos atualmente muitas aplicações da informática, mais especificamente dos avanços da computação gráfica, que são desenvolvidos por engenheiros em seus laboratórios acadêmicos, vinculados às universidades no exterior e no Brasil.

Mas nem sempre foi assim. Desde sua invenção, o cinema tem produzido efeitos especiais mesmo sem a utilização da computação gráfica. O cinema parte do seguinte princípio: uma série de imagens desenhadas, cada qual representando uma unidade de determinado movimento que, se mostradas em rápida sucessão, impedem que o cérebro as registre como separadas. A passagem de uma imagem depois da outra causa a impressão de um movimento contínuo. Nesse sentido, surgiu a idéia de construir aparelhos que buscassem produzir a ilusão do movimento como o taumatropo, entre outros.

Saiba que o taumatropo foi inventado pelo físico John Ayrton Paris, em 1824, na Inglaterra. Consiste num disco com imagens diferentes em cada lado que se unem ao girar o disco rapidamente. Ou seja, ele consiste num pequeno disco circular com duas faces e com um fio em dois pontos opostos do disco para que possa ser rodado.

Taumatropo

IMPORTANTE

PRATIQUE

Ao criar um taumatropo você trabalhará com a idéia de criação de imagens seqüenciais que poderão ser tratadas digitalmente no programa Gimp, com o qual você trabalhará posteriormente.

Para isso:

1. Desenhe dois círculos, como um disco circular, numa folha de papel em branco, com um compasso.

2. No primeiro disco desenhe um rosto com olhos abertos e no segundo com olhos fechados.

3. Recorte com uma tesoura os círculos.

4. Cole-os, frente e verso, numa cartolina.

5. Faça dois pequenos orifícios, em dois pontos opostos do disco, de preferência na altura dos olhos desenhados.

6. Passe dois pedaços de barbante e amarre-os.

7. Segurando na ponta de cada barbante, gire-os rapidamente com suas mãos. Observe como ocorre a ilusão do movimento dos olhos abrindo e fechando.

Atualmente, todo o processo de criação de filmes está sendo informatizado, até mesmo com a substituição de equipamentos caros como a filmadora e o aparelho de projeção por projetores multimídia e câmeras digitais. A previsão é de que as películas de filmes sejam totalmente abandonadas e substituídas pelos DVDs, assim como os aparelhos de edição e montagem linear sejam substituídos pelos programas de edição e montagem não linear. Essa mudança de sistema tornou a criação de filmes mais viável para todos aqueles que tenham interesse, sejam eles de ficção científica ou não.

O DVD (Digital Versatile Disc), contém informações digitais com uma maior capacidade de armazenamento que o CD áudio ou CD-ROM, por causa de uma tecnologia óptica superior, além de padrões melhorados de compressão de dados.

Para saber mais visite o site: http://www.cassiopeia.com.br

Aqui no Brasil, um bom exemplo de cinema de animação, feito com auxílio do computador, é o desenho animado, intitulado *Cassiopéia*, de Clóvis Viana. Ele foi o primeiro desenho animado brasileiro totalmente feito no computador, incluindo cenários e personagens. Esse filme, de 80 minutos, originou uma nova fase do cinema, pois foi o primeiro a estabelecer métodos, conceitos, sistemas, formas e linguagem com tecnologia digital, tornando o Brasil um pioneiro do cinema virtual.

Cena do filme Cassiopéia

Os artistas brasileiros também começaram a usar o vídeo digital como meio de comunicação e expressão. Essa técnica está descrita no Módulo *Audiovisuais: arte, técnica e linguagem*, da professora Laura Coutinho.

O uso dos recursos digitais envolve, basicamente, a edição da imagem fotográfica e de vídeo em programas especiais como o After Effects ou o Adobe Premier, que são muito usados no sistema operacional Windows.

Um tipo de hierarquia das mídias estabeleceu-se no século XX: o cinema ocupou o primeiro lugar, seguido pela TV, depois pelo vídeo e, posteriormente, pelas imagens transmitidas pelo computador. Essa hierarquia, entretanto, tem seus dias contados na medida em que todas as mídias estão se fundindo em função da tecnologia digital. Fala-se, atualmente, da implementação, aqui no Brasil, do sistema de TV digital que vai integrar todas as outras mídias: fotografia, cinema, televisão e computador.

Uma outra expressão artística surge, posteriormente, nos anos 1980, como conseqüência da popularização dos equipamentos de vídeo, fundindo a imagem televisiva, do vídeo, com a música: falamos do *videoclip*.

O *videoclip*, que é caracterizado por ser elaborado no suporte digital, ocupa atualmente uma grande parte das programações televisivas, alcançando muito sucesso. Sua função principal é ilustrar músicas e, além disso, possibilitar maior liberdade de criação artística, com inclusão não só de imagens de vídeo, mas também de desenhos animados, entre outros componentes estéticos.

Você sabia que* videoclip *designa um filme curto, em suporte digital? Em virude da preponderância quase total dos vídeos musicais e publicitários na produção mundial de vídeos curtos, e porque os vídeos publicitários têm uma designação própria, durante algum tempo o termo* videoclip *foi quase sinônimo de vídeo musical. Porém, com o advento da Internet de banda larga e a difusão de arquivos de vídeo por meio da rede, o termo voltou a designar seu sentido original. Hoje, os teóricos do* videoclip *musical já identificam os anos 1950 como o início dessa linguagem. Consideram as cenas de Gene Kelly, em* Cantando na Chuva*, de 1952, e Elvis Presley, em* Jailhouse Rock*, de 1957, como os primeiros* videoclips*. Na década de 1960, o filme* A Hard Days Night*, de Richard Lester, sobre os Beatles, também foi considerado como um dos precursores dos* videoclips *musicais que tornaram o canal de televisão MTV famoso em todo o mundo, na década de 1990.

Realize uma pesquisa de opinião junto aos alunos da sua escola sobre os* videoclips *que são apresentados na televisão. Tente descobrir se os alunos sabem como eles foram realizados, quais as técnicas utilizadas. Por exemplo: se eles são feitos a partir de imagens filmadas, ou com vídeos digitais, se possuem desenhos animados ou outros elementos visuais. Procure saber ainda o que eles apreciam na imagem do* videoclip*. Essa pesquisa pode demonstrar o impacto da imagem digital no imaginário coletivo. Registre suas observações no memorial.

Os programas digitais usados, atualmente, para a criação de imagens de vídeo são os mesmos usados para a criação de filmes. A tendência é, cada vez mais, a aproximação das duas técnicas. O processo de criação digital recorre ao uso da câmera de filmar, do computador, para armazenar a informação, e de programa digital de edição e montagem não linear para a realização do filme. As salas de cinema já começam a substituir os filmes de película e suas máquinas de projeção por projetores multimídia e DVDs.

Caso sua cidade tenha um cinema, faça uma visita e descreva os equipamentos utilizados na projeção do filme, registrando suas observações no seu memorial.

As produções aqui citadas, que envolvem o computador, as imagens animadas cinematográficas e as videográficas fazem parte de uma categoria artística denominada de arte digital.

Você já deve ter ouvido falar em arte digital. Caso ainda não tenha ouvido falar, saiba que essa categoria artística surgiu do interesse de artistas plásticos em relação à informática, já nos primórdios da invenção dos computadores nos anos 1960. Essa categoria artística alinha-se com as invenções e descobertas da ciência e da tecnologia do século XX.

A arte digital está se popularizando na medida em que consegue ser veiculada pela Internet, embora, ainda, esteja mais restrita a espaços de galerias e museus de arte.

Sua cidade tem galeria ou museu? Se tiver, tente visitá-los. Verifique se esses espaços já apresentaram obras de arte feitas com computador. Registre suas descobertas no memorial.

PRATIQUE

As novidades sobre as "novas imagens", surgidas com os computadores, relacionam-se, como não poderia deixar de ser, ao modo de sua produção, conservação, armazenamento e distribuição. Inicialmente, tratava-se de como as novas imagens eram criadas e não do porquê. Quando o computador foi inventado, ele era visto como um simples instrumento. Mas, logo ele passou a ser definido como um meio que fazia uma releitura das técnicas conhecidas até então, como você teve a oportunidade de ler nas Unidades 1 e 2, acrescentando novas possibilidades para a criação da imagem.

Obra de Diana Domingues

Se você analisar a capacidade do computador na produção de imagens, verificará que isso se deve muito à invenção de dispositivos de saída gráfica para a visualização das imagens científicas, como a impressora e o monitor.

A geração de imagens científicas ajudou a desenvolver uma parte da tecnologia da computação gráfica, que tem provocado, desde a criação do primeiro computador gráfico, enorme interesse na arte.

Como conseqüência desse interesse e a partir do desenvolvimento da computação gráfica, surgiram novos desafios a todos aqueles que reconhecem no computador uma ferramenta importante para a aprendizagem, a descoberta e a criatividade.

Do ponto de vista da qualidade da imagem computacional, no início da computação gráfica, ela era bem precária, muito diferente da que podemos elaborar hoje, com os potentes computadores pessoais.

Por exemplo, como abordado anteriormente, os monitores e as impressoras eram monocromáticos e, no caso destas, as impressões eram à base de caracteres alfa-numéricos, matricial, e não como as atuais impressoras jato de tinta ou a *laser*.

Impressora a *laser*

A criação de imagens digitais no início era um trabalho lento, se comparado com a habilidade da mão do artista. Entretanto, para os cientistas e os artistas interessados pelo computador, o que importava era mais a capacidade de cálculo que ele proporcionava para resolver alguns problemas no processo da criação do que a qualidade gráfica da imagem.

O principal objetivo da computação gráfica é converter dados em imagens, cujo processo de conversão é conhecido como visualização.

Como citado anteriormente, a computação gráfica baseia-se, também, nos dispositivos de entrada e saída do sistema digital. Os dados de entrada são processados, e o produto final é uma imagem que pode ser vista através de um dispositivo de saída gráfica, como, por exemplo, um monitor ou, ainda, uma impressora.

Assim como na pré-história, encontramos artistas criando imagens naturalistas e outros desenhando formas geométricas

com os computadores. Os artistas, no final dos anos 1970, começam a se interessar também pela possibilidade de animação que o computador pode proporcionar. Na época, os recursos estavam voltados para a inclusão de imagens fotográficas, desenhos, pinturas e, ainda, para o tratamento da informação, resultando em animações desenhadas à mão. Esse interesse provocou uma aproximação com o desenho animado e o cinema.

IMPORTANTE

Após visitar o* site www.suzeteventurelli.ida.unb.br/anima2005 *escreva sua opinião sobre as animações realizadas com auxílio do computador, elaboradas pelos alunos da Universidade de Brasília. Registre no memorial.

A computação gráfica passou a proporcionar também a construção de imagens tridimensionais realísticas, quase como uma fotografia, com recursos que incluem a criação do movimento.

Atualmente, em conjunto com a técnica de criação de imagem, surgiu uma outra possibilidade de criação artística com interação entre uma pessoa e o computador. Essa é a característica mais marcante da relação entre imagem, máquina e indivíduo.

A interatividade proporcionou o surgimento de uma outra categoria artística, o jogo eletrônico.

Você já jogou algum tipo de jogo eletrônico? Impossível hoje não percebermos a importância do jogo eletrônico na sociedade como expressão artística popular. Os jogos tornaram-se tão importantes que mesmo na educação são utilizados como um importante instrumento pedagógico no ensino-aprendizagem de diferentes matérias, desde o ensino fundamental e médio até o superior.

Assim como a fotografia e o cinema provocaram um profundo impacto na iconografia dos séculos XIX e XX, assistimos, desde a invenção dos computadores e seus periféricos gráficos, a uma transformação profunda e radical no que se refere à produção de imagens. Esse fenômeno deve-se, principalmente, a mudanças relacionadas com a passagem dos processos de criação dos sistemas artesanais ou mecânicos,

para sistemas digitais que transmutaram as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção das imagens.

Com quase meio século de história, os jogos eletrônicos mostram o impacto que provocaram na cultura contemporânea. A criatividade e a imaginação levaram *designers*, programadores, artistas, músicos e cineastas de vários países a interessarem-se pelo fenômeno. *Game On*, que quer dizer, em português, início do jogo, foi uma exposição ocorrida em 2002, em Londres, na Inglaterra, que marcou um dos momentos de reconhecimento cultural dos jogos para computador. A exposição mostrou que o assunto interessa a diferentes públicos demonstrando que o jogo eletrônico pode, também, refletir e moldar uma cultura. Você concorda?

Procure na Internet informações sobre jogos criados no Brasil. Faça um resumo do que encontrou e registre no memorial.

Os jogos sempre despertaram curiosidade e, atualmente, revelam um novo nicho de atuação para arquitetos, engenheiros, sociólogos, programadores, desenhistas e músicos trabalharem em projetos voltados para o lazer, a simulação, a cooptação para fins ideológicos ou mesmo para uma poética artística.

A indústria dos jogos eletrônicos tem faturado quase tanto quanto o cinema comercial. Os jogos de computador consolidaram-se como arte popular emergente. Nas escolas e nas universidades, os estudantes discutem jogos com a mesma paixão com que a geração anterior falava dos astros do cinema e das novelas. Com o apelo da inclusão digital e as facilidades proporcionadas pelas estações gráficas, tudo indica que um número crescente de estudantes vai preferir ser criador de jogos a cineasta.

Os jogos eletrônicos influenciaram o cinema moderno e, cada vez mais, encorajam o fascínio pela linha escorregadia que separa a realidade da ilusão digital, como o que foi apresentado no jogo *Matrix*. Ao longo das últimas três décadas, os jogos progrediram das simulações de rebatidas simplórias à sofisticação de *Final Fantasy*, uma história participativa que se desenvolve com uma qualidade visual semelhante ao

cinema, exigindo computadores com recursos gráficos poderosos, resultado de potente conjunto de memórias para som e imagem, essenciais para qualquer planeta virtual. Além dos dispositivos físicos, criar um programa é a nova forma de desenhar, contribuindo desde o projeto inicial do jogo eletrônico para o realismo gráfico.

IMPORTANTE

Jogo *Matrix*

Os jogos eletrônicos fazem muito sucesso, mas, ao mesmo tempo, algumas categorias, como os jogos de ação, são criticadas como sendo prejudiciais para a educação de crianças e adolescentes. No entanto, os jogos educativos estão cada vez mais abrindo espaços para criar, por meio de uma interação lúdica, maior aproximação e prazer no aprendizado dos campos de conhecimento, como a matemática, a biologia e até mesmo a informática.

A aplicação da informática no desenvolvimento dos jogos recorre principalmente à construção de imagens bidimensionais, tridimensionais, criação de músicas digitais e programação de personagens e ambientes que simulam, muitas vezes, a nossa realidade e o comportamento de seres humanos bem como de animais.

Citamos, para exemplificar o interesse dos artistas pelos jogos eletrônicos, o trabalho de Gilbertto Prado, que, em conjunto com o grupo Poéticas Digitais, elaborou o jogo *Cozinheiro das almas*, baseado no livro *O perfeito cozinheiro das almas deste mundo*, de Oswald de Andrade. Nesse *videogame* (outro nome usado com o mesmo significado de jogo eletrônico), o personagem principal perde-se em São Paulo de 1918 e visita, interativamente, vários ambientes nos quais vai, aos poucos, descobrindo a trama. Tudo se passa num só dia. Os ambientes

são como labirintos, e o jogador encontra imagens realísticas e precisas com características da época.

A diferença do jogo artístico para o comercial é que o primeiro possui regras flexíveis e não valoriza a competição entre os jogadores.

Cozinheiro das almas

Visite o* site*: www.cap.eca.usp/poeticasdigitais

Todos os exemplos anteriores consideram muito importantes não só os efeitos visuais, mas, também, os sonoros. Ou seja, sem a música, sem o cinema, sem o vídeo, a arte digital, em geral, não está completa, pois não consegue sensibilizar o espectador.

A música atual, em conjunto com a imagem, ou sozinha, usa, explicitamente, os recursos da informática na criação musical. Os programas digitais de música conseguem simular todos os instrumentos tradicionais de sopro, percussão, cordas e teclados. Além disso, permitem editar, colar e mesclar sonoridades, como jamais fora anteriormente. Há músico que, sozinho, consegue compor músicas para todos os instrumentos existentes, como piano, saxofone, guitarra, violão, bateria, simulando uma grande orquestra ou uma banda de músicos. Parece uma mágica incrível!

Esses novos músicos são conhecidos como *disc jockey* ou DJ (*dee jay*). O DJ é um artista profissional que seleciona e roda

as mais diferentes composições, previamente gravadas, para determinado público-alvo, trabalhando seu conteúdo e diversificando seu trabalho em pistas de dança de bailes, clubes, *boates* e danceterias.

Conheça, pela Internet, os músicos DJ do Brasil, realizando uma busca. Escreva suas impressões no memorial.

A maioria dos músicos utiliza o computador e seu potencial como meio de expressão e comunicação musical, assim como as outras linguagens artísticas.

Com a rede Internet, uma outra possibilidade de veiculação de informação surgiu e pelo menos 44% do total de usuários residenciais brasileiros, isto é, quase metade dos 12,5 milhões de ouvintes domésticos visitam *sites* de conteúdo musical.

Outro aspecto interessante no contexto da produção musical está relacionado com sua distribuição para o público interessado em consumir esse produto digital. Como são poucas as opções de lojas virtuais de música digital no país, o público não hesita na hora de recorrer aos programas para baixar músicas.

A questão é que a indústria fonográfica enxerga esses programas como uma nova forma de pirataria e pode usar o argumento de uso indevido de direitos autorais para processar usuários, uma realidade bastante comum nos Estados Unidos da América (EUA).

Legal ou ilegalmente, os brasileiros já possuem formas de participar da era do entretenimento digital. Uma revolução que a Internet possibilitou e que parece ter muito fôlego com a promessa de baixar as músicas direto para os aparelhos portáveis; além disso abriu-se a possibilidade de comprar música digital em uma loja ou qualquer local com conexão sem fio.

Há, em sua cidade, uma rádio escolar? Ela veicula sua programação na rede Internet? Responda as questões no memorial.

Mas será que a informática influenciou alguma coisa no teatro e na dança? O que você acha? A resposta é que a informática também está presente no teatro, contribuindo principalmente na criação de cenários e na iluminação.

As cenografias, muitas vezes, deixaram de ser constituídas por objetos e passaram a ser representadas por imagens, animações ou iluminação controladas por computador.

SAIBA MAIS

A cenografia é uma técnica de projetar e executar a instalação de cenários para espetáculos. No teatro, um cenário qualifica um palco com a disposição de objetos, painéis sob uma iluminação adequada para se relacionar com a peça a ser representada. Existe uma área que trata da geração deste espaço, que é a arquitetura cênica e a cenografia.

Um excelente exemplo de uso de computadores em cenários pode ser apreciado no espetáculo musical *O fantasma da ópera*, que conta a história de um homem que habita um teatro de Paris e se apaixona por uma corista. Esse espetáculo esteve em cartaz em São Paulo, no ano de 2005, e foi visto por mais de 375 mil pessoas.

Cena do filme *O fantasma da ópera*

INTERNET

Visite o* site *http://www.analivia.com.br/

Na dança, destacamos o trabalho realizado no Departamento de Multimeios da Universidade de Campinas do Estado de São Paulo, pela artista Analívia Cordeiro, filha de Waldemar Cordeiro, citado anteriormente, que criou um sistema para registro de movimentos do corpo.

Seu trabalho contribuiu para o diálogo entre o homem e a máquina, entre o estudante/intérprete do movimento humano e o computador vídeo.

Um outro exemplo interessante foi o programa elaborado por professores na Universidade de Simon Fraser, no Canadá, em 2003. Denominado de DanceForms, permite a criação de movimentos corporais virtuais utilizando elementos simples de edição, como posturas animadas.

Nesta unidade, você teve um primeiro contato com algumas possibilidades oriundas dos recursos da informática aplicada às artes. Você pôde verificar que o computador é um meio poderoso para a criação de imagens e sons. Além disso, e ao mesmo tempo, o fato de se utilizar o computador como meio não exclui a possibilidade de que os artistas ou os técnicos continuem a se interessar pelas técnicas tradicionais. Os dois modos podem estar convivendo naturalmente.

IMPORTANTE

Na verdade, é isso o que tem acontecido. Às técnicas tradicionais se juntaram as digitais. Tudo isso proporcionou o surgimento de uma nova era tecnológica, onde as tradições não foram esquecidas.

Nas próximas unidades, você irá conhecer melhor as ferramentas digitais para criação de apresentações com imagens e textos. O computador, como novo meio de expressão, é um dos mais usados, atualmente, não só pelos artistas, mas também por educadores, profissionais liberais e cientistas, entre outros.

4

Ferramentas de apresentação de multimeios para o sistema operacional Windows

Microsoft Office, PowerPoint e Paint

Antes de começarmos as atividades dos programas que escolhemos especialmente para sua formação profissional é necessário que você conheça alguns elementos de composição visual, que poderão ajudá-lo na elaboração de uma apresentação ou, ainda, colaborar no desenvolvimento das atividades escolares, apoiando os professores e os alunos da sua escola.

Dependendo dos programas e dos sistemas operacionais existentes na sua escola, você terá que optar por uma das duas atividades descritas nas Unidades 4 e 5. Na Unidade 4, você poderá trabalhar com o Microsoft PowerPoint e o Paint para Windows. Os programas para Linux semelhantes são o Impress e o Gimp.

Assim, quatro fatores orientam uma apresentação adequada quanto à legibilidade e à composição artística. Esses fatores nós chamamos de:

1. Elemento dominante.
2. Proporção entre os diferentes elementos da composição.
3. Utilização das cores.
4. Composição harmônica entre os elementos.

O primeiro item que devemos considerar em toda apresentação está relacionado aos elementos visuais dominantes (texto, fotos ou desenhos), que serão o foco de atenção inicial de sua apresentação, a ser realizada com o PowerPoint ou no Br.Office.

O elemento dominante

É a parte que primeiro atrai sua atenção ao visualizar a apresentação. Ajuda a estabelecer a composição dos elementos visuais. Este elemento dominante se dá no contexto da unidade visual de todos os objetos da apresentação e refere-se

como eles (texto, fotos ou desenhos), estando relacionados e integrados na composição audiovisual. Por exemplo, se o elemento dominante é a imagem, elabore a apresentação levando em consideração as cores e o desenho.

IMPORTANTE

Nesta apresentação em PowerPoint, os elementos dominantes são as imagens

A proporção entre os diferentes elementos da composição

Na proporção comparamos a distribuição dos objetos na composição de apresentação. O tamanho das fotos, dos gráficos e de outros elementos visuais devem ser equilibrados entre eles de forma tal que você não tenha, por exemplo, uma fotografia que seja desproporcional, muito grande ou muito pequena em relação aos demais componentes. Ou, ainda, ter um título com letras de tamanho bastante grande, enquanto o resto do texto é bastante pequeno.

EDITORA
UnB

Selo da Editora Universidade de Brasília é um bom exemplo de composição proporcional

A utilização das cores

Refere-se à seleção de cores e tonalidades que podem ser incluídas: vermelho, amarelo, verde, azul, laranja, preto, branco e às várias combinações destas em sua apresentação. As cores podem contrastar para chamar a atenção de uma parte da apresentação. Uma maneira de pensar a harmonia é se inspirando em combinações de cores da natureza, geralmente consideradas harmoniosas em suas múltiplas combinações. A seleção das cores tem uma importância especial, pois é um dos elementos visuais que é percebido primeiro pelos olhos do espectador e, se houver desarmonia nas cores, não se consegue alcançar o objetivo de uma boa apresentação.

Uso correto das cores numa composição

A composição harmônica entre os elementos

A harmonia refere-se ao arranjo dos objetos em relação ao seu peso visual na composição da página. Para alcançar harmonia visual, você terá de procurar arranjar as partes constitutivas da apresentação de forma tal que uma não esteja em contraste com a outra.

Harmonia na apresentação entre as cores, as imagens e os textos. Cartaz de Mario Maciel

Nada muito complexo, não é? Com essas poucas orientações, você terá mais segurança para fazer uma apresentação. Passaremos, a seguir, a descrever passo a passo a ferramenta PowerPoint.

IMPORTANTE

Microsoft Office PowerPoint

1. Sua escola deve ter a versão WindowsXP instalada nos computadores.

2. A atividade foi elaborada com a versão Microsoft Office PowerPoint 2003. As outras versões possuem a interface um pouco diferente, mas o método de criação de apresentações é o mesmo.

3. Além disso, para realizar esta atividade, sua escola deve ter instalado o programa no computador da sua escola.

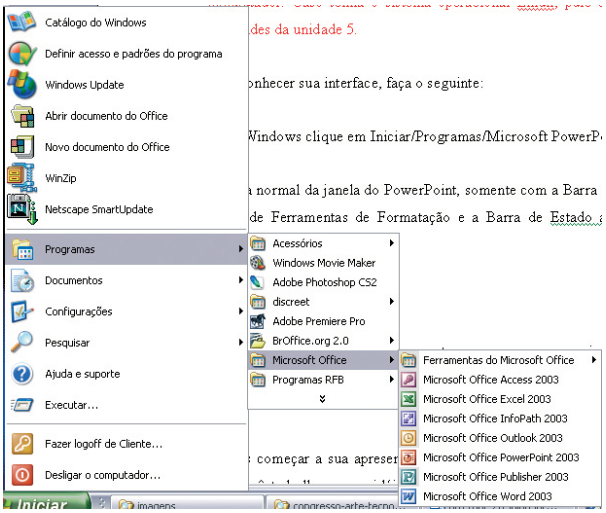
4. Caso tenha o sistema operacional Linux, pule esta Unidade e realize as atividades da Unidade 5.

O Microsoft Office PowerPoint é um programa para apresentação de quadros (*slides*) que pode conter simultaneamente imagens, animações e textos. Ele funciona com o sistema operacional Windows.

Antes de tudo, conheça a interface do programa, da seguinte maneira:

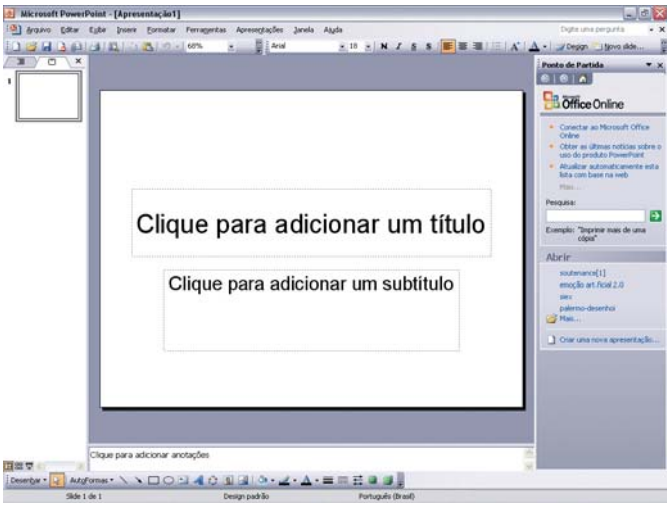
No Windows clique em:

Iniciar/Programas/Microsoft Office/Microsoft PowerPoint



Iniciar o PowerPoint

A vista da janela do **PowerPoint** terá o seguinte aspecto:



PowerPoint–visão geral

A primeira barra é denominada de **Barra de títulos**, que contêm famosa **Barra de menus** com as opções **Arquivo**, **Editar**, **Exibir**, **Inserir**, **Formatar**, **Ferramentas**, **Apresentações**, **Janela** e **Ajuda**.

Abaixo dos menus está a **Barra de ferramentas-padrão**. Nela, estão os botões **Novo**, **Abrir**, **Salvar**, **Visualizar impressão**, **Copiar**, **Colar** etc.

Para conhecer, a partir deste momento, o programa, sugerimos que você aproveite a oportunidade para preparar uma apresentação com informações interessantes para sua escola.

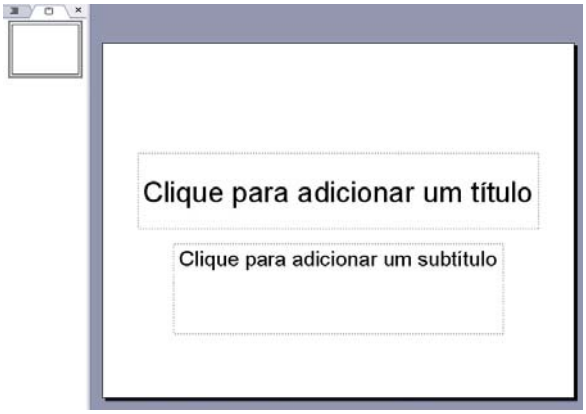
PRATIQUE

Vamos dar início à atividade escolhendo primeiramente um assunto. Sugerimos que você trabalhe com a idéia de criar uma apresentação para divulgar as normas da escola. Gostou da idéia? Se preferir outro assunto não tem problema, mãos à obra.

SAIBA MAIS

Um* projetor de slides *é um aparelho óptico-mecânico utilizado para projetar fotos em transparência no formato 35 mm, emolduradas chamadas de* slides *ou diapositivos em uma tela ou parede. O equipamento utiliza uma fonte de luz que atravessa o* slide *e um conjunto de lentes (que ampliam sua imagem) para projetar a imagem na tela.

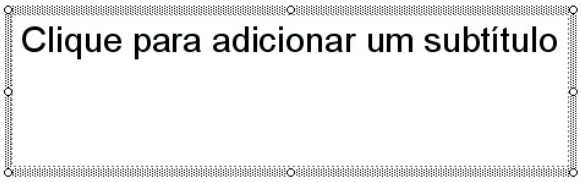
Toda apresentação no **PowerPoint** é normalmente composta por uma sucessão de *slides*, chamados também de quadros, que remetem aos antigos projetores de diapositivos. Essa sucessão de *slides* pode ser constituída, também, por um só *slide*.



Slide ou quadro

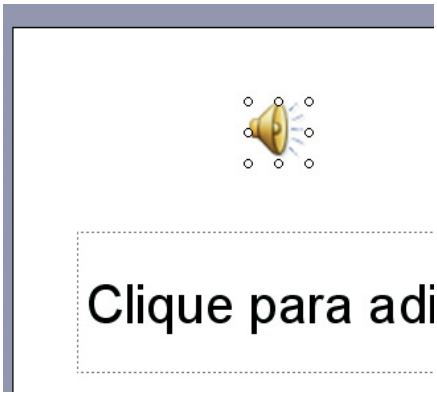
Em cada *slide* pode se inserir um objeto ou mais de um, designação essa que, no **PowerPoint**, significa qualquer entidade suscetível de ser manipulada, tal como um bloco de texto, uma imagem estática ou animada, um som, uma música, um *clip* de vídeo só com imagens ou também com sons etc.

Após a inserção, cada objeto aparece enquadrado numa **Caixa de redimensionamento**, dotada de alças, que permite seu redimensionamento.



Alças

Estas caixas são suscetíveis de serem mudadas de localização por clique no seu perímetro e entre duas alças, conjugado com arrastamento. No caso de o objeto ser, por exemplo, um som, aparece um ícone em formato de um alto-falante dentro da **Caixa de redimensionamento**.

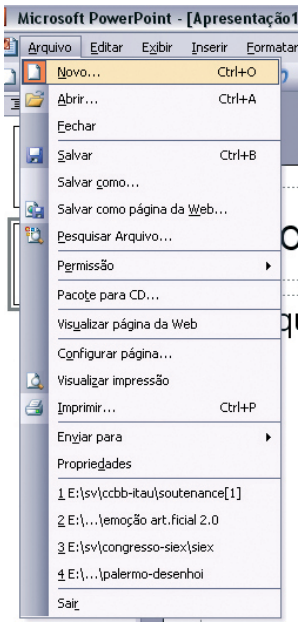


Ícone de som

A apresentação de qualquer objeto pode ser personalizada, acompanhada de um dado efeito especial, visual e sonoro.

1 Começando a apresentação

- Para criar um **Novo documento**, coloque o cursor do *mouse* na **Barra de menus** e clique sobre **Abrir** e, seguidamente, sobre **Novo**. Em alternativa, como atalho, use **Ctrl+O**.

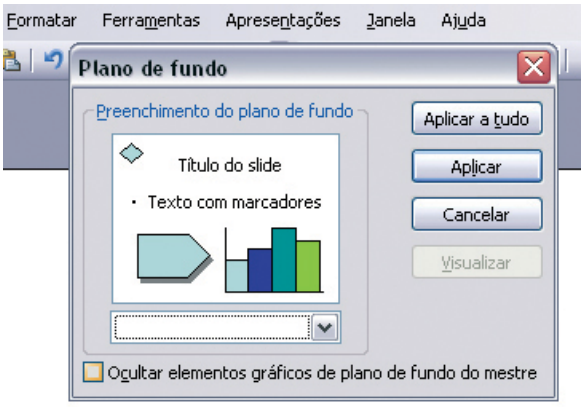


Novo documento

- Todo novo documento contém duas caixas de texto pré-configuradas para você digitar um título e um subtítulo, facilitando bastante a apresentação. Mas, para que você conheça como inserir um texto, vamos apagar essas caixas, clicando sobre os contornos com o *mouse* e em seguida na tecla **delete,** localizada no seu teclado.

2 Escolhendo cor do fundo

- Para isso, clique sobre **Formatar** na **Barra de menus** e escolha a opção **Plano de fundo**.



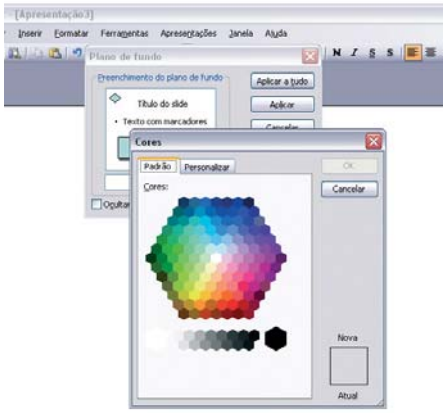
Caixa plano de fundo

- Clique sobre a seta da janela *popup*.

IMPORTANTE

Caixa com a seta aberta

- Clique sobre **Mais cores**.



Caixa mais cores

- Clique sobre a cor escolhida e, seguidamente, sobre **OK**.

Volta a aparecer a **Caixa de Plano de fundo**, antes representada.

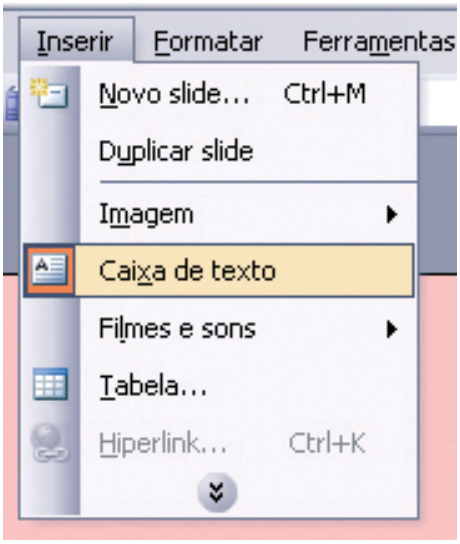
Escolha uma cor suave, pois a cor do texto será mais escura, para dar contraste na leitura de sua apresentação.

- Finalmente, clique em **Aplicar**. A cor escolhida para fundo do primeiro diapositivo preencherá automaticamente o *slide*.

3 Inserindo bloco de texto

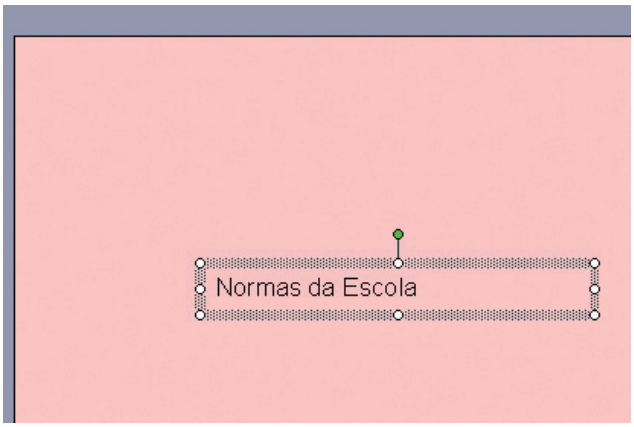
- Na **Barra de menus,** clique sobre **Inserir** e, na caixa que se abre, clique sobre **Caixa de texto**. Ao levar o cursor do *mouse* para o **Painel de slides,** note que este muda a imagem do ícone, podendo aparentar uma seta com a ponta voltada para baixo.

IMPORTANTE



Caixa de textos

- Quando ela estiver no local aproximado de onde você decidir inserir o texto, dê um clique no botão esquerdo do *mouse*.
- Digite em seguida: **Normas da Escola**.

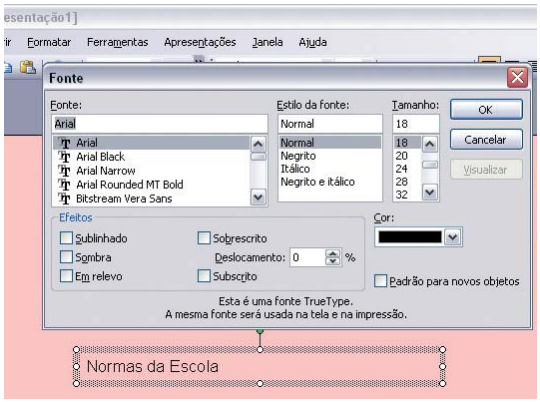


Normas da Escola

- Aparecerá uma pequena **Caixa de redimensionamento,** enquadrada por alças de deslocamento. Esta caixa pode ser redimensionada ou deslocada dentro do **Painel de slides**. Como esse texto é para ficar centralizado no *slide* convém aumentar a caixa até os limites do painel, utilizando as alças de deslocamento lateral. A altura da caixa é ajustada automaticamente em função da altura escolhida para o texto.

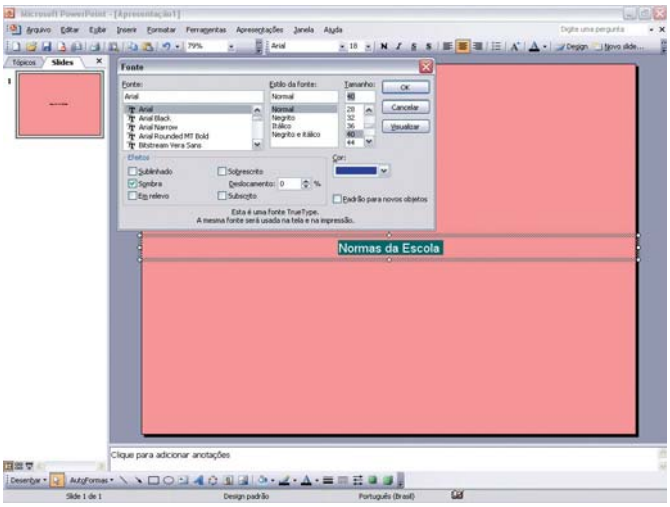
4 Escolhendo uma fonte (letra), tamanho e cor

- Para isso selecione o texto que você digitou clicando e arrastando o *mouse* no título: Normas da Escola. Assim você estará dizendo para o programa que o texto selecionado vai receber modificações.
- Para definirmos as características da letra, clique na **Barra de menus** sobre **Formatar** e, seguidamente, sobre **Fonte**.



Caixa de fontes

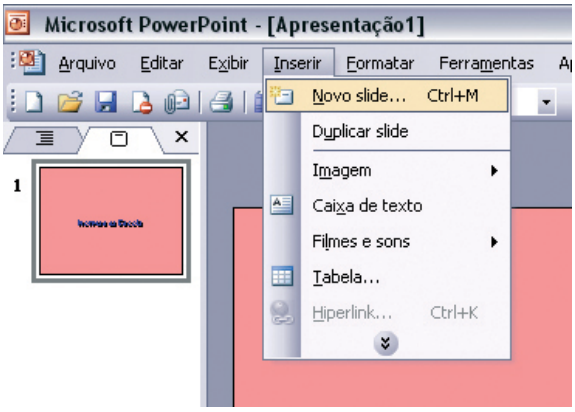
- Escolha a fonte **Arial – Negrito – 40 – Efeito sombra – cor azul**.
- Centralize o texto em relação ao *slide*, clicando no contorno do redimensionamento e arrastando para o centro do *slide*.



Efeito sombra

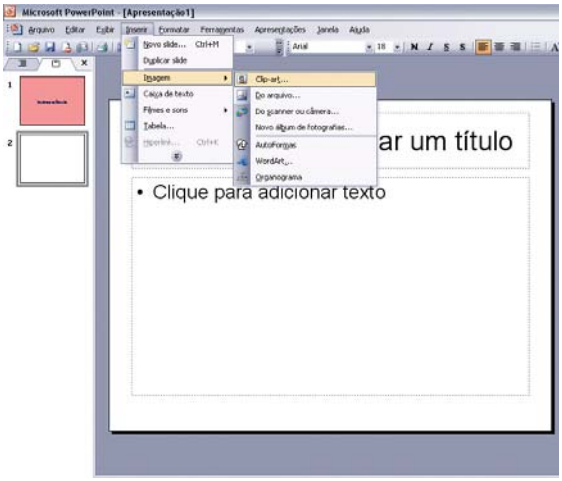
5 Inserindo um segundo *slide*, para inserir imagens e digitar as principais normas da escola

- Insira um novo *slide* por meio da **Barra de menus** clicando em **Inserir novo slide** ou **Crtl+M**.



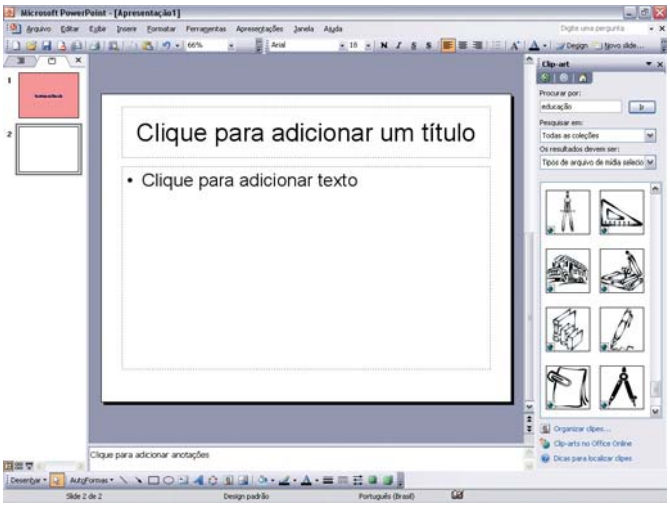
Inserir novo slide

- Neste *slide*, você vai inserir um desenho existente no próprio programa, denominado **Clipart**, para deixar sua apresentação mais bonita.
- Clique na **Barra de menus** em **Inserir** / **figura** / **Clipart**.



Clipart

- Surgirá um painel à sua direita com várias opções de *clipart*. Digite no campo **Procurar** a palavra **Educação** e clique no botão **Ir.**



Clipart educação

- Surgirá no painel uma série de imagens prontas sobre o assunto educação. Escolha o desenho que você mais gostar e arraste a imagem sobre o *slide*. Redimensione, centralizando a imagem em relação ao *slide*.

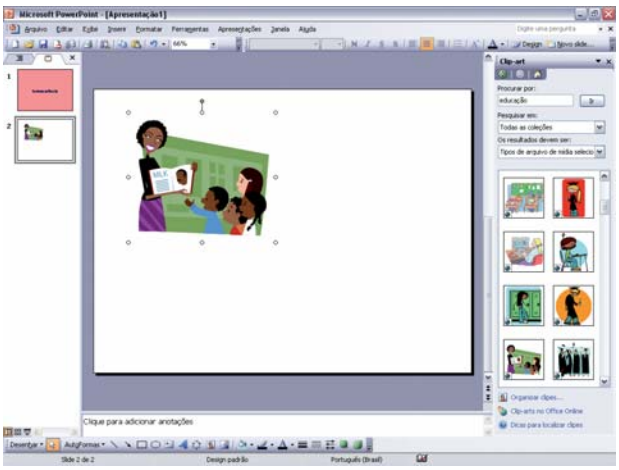


Imagem selecionada

IMPORTANTE

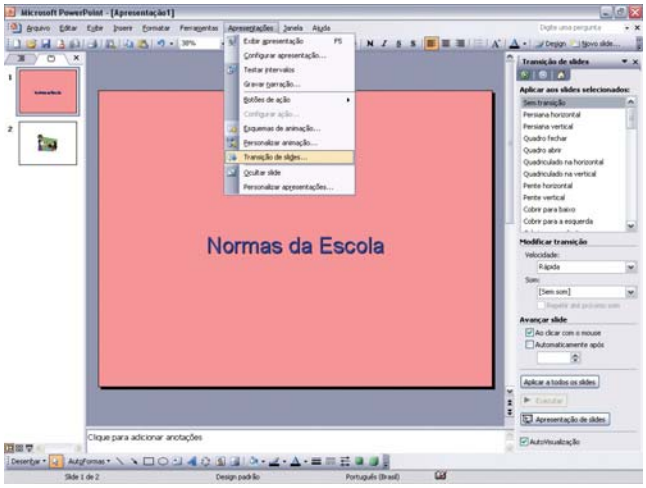
6 Inserindo o terceiro *slide*

- Para inserir o terceiro *slide*, retome os passos descritos no item 6.
- Neste *slide*, você poderá digitar algumas normas da sua escola. Para isso pesquise o regulamento existente e escolha algumas regras importantes para você.
- Em seguida, munido do conteúdo a ser apresentado nessa unidade, refaça os passos de criação de texto, apresentados anteriormente, sempre tendo o cuidado de escolher o tamanho da letra adequado para ser apresentado a distância dentro de uma sala escura.

Recomendamos que você escolha a cor do fundo clara e a cor da letra mais escura, proporcionado um maior contraste entre fundo e figura. Fica melhor para a leitura, quando o trabalho for projetado.

7 Efeitos especiais

- Para que sua apresentação fique mais interessante, colocaremos alguns efeitos de transição entre os *slides* que você já elaborou.
- Para isso, clique no primeiro *slide* e, em seguida, selecione na **Barra de menus** o menu **Apresentações/Transições de slides.**

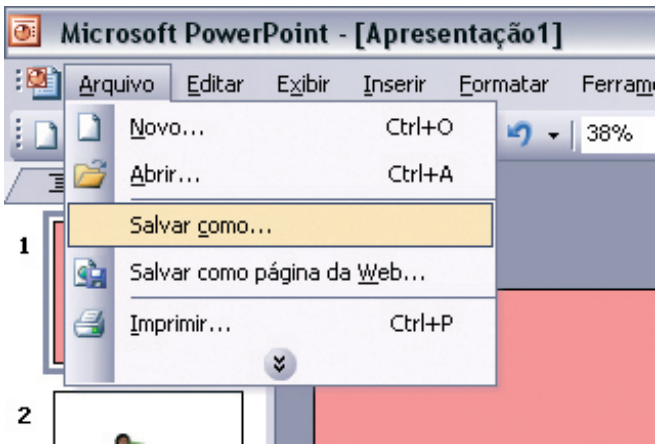


Transições

- Na caixa que surge à sua frente clique com o *mouse* nas opções existentes, apreciando em tempo real os efeitos de transição. Depois escolha a transição que você mais gostou. Escolha, para cada *slide*, um efeito diferente. Mas não exagere, pois muitos efeitos juntos podem atrapalhar a compreensão da mensagem da sua apresentação.

8 Salvando a sua apresentação

- Como última etapa dessa atividade, você deve salvar o trabalho, clicando em **Arquivo**/**Salvar como...** ou **Crtl+B**.
- Na caixa que surge à sua frente, digite um título para sua apresentação e clique em **OK**.



Caixa Salvar como

9 Exibindo seu trabalho

- Para exibir o seu trabalho, clique na **Barra de menus** em **Exibir/Apresentação de trabalhos.**
- Utilize as setinhas do teclado para passar de um *slide* para outro, ou clique com o botão esquerdo do *mouse* sobre os *slides*.

IMPORTANTE

Parabéns! Com esses poucos comandos, você já poderá contribuir com as atividades de sua escola.

Apresentaremos a seguir, passo a passo, o programa Microsoft Paint, que será muito útil para você editar e manipular imagens fotográficas ou auxiliar na elaboração das atividades desenvolvidas pelos professores e pelos alunos no Laboratório de Informática.

Microsoft Paint

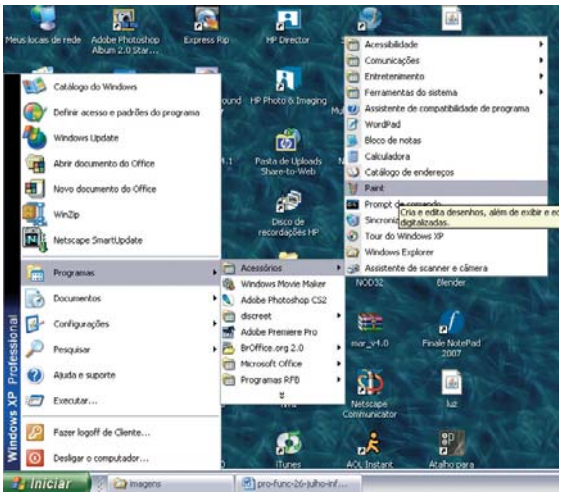
O programa **Paint** é uma ferramenta de desenho que pode ser usada para criar desenhos simples ou elaborados, preto e branco ou coloridos. O desenho pode ser impresso ou colado em outro documento, como no **PowerPoint**. O **Paint** também pode ser usado para exibir e editar fotos digitalizadas.

É possível usá-lo para trabalhar com imagens, como, por exemplo, arquivos **.jpg**, **.gif** ou **.bmp**. Você também pode colar uma imagem do **Paint** em outro documento que tiver criado ou usá-la como plano de fundo da área de trabalho.

O programa **Paint** simula as ferramentas manuais como o lápis, o pincel, a goiva, a borracha, o balde de tintas, os rolos de pintura, a tesoura etc.

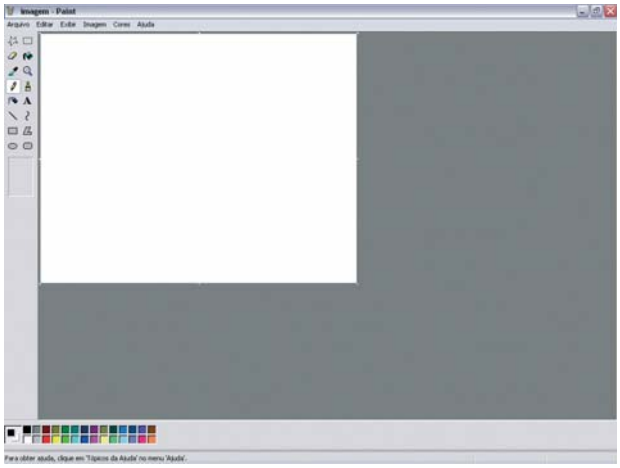
Para iniciar o programa, clique no Windows em:

Iniciar/Acessórios/Paint



Abrindo o programa Paint

A interface gráfica é composta por uma **Barra de menus**, uma **Caixa de ferramentas** e uma **Caixa de cores**. No centro, você encontra a área de trabalho onde se pode desenhar, pintar ou editar uma fotografia.

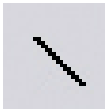


Interface do Paint

1 Para desenhar uma linha reta

- Na caixa de ferramentas, clique em **Linha**.

Caixa de ferramentas



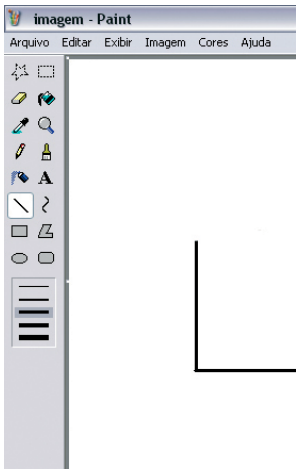
Linha

IMPORTANTE

- Abaixo da caixa de ferramentas, ficam as propriedades das ferramentas. Clique em **Largura de linha**.

Largura da linha

- Em seguida, arraste o ponteiro do *mouse* para desenhar a linha.



Desenhando

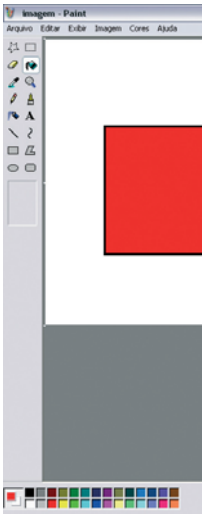
Dica:

1. Você pode desenhar com perfeição uma linha horizontal, vertical ou diagonal de 45 graus mantendo a tecla Shift pressionada enquanto arrasta.

2. Quando você arrastar o ponteiro, a cor do primeiro plano será utilizada. Para usar a cor do plano de fundo, mantenha o botão direito do* mouse *pressionado e arraste o ponteiro.

2 Preenchendo o desenho com uma cor

- Na **Caixa de ferramentas**, clique em **Preencher com cor**.



Preenchendo cores

- Clique com o botão esquerdo do *mouse* em uma cor da **Caixa de cores**. Escolha uma cor diferente da cor plano de fundo atual.
- Clique com o botão esquerdo do *mouse* no desenho que deseja preencher com a cor selecionada.

IMPORTANTE

Se a borda da forma geométrica que você deseja preencher tiver alguma interrupção, a cor de preenchimento vazará para o restante da área de desenho.

3 Para pintar com um pincel

- Na caixa de ferramentas, clique em **Pincel**.

Pincel

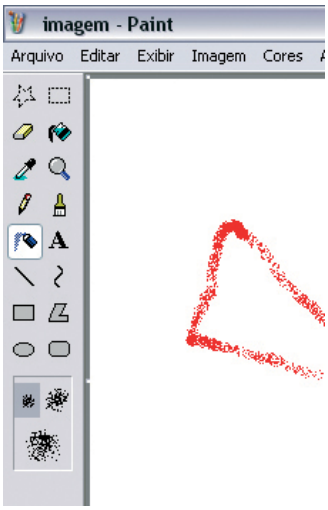
- Abaixo da caixa de ferramentas, escolha dentre as opções disponíveis, um **Formato do pincel**.

Formato do pincel

- Para pintar, arraste o cursor do *mouse* sobre a imagem e dê um clique no botão esquerdo do *mouse*.

4 Para criar um efeito de *spray*

- Na caixa de ferramentas, clique em **Spray** e escolha um **Tamanho**.



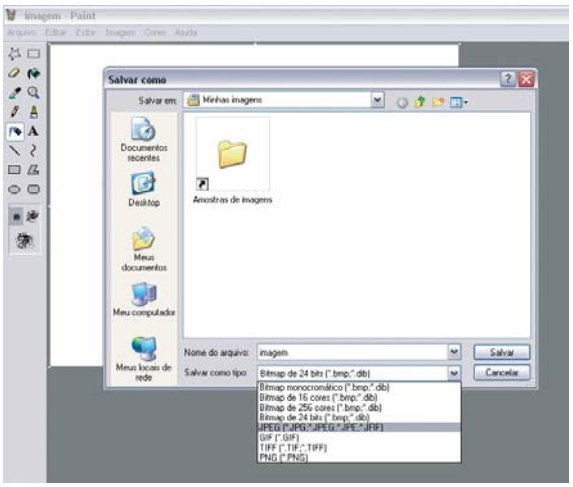
Spray

- Para aplicar o *spray*, arraste e pressione o *mouse* sobre a área a ser pintada.

Procuramos apresentar apenas algumas ferramentas do Paint. Busque conhecer as outras ferramentas em conjunto com seus colegas. Anote no seu memorial o que descobriu.

5 Para salvar a imagem

- Clique em **Arquivo** e em seguida **Salvar**.



Salvando a imagem

- Digite o nome do arquivo e escolha um tipo em **Salvar como tipo**.

Salve as imagens do formato **.jpg**, ***cujo tipo de extensão salva imagens compactadas e por essa razão menos pesadas.***

Perceba que o conteúdo desta unidade proporcionou a interação entre a teoria e a prática, facilitando sua aprendizagem. Dessa forma, você torna-se mais apto a auxiliar na elaboração de apresentações em sua escola.

5

Br. Office e Gimp

Br.Office e Gimp

Como você já sabe, esta unidade foi elaborada para os usuários do sistema operacional **Linux**. A ferramenta **Br.Office.org Apresentação** é uma versão do **PowerPoint**. Os dois possuem exatamente os mesmos recursos, ou seja, são ferramentas para apresentação de quadros, *slides*, que podem conter simultaneamente imagens, animações e textos.

Br.Office.org Apresentação, assim como o Gimp, também, possui versões para Windows. A vantagem desses programas, em relação ao PowerPoint e Paint, é que eles são gratuitos. No Windows, o Br.Office.org Apresentação é denominado de Br.Office.org Impress.

Não se preocupe com a versão do sistema operacional, pois as ferramentas do programa são as mesmas para todos, salvo a interface que pode mudar um pouco.

Br.Office.org Apresentação

Br.Office.org Apresentação é o programa de apresentações de *slides* do **Br.Office.org**. O equivalente ao PowerPoint do **Windows**. Ele é uma ferramenta fácil de aprender e possui muitas utilidades.

Por quê? São várias as razões:

- Apresentações de *slides* são muito mais simples do que outros tipos de documentos.
- **Br.Office.org Apresentação** é muito parecido com o PowerPoint. De fato, você pode pensar no Impress como uma versão especializada do PowerPoint.
- **Br.Office.org Apresentação** inicia-se com um assistente no qual você pode tomar todas as decisões de *design* antes mesmo de começar a escrever sua apresentação.

- Por estas razões, este módulo poderá lhe dar uma visão mais completa do **Br.Office.org Apresentação** do que de qualquer outra aplicação do OpenOffice.org.

IMPORTANTE

Por padrão, **Br.Office.org Apresentação** inicia-se com a janela denominada **Assistente**. Você pode ignorá-la selecionando **Apresentação em branco** e, em seguida, clicando no botão **Criar**.

Mas, para esta atividade, recorrer ao **Assistente** é uma boa idéia.

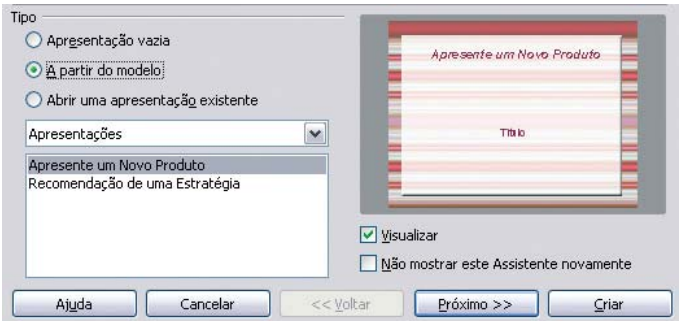
1 Iniciando uma nova apresentação:

- Clique em **Arquivo/Novo/Apresentação.** Abre-se a caixa de diálogo do **Assistente** do programa **Br.Office.org Apresentação**.

Assistente

2 Escolhendo um modelo de apresentação

- Selecione o tipo de apresentação a partir da caixa de diálogo **Modelo**.
- Certifique-se de que o item **Visualizar** esteja assinalado.
- Clique, em seguida, no botão **Próximo** para abrir a segunda janela.



A partir do modelo

3 Escolhendo Planos de fundo

- Selecione em **Planos de fundo para apresentações**, da lista de ***design* de *slides*** uma das opções disponíveis.
- Na mesma caixa de diálogo selecione uma **Mídia desaída**.

Planos de fundo para apresentações

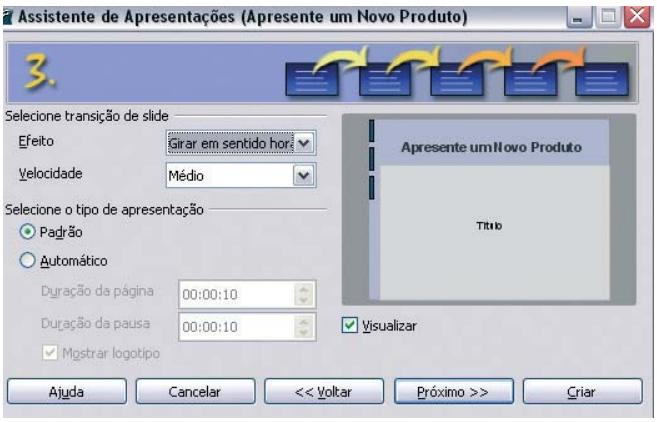
Não importam as escolhas que faça, se clicar num plano de fundo, poderá ver na caixa de diálogo o que está escolhendo.

4 Transição de *slides*

- Clique no botão **Próximo** para abrir a terceira janela.
- Selecione a transição de *slides*. Isso se estabelece como uma apresentação de *slides* e se move de um *slide* para outro. Você pode testar a transição no painel de pré-visualização.

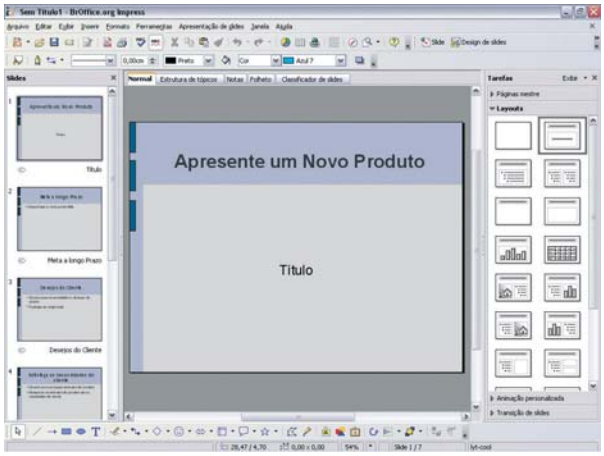
- Você também pode estabelecer a velocidade da transição. Para isso escolha **Lenta**, **Média** ou **Rápida**.
- Se você selecionar **Padrão**, no item **Selecione o tipo de apresentação**, então os *slides* somente mudarão quando você clicar no *mouse*.
- Se você selecionar **Automático**, poderá escolher quanto tempo cada página é apresentada e quanto dura a pausa entre cada repetição da apresentação de *slides*.
- Se o botão **Mostrar logotipo** estiver selecionado, então o logotipo do OpenOffice.org é mostrado durante as pausas.

IMPORTANTE



Transições

- Clique no botão **Próximo** para abrir a quarta janela do **Assistente**.
- Na quarta janela, você pode inserir informações para serem adicionadas automaticamente ao título da página e a outras partes da apresentação de *slides*. Esta seção deve ser pulada.
- Clique no botão **Próximo** para abrir a quinta janela.
- Enfim, clique no botão **Criar** para inserir informações, como textos e imagens, nos *slides*.

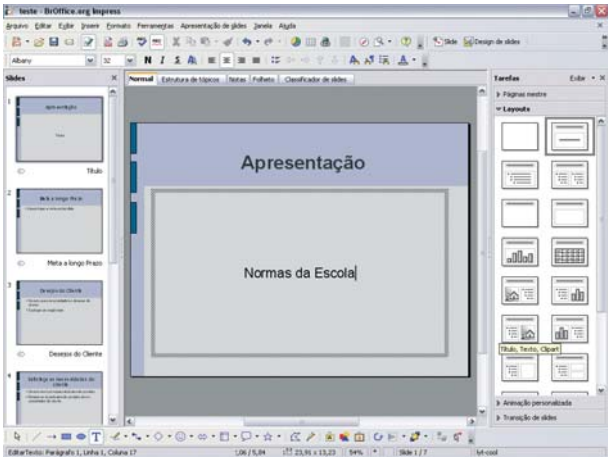


Interface Principal do Br.Office.org Apresentação

Para começar a apresentação, sugerimos que você escolha como tema apresentar as* Normas da sua escola*. Para isso, pesquise na secretaria algum documento sobre o assunto. Caso você prefira outro assunto, não tem problema, o importante é aprender as principais ferramentas do programa.

5 Inserindo um texto

- No primeiro *slide*, clique com o botão esquerdo do *mouse* na caixa que contém o texto **Apresente um novo produto,** para apagá-lo.
- Em seguida, digite **Apresentação**.
- Substitua a palavra **Título,** da segunda caixa de textos**,** por **Normas da escola**.



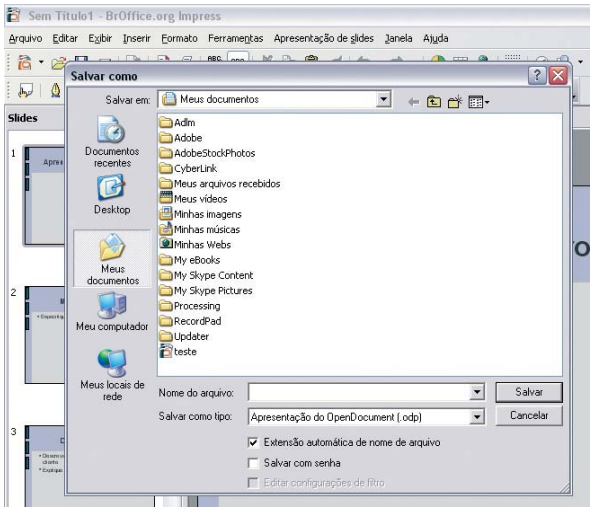
Slide 1 – Normas da Escola

- Utilize os outros *slides* para digitar o texto referente às normas da sua escola.
- Se o texto for muito grande, selecione as partes mais importantes.
- Utilize quantos *slides* achar necessário para passar as informações.

IMPORTANTE

6 Salvando a apresentação

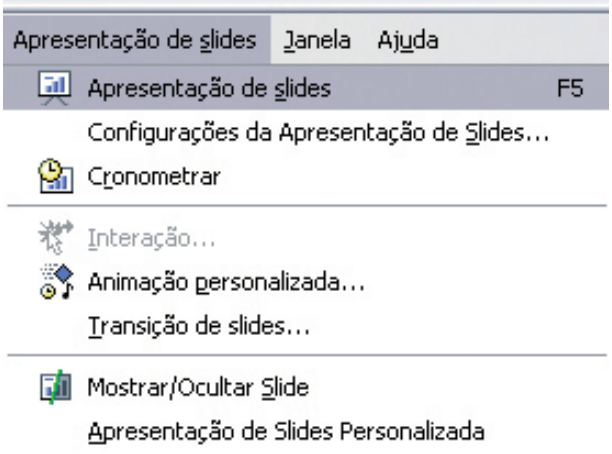
- Clique na **Barra de menus** em **Arquivo**/**Salvar**/**Nome do arquivo**.
- Digite um nome.
- Clique em **Ok.**



Salvar a apresentação

7 Exibindo a apresentação

- Para exibir sua apresentação, clique em **Apresentação de slides**/**Apresentação de slides** ou na tecla **F5.**
- Passe os *slides* por meio das setinhas do seu teclado ou clicando com o *mouse* diretamente nos *slides*.



Apresentação

Gimp

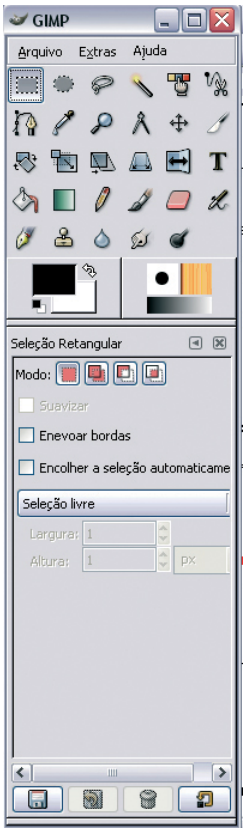
Gimp é a abreviação de GNU (Image Manipulation Program), um editor de imagens. É bem melhor que o **Paint**, além disso é gratuito. O programa é uma ferramenta de desenho que pode ser usada para criar desenhos simples ou muito elaborados. Esses desenhos podem ser em preto e branco ou coloridos. Você pode imprimir o desenho ou colá-lo em outro documento, como no **Br.Office.org Apresentação**. O **Paint** também pode ser usado para exibir e editar fotos digitalizadas.

É possível usá-lo para trabalhar com imagens como, por exemplo, arquivos **.jpg**, **.gif** ou **.bmp**. Você também pode colar uma imagem do **Gimp** em outro documento que tiver criado ou usá-la como pano de fundo da área de trabalho.

O programa **Gimp** simula as ferramentas manuais como o lápis, o pincel, a goiva, a borracha, o balde de tintas, os rolos de pintura, a tesoura etc.

1 A caixa de ferramentas

A **Caixa de ferramentas principal** é o coração do **Gimp**. Ela contém na parte superior uma série de botões de ícones que podem ser usados para selecionar as ferramentas. Logo abaixo das ferramentas, você encontra as cores e as texturas disponíveis para serem usadas.



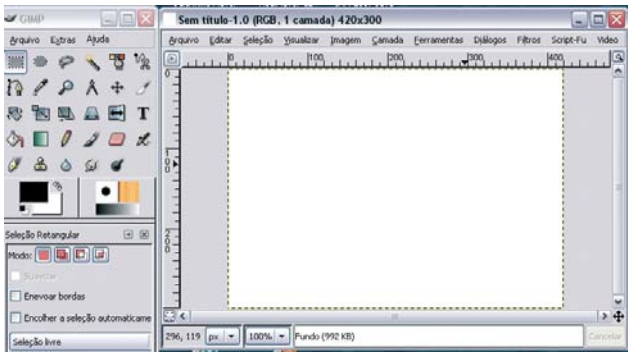
Caixa de ferramentas do Gimp

IMPORTANTE

Se você selecionar o pincel, as propriedades do pincel aparecerão na **Caixa de ferramentas**, e assim por diante. As janelas da interface do programa são independentes umas das outras.

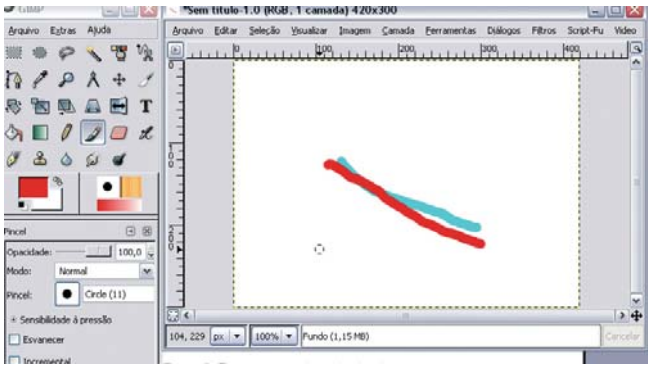
2 Para desenhar no Gimp

- Para começar a desenhar, você tem de clicar na **Barra de menus** em **Arquivo/Novo/Ok**.
- Uma janela em branco surge à sua frente. Verifique que ela possui também uma **Barra de menus**, por meio da qual você tem acesso há vários comandos, tais como: **Arquivo, Editar, Seleção, Visualizar etc.**



Novo arquivo

- Em seguida, selecione na **Barra de ferramentas** o ícone do pincel.
- Selecione uma cor na caixa de diálogo **Alterar cor de frente,** clicando na palheta que surge à sua frente. Clique em **Ok**.



Pincel

- Leve o cursor do *mouse* para a área de desenho, pressione o botão esquerdo do *mouse* e arraste. Pronto! Você está desenhando.
- Para mudar a espessura do pincel, vá em propriedades e clique no ícone do pincel. Lá dentro você encontra várias possibilidades de espessura. Experimente todas.

3 Preenchendo com cor ou texturas

Caso você tenha feito o contorno de um desenho com o pincel ou o lápis, você poderá preenchê-lo com uma cor ou textura. Para isso:

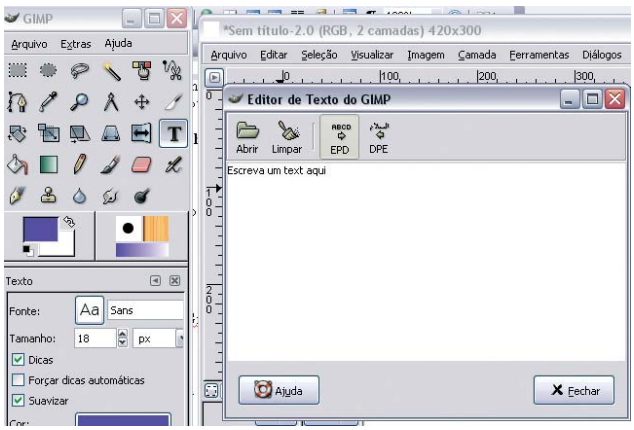
- Selecione o ícone **Preenchendo com cor ou texturas.** Escolha a cor na **Caixa de diálogo Alterar cor de frente**, clicando sobre o ícone cores. Clique em **ok**.
- Em seguida leve o *mouse* sobre a área do desenho a ser preenchida e confirme apertando o botão esquerdo do *mouse*.

Fácil, não é?

IMPORTANTE

4 Escrevendo textos

- Para digitar um texto no **Gimp**, selecione o ícone **Texto**, localizado na **Barra de ferramentas.**
- Em seguida clique na área de trabalho e na caixa que surge à sua frente, **Editor de texto do Gimp,** digite seu nome, clique em **Ok** para confirmar.

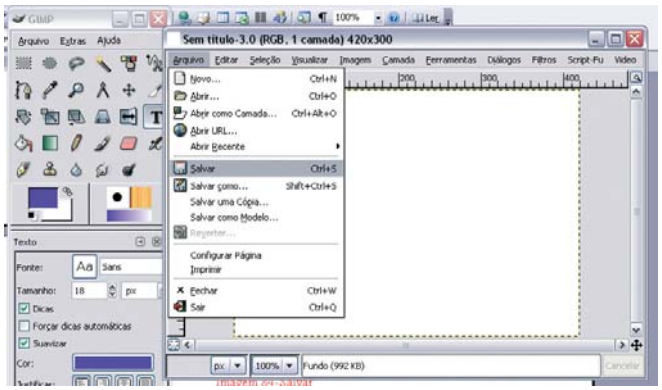


Texto

5 Salvando o arquivo

Todo trabalho deve ser armazenado para poder ser usado em outros programas como no **Br.Office.org Apresentação**, que você aprendeu a usar anteriormente.

- Para salvar seu arquivo, clique em **Arquivo**, na **Barra de menus** do documento que você está trabalhando.
- Em seguida clique em **Salvar**.
- Digite o nome do arquivo e escolha a extensão desejada. Sugerimos a **.gif** ou **.jpg** (pois são usadas pela maioria dos programas). Clique em **Ok**.



Salvar

Esta unidade, assim como a anterior, procurou apresentar como as ferramentas tradicionais de criação artística se transformaram nas digitais.

Você deve ter observado que com as ferramentas digitais não temos mais contato com a matéria, o computador passa a ser o meio de expressão de suas idéias.

Algumas pessoas acham que perdemos alguma coisa com essa nova possibilidade ferramental. Entretanto, pessoas como nós, autores, apreciam muito os novos recursos do computador.

E você o que pensa? Discuta com seus colegas sobre as vantagens e as desvantagens que você pôde observar no uso das ferramentas digitais.

Continue experimentando as ferramentas do Gimp. Compartilhe com seus colegas e tutores suas novas descobertas.

REFERÊNCIAS

BAZIN, Germain. *História da arte*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1980.

BRUNEL, Pierre. *Dicionário de mitos literários*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

CADOZ, Claude. *Realidade virtual*. São Paulo: Editora Ática, 1997.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte*: da fotografia à realidade virtual. Rio Grande do Sul: Editora UFRGS, 2003.

HARASIM, Teles; HILTZ, Turoff. *Redes de aprendizagem*: um guia para o ensino e aprendizagem *on-line*. São Paulo: Editora Senac, 2005, p. 264.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. São Paulo: Edusc, 2001.

LAUREL, Brenda (Org.). *The art of human interface Design*. New York: Addison-Wesley Publishing, 1990.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 1993.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação*. São Paulo: Editora Cultrix, 1979.

NORMAN, Donald A. *The Design of Everyday Things.* New York: Basic Books, 1998.
————. *Emotional Design.* New York: Basic Books, 2004.

POPPER, Frank. *Art of the Eletronic Age*. London: Thames and Hudson,1993.

PESSIS Anne-Marie. Apresentação gráfica e apresentação social na tradição Nordeste de Pintura rupestre do Brasil. *Revista Clio*, n. 5, série arqueológica, Recife, UFPE, 1989.

PLAZA, Julio. *Videografia em videotexto*. São Paulo: Editora Hucitex, 1986.

PRADO, Gilberto. *O ciberespaço social.* Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2014&cd_materia=105>.

PRADO, Gilbertto; DONATI, Luiza Paraguai. Experimentações Artísticas com webcam. *Cadernos da Pós-Graduação*, São

Paulo, Unicamp, Instituto de Artes, ano 2, v. 2, n. 2, p. 35-43, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. Disponível em: <http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.event_pres/simp_sem/padped0/documentacao-f/conf03/conf03_tema/>. Acesso em: 3 abr. 2007.

SCHNEIDERMAN, Ben. *Designing the User Interface*: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 3. ed. Boston, MA: Addison-Wesley Publishing, 1997.

TELES, Lúcio. Interatividade e criatividade na disciplina "Dançando no ciberespaço: criando com o corpo virtual". In: VIII ENCONTRO DE PESQUISA DA ANPED, Cuiabá, 2006.

VENTURELLI, Suzete. *Arte*: espaço_tempo_image. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Informática aplicada à educação

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

Brasília – 2007

Governo Federal

Ministério da Educação
Secretaria de Educação Básica
Departamento de Articulação e Desenvolvimento dos Sistemas de Ensino

Universidade de Brasília – UnB

Reitor
Timothy Martin Muholland

Vice-Reitor
Edgar Nobuo Mamiya

Coordenação Pedagógica do Profuncionário
Bernardo Kipnis – Cead/FE/UnB
Dante Diniz Bessa – Cead/UnB
Francisco das Chagas Firmino do Nascimento – SEE-DF
João Antônio Cabral de Monlevade – FE/UnB
Maria Abádia da Silva – FE/UnB
Tânia Mara Piccinini Soares – MEC

Centro de Educação a Distância – Cead/UnB
Diretor – Sylvio Quezado
Coordenação Executiva – Ricardo de Sagebin
Coordenação Pedagógica – Tânia Schmitt

Unidade de Pedagogia
Gestão da Unidade Pedagógica – Ana Luisa Nepomuceno
Gestora Pedagógica – Juliana C. Jungmann
Gestão da Unidade Produção – Rossana M. F. Beraldo
Designer Educacional – Luciana Kury
Revisão – Danúzia Maria Queiroz Cruz Gama
Editoração – Raimunda Dias
Ilustração – Tatiana Tiburcio

Unidade de Apoio Acadêmico e Logístico
Gerente da Unidade – Lourdinéia Martins da Silva Cardoso
Gestora do Projeto – Diva Peres Gomes Portela

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

K39i Nascimento, João Kerginaldo Firmino do.

Informática aplicada à educação. / João Kerginaldo Firmino do Nascimento. – Brasília : Universidade de Brasília, 2007.

84 p.

ISBN: 978-85-230-0981-6

1. Capacitação de funcionários. I. Título. II. Universidade de Brasília. Centro de Educação a Distância.

CDD 370

Apresentação

Neste módulo, você e eu vamos tratar da informática educativa como mais um importante recurso pedagógico em nosso ambiente de trabalho. Conheceremos a história de sua implantação no Brasil e traçaremos um gráfico de sua evolução. Conversaremos sobre a utilização do computador na escola, introduzindo técnicas que enriquecerão a prática pedagógica dos professores.

Trataremos também do seu importante papel, como funcionário de uma escola, e a necessidade de capacitação e formação continuada, que possibilitará um redimensionamento de conceitos já adquiridos para a busca de novas idéias no uso dos laboratórios de informática.

Ementa

Informática na educação. Histórico da informática educativa no Brasil. O uso do computador na escola como recurso pedagógico. A importância da capacitação e do papel do professor, do administrador escolar e do funcionário da educação. O uso da internet na educação.

Objetivo

Capacitar o funcionário de escola para a utilização de ferramentas da informática na educação, a fim de diversificar e ampliar os processos de ensino-aprendizagem.

Mensagem do autor

Olá! Tudo bem? Meu nome é Kerginaldo. Nasci no Ceará em 1969 e ainda bebê vim para Brasília com minha família. Aqui cresci, formei-me em Processamento de Dados, fiz especialização em Educação, Redes de Computadores e Criptografia. Atualmente, faço mestrado na área de Educação.

Sou professor do Centro de Educação Profissional de Ceilândia – uma escola pública do Distrito Federal localizada a cerca de 30 km do centro de Brasília – e trabalho com informática há 22 anos, tempo durante o qual pude vivenciar como a informática foi se transformando em algo tão importante para a sociedade e, aos poucos, sendo incorporada ao nosso cotidiano, como uma ferramenta revolucionária.

Trabalho na Secretaria de Educação do Distrito Federal há 11 anos. No decorrer desses anos, dei aula de informática com e sem computadores. Também fui coordenador de laboratório de informática e gestor de capacitação de servidores. Hoje, administro uma moderna rede de 405 computadores no Centro de Educação Profissional de Ceilândia, sendo 175 deles ligados por meio de uma tecnologia chamada sem fio (*wireless*).

Sou uma pessoa de fácil convivência, pois dificilmente me aborreço com alguma coisa, sou brincalhão e vivo de bem com a vida. Acredito que sempre podemos tirar boas lições de qualquer experiência vivida, mesmo de situações ruins. Penso que encarar as coisas de forma positiva nos faz pessoas mais felizes e capazes de superar, com mais tranqüilidade, as dificuldades da vida.

E como a vida não é feita somente de trabalho, procuro aproveitar os finais de semana, as horas vagas e as férias para fazer coisas que me divertem. Gosto muito de assistir a filmes e estar em contato com a natureza, sempre, é claro, na companhia da minha namorada, da minha família e dos meus amigos. Fazer o que gosto ao lado de quem gosto é uma combinação perfeita para aproveitar momentos agradáveis e espantar o estresse.

Acredito que já lhe dei boas dicas a meu respeito. Pena que você não possa fazer o mesmo agora. Mas, quem sabe, um dia, possamos nos encontrar por aí! Espero que este módulo de estudo possa ser útil para você. O importante é lembrar que estamos em constante aprendizado e que os desafios nos ajudam a crescer.

Sumário

UNIDADE 1 – Histórico da informática educativa no Brasil **11**

UNIDADE 2 – O uso do computador na escola como recurso pedagógico **37**

UNIDADE 3 – A importância da capacitação e do papel do funcionário da educação **61**

UNIDADE 4 – O uso da internet na educação **71**

REFERÊNCIAS 83

1

Histórico da informática educativa no Brasil

Vamos começar esta unidade com um breve histórico de como se deu o início da informática na educação aqui em nosso país. O Brasil deu os primeiros passos, no caminho da informática educativa, em 1971, de acordo com o livro *Projeto Educom*, quando, pela primeira vez, se discutiu o uso de computadores no ensino de física (USP de São Carlos), em seminário promovido em colaboração com a Universidade de Dartmouth/EUA. As entidades responsáveis pelas primeiras investigações sobre o uso de computadores na educação brasileira foram: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Os registros indicam a Universidade Federal do Rio de Janeiro como instituição pioneira na utilização do computador em atividades acadêmicas, por meio do Departamento de Cálculo Científico, criado em 1966, que deu origem ao Núcleo de Computação Eletrônica (NCE). Nessa época, o computador era utilizado como objeto de estudo e pesquisa, propiciando uma disciplina voltada para o ensino de informática.

A partir de 1973, o Núcleo de Tecnologia Educacional para a Saúde (Nutes) e o Centro Latino-Americano de Tecnologia Educacional (Clates), dessa mesma universidade, iniciaram, no contexto acadêmico, o uso da informática como tecnologia educacional voltada para a avaliação formativa e somativa de alunos da disciplina de química, utilizando-a para o desenvolvimento de simulações.

Ainda em 1973, surgiram as primeiras iniciativas na UFRGS, sustentadas por diferentes bases teóricas e linhas de ação. Segundo o livro *Projeto Educom*, o primeiro estudo utilizava terminais de **teletipo** e *display* (que eram telas de computadores bem diferentes das que temos hoje) num experimento simulado de física para alunos do curso de graduação. Destacava-se também o *software* Siscai, desenvolvido pelo Centro de Processamento de Dados (CPD), voltado para a avaliação de alunos de pós-graduação em Educação.

SAIBA MAIS

O teletipo é um sistema de transmissão de textos, via telégrafo, por meio de um teclado que permite a emissão, a recepção e a impressão da mensagem. Ele foi inventado em 1910 e permitiu o envio de mensagens a distância utilizando o código Baudot, criado por Émile Baudot em 1874.

Essas e outras experiências foram realizadas até 1980, utilizando equipamentos de grande porte. Nessa época, o computador era visto como recurso auxiliar do professor no ensino e na avaliação, enfocando a dimensão cognitiva e afetiva, ao analisar atitudes e diferentes graus de ansiedade dos alunos em processos interativos com o computador.

Em 1975, um grupo de pesquisadores da Universidade de Campinas (Unicamp), coordenado pelo professor Ubiratan d'Ambrósio, do Instituto de Matemática, Estatística e Ciências da Computação, escreveu o documento "Introdução de Computadores nas Escolas de 2º Grau", financiado pelo acordo do Ministério da Educação (MEC) com o Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID), mediante convênio com o Programa de Reformulação do Ensino (Premen)–MEC, existente na época.

Em julho de 1975 e no ano seguinte, a Unicamp recebeu a visita de Seymour Papert e Marvin Minsky, renomados cientistas criadores de uma nova perspectiva em **inteligência artificial**, para ações de cooperação técnica. Em fevereiro e março de 1976, um grupo de pesquisadores da Unicamp visitou o MEDIA-Lab do Instituto de Tecnologia de Massachusetts nos Estados Unidos MIT/EUA, cujo retorno permitiu a criação de um grupo interdisciplinar envolvendo especialistas das áreas de computação, lingüística e psicologia educacional, dando origem às primeiras investigações sobre o uso de computadores na educação, utilizando uma linguagem de programação chamada Logo.

A partir de 1977, o projeto passou a envolver crianças sob a coordenação de dois mestrandos em computação. No início de 1983, foi instituído o Núcleo Interdisciplinar de Informática Aplicada à Educação (Nied) da Unicamp, já com o apoio do MEC, tendo o Projeto Logo como o referencial maior de sua pesquisa, durante vários anos.

Ainda no final da década de 1970 e início de 1980, novas experiências, apoiadas nas teorias de Jean Piaget e nos estudos de Papert, surgiram na UFRGS, destacando-se o trabalho realizado pelo Laboratório de Estudos Cognitivos (LEC) do Instituto de Psicologia da UFRGS, que explorava a potencialidade do computador usando a linguagem Logo. Esses trabalhos foram desenvolvidos, prioritariamente, com crianças de escola pública que apresentavam dificuldades de aprendizagem de leitura, escrita e cálculo, procurando compreender o raciocínio lógico-matemático dessas crianças e as possibilidades de

IMPORTANTE

SAIBA MAIS

A* inteligência artificial *(IA) é uma área de pesquisa da ciência da computação dedicada a buscar métodos ou dispositivos computacionais que possuam ou simulem a capacidade humana de resolver problemas, pensar ou, de forma ampla, ser inteligente.

SAIBA MAIS

Por meio de várias observações, com crianças, o professor e biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) deu origem à Teoria Cognitiva. Ele valorizou o potencial infantil pela legitimidade cognitiva (ligada ao saber), social, afetiva (ligada à postura e sentimentos) e cultural. Segundo o pesquisador, existem quatro estágios de desenvolvimento cognitivo no ser humano, relacionados com o saber: Sensório-motor, Pré-operacional, Operatório concreto e Operatório formal.
Obtido no* site*: hhtp://wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

intervenção como forma de promover a aprendizagem autônoma delas.

Com relação às ações do governo federal na busca pela informatização da sociedade brasileira, segundo a professora Maria Candida Moraes, o Brasil, a partir de meados da década de 1970, estabeleceu políticas públicas voltadas para a construção de uma indústria própria, objetivando uma maior garantia de segurança e desenvolvimento da nação. Tais políticas condicionaram a adoção de medidas protecionistas para a área.

Dessa forma, o governo brasileiro deu origem à Comissão Coordenadora das Atividades de Processamento Eletrônico (Capre), à Empresa Digital Brasileira (Digibras) e à Secretaria Especial de Informática (SEI). Esta última nasceu como órgão executivo do Conselho de Segurança Nacional da Presidência da República em plena época da ditadura militar e tinha por finalidade regulamentar, supervisionar e fomentar o desenvolvimento e a transição tecnológica do setor.

Com a criação da SEI, como órgão responsável pela coordenação e pela execução da política nacional de informática, buscava-se fomentar e estimular a informatização da sociedade brasileira, voltada para a capacitação científica e tecnológica capaz de promover a autonomia nacional, baseada em diretrizes e princípios fundamentados na realidade brasileira e decorrentes das atividades de pesquisas e da consolidação da indústria nacional.

A busca de alternativas capazes de viabilizar uma proposta nacional de uso de computadores na educação, que tivesse como princípio fundamental o respeito à cultura, aos valores e aos interesses da comunidade brasileira, motivou a constituição de uma equipe intersetorial, que contou com a participação de representantes da SEI, do Ministério da Educação (MEC), do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Financiadora de Estudos e Projetos (Finep), como responsáveis pelo planejamento das primeiras ações na área.

Como princípio fundamental do trabalho desenvolvido, a equipe reconheceu como prioritária a necessidade de consulta permanente à comunidade técnico-científica nacional, no sentido de discutir estratégias de planejamento que refletissem as preocupações e o interesse da sociedade brasileira. Para isso, decidiu realizar o I Seminário Nacional de Informática na Educação, na Universidade de Brasília (UnB), no período de 25 a 27 de agosto de 1981.

Esse seminário contou com a participação de especialistas nacionais e internacionais, constituindo-se no primeiro fórum a estabelecer posição sobre o tema, destacando a importância de se pesquisar o uso do computador como ferramenta auxiliar do processo de ensino-aprendizagem. Desse seminário, surgiram várias recomendações norteadoras do movimento e que continuaram influenciando a condução de políticas públicas na área.

IMPORTANTE

Entre as recomendações, destacavam-se aquelas relacionadas à importância de que as atividades de informática na educação fossem balizadas por valores culturais, sociopolíticos e pedagógicos da realidade brasileira, bem como a necessidade do prevalecimento da questão pedagógica sobre as questões tecnológicas no planejamento de ações. O computador foi reconhecido como um meio de ampliação das funções do professor e jamais como ferramenta para substituí-lo.

Foi nesse seminário que, ainda de acordo com a professora Maria Candida Moraes, surgiu a primeira idéia de implantação de projetos-piloto em universidades, cujas investigações ocorreriam em caráter experimental e deveriam servir de subsídios a uma futura política nacional de informatização da educação. Nesse evento, foi recomendado que as experiências atendessem aos diferentes graus e modalidades de ensino e deveriam ser desenvolvidas por equipes brasileiras em universidades de reconhecida capacitação nas áreas de educação, psicologia e informática.

Após a realização desse primeiro seminário, foi criado um grupo de trabalho intersetorial com representantes do MEC, da SEI, do CNPq e da Finep para elaboração de subsídios para um futuro Programa de Informática na Educação que possibilitasse a implantação dos sugeridos centros-piloto e colaborasse no delineamento dos principais instrumentos de ação.

Em dezembro de 1981, foi divulgado o documento "Subsídios para a Implantação do Programa Nacional de Informática na Educação", que apresentou o primeiro modelo de funcionamento de um futuro sistema de informática na educação brasileira, elaborado por aquela equipe. Esse documento recomendava que as iniciativas nacionais deveriam estar centradas nas universidades e não diretamente nas Secretarias de Educação, pois era necessário construir conhecimentos técnico-científicos para depois discuti-los com a sociedade brasileira. Buscava-se a criação de centros formadores de

recursos humanos qualificados, capazes de superar os desafios presentes e futuros então vislumbrados.

O documento, ainda, destacava a necessidade de combinação adequada dos fatores de produção em educação para viabilizar um sistema de ensino realmente adequado às necessidades e às realidades regionais, com flexibilidade suficiente para o atendimento às situações específicas, ao aumento da efetividade no processo de ensino-aprendizagem e à elaboração de uma programação participativa a partir dos interesses do usuário.

O documento propunha também a ampliação e a acumulação de conhecimento na área mediante a realização de pesquisas para a capacitação nacional, o desenvolvimento de *software* educativos, demarcados por valores culturais, sociopolíticos e pedagógicos da realidade brasileira, e a formação de recursos humanos de alto nível.

Para a operacionalização da proposta, esse documento sugeria a criação de uma comissão oficial – sob o amparo do MEC, com representantes da SEI, do CNPq e da Finep – e de uma comissão executiva para exercer a função mediadora entre a comissão oficial e a comunidade acadêmica, os centros-piloto e as demais instituições de ensino e pesquisa interessadas.

Para o início dos trabalhos, o documento sugeria, em função dos escassos recursos disponíveis, a seleção de cinco universidades representativas das diversas regiões brasileiras para a implantação dos referidos centros, bem como o acompanhamento e a avaliação por parte do poder público e posterior divulgação de seus resultados.

A partir da visão de que o equacionamento adequado da relação informática e educação seria uma das condições importantes para o alcance do processo de informatização da sociedade brasileira, o MEC assumiu, em 1982, o compromisso de criar instrumentos e mecanismos que possibilitassem o desenvolvimento de estudos e o encaminhamento da questão, colocando-se à disposição para a implementação de projetos que permitissem o desenvolvimento das primeiras investigações na área.

Ainda em 1982, foram elaboradas as primeiras diretrizes ministeriais para o setor, estabelecidas no III Plano Setorial de Educação e Cultura (III PSEC), referente ao período de 1980-1985, que apontavam e davam o devido respaldo ao uso das

tecnologias educacionais e dos sistemas de computação, enfatizando as possibilidades desses recursos colaborarem para a melhoria da qualidade do processo educacional, ratificando a importância da atualização de conhecimentos técnico-científicos, cujas necessidades tinham sido anteriormente expressas no II Plano Nacional de Desenvolvimento (II PND), referente ao período de 1975-1979.

Para melhor caracterização das ações na área, o MEC, a SEI e o CNPq promoveram, em agosto de 1982, na Universidade Federal da Bahia, o II Seminário Nacional de Informática na Educação, visando coletar novos subsídios para a criação dos projetos-piloto a partir de reflexões dos especialistas das áreas de educação, psicologia, informática e sociologia.

Importantes recomendações norteadoras da política de informática na educação originaram-se desse encontro. Entre elas, a necessidade de que a presença do computador na escola fosse encarada como um recurso auxiliar ao processo educacional e jamais como um fim em si mesmo. Para tanto, propunha-se que o computador deveria submeter-se aos fins da educação e não os determinar, reforçando dessa maneira a idéia de que o computador deveria auxiliar o desenvolvimento da inteligência do aluno e as habilidades intelectuais específicas requeridas pelos diferentes conteúdos.

Recomendou-se ainda, a partir do II Seminário Nacional de Informática na Educação, que as aplicações do computador não deveriam se restringir ao 2º grau, de acordo com a proposta inicial do governo federal, mas procurar atender a outros graus e modalidades de ensino, acentuando a necessidade do caráter interdisciplinar que deveria existir nas equipes dos centros-piloto, como condição importante para garantir a abordagem adequada e o sucesso da pesquisa.

Em janeiro de 1983, foi criada, no âmbito da SEI, a Comissão Especial nº 11/1983 – Informática na Educação, por meio da Portaria SEI/CSN/PR nº 001/1983. Essa comissão tinha por finalidade, entre outros aspectos, conforme Maria Candida Moraes, propor a orientação básica da política de utilização das tecnologias da informação no processo de ensino-aprendizagem, observando os objetivos e as diretrizes do Plano Setorial de Educação, Cultura e Desporto, da política nacional de informática e do Plano Básico de Desenvolvimento Científico e Tecnológico do país, além de apoiar a implantação de centros-piloto, funções essas intimamente concernentes ao âmbito educacional.

IMPORTANTE

Em março de 1983, a Secretaria Executiva da referida comissão, atendendo recomendações propostas, apresentou o documento Projeto Educom, que consubstanciou uma proposta interdisciplinar voltada à implantação experimental de centros-piloto com infra-estruturas relevantes para o desenvolvimento de pesquisas, pretendendo a capacitação nacional e a coleta de subsídios para uma futura política setorial.

Após a aprovação do Projeto Educom, a SEI divulgou o Comunicado SEI/SS nº 15/1983, informando o interesse governamental na implantação de centros-piloto em universidades interessadas no desenvolvimento dessas pesquisas, mediante ações integradas com escolas públicas, preferencialmente de 2º grau, estabelecendo, até mesmo, critérios e formas de operacionalização do projeto.

Entretanto, pouco tempo antes, em novembro de 1982, foi criado o Centro de Informática (Cenifor) do MEC, subordinado à hoje extinta Fundação Centro Brasileiro de TV Educativa (Funtevê), cujas atribuições regimentais foram posteriormente reformuladas, em março de 1984, para melhor cumprimento dos requisitos indispensáveis ao desenvolvimento e à coordenação das atividades na área, tendo em vista o interesse da Secretaria-Geral do MEC em assumir a coordenação do projeto. Coube ao Cenifor a responsabilidade pela implementação, pela coordenação e pela supervisão técnica do Projeto Educom, cujo suporte financeiro e delegação de competência foram definidos em Protocolo de Intenções assinado entre MEC, SEI, CNPq, Finep e Funtevê, em julho de 1984.

A partir desse momento, o MEC assumiu a liderança do processo de informatização da educação brasileira, procurando organizar-se para o cumprimento de suas novas obrigações. Um dos argumentos utilizados para a transferência do Projeto Educom para o MEC era, de acordo com Maria Candida Moraes, o de que informática na educação tratava de questões de natureza pedagógica relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem, envolvendo escolas públicas brasileiras e universidades, na busca de subsídios para uma futura política para o setor educacional.

Pesava, também, nessa decisão, a questão financeira, pois, apesar de o acordo firmado entre os organismos governamentais e o próprio estímulo para a implantação do projeto ter-se originado na própria SEI, esta secretaria não havia previsto, no seu orçamento, o montante de recursos capazes de

dar a devida sustentação financeira ao projeto, em termos de contrapartida negociada com o MEC. Assim, coube ao Ministério da Educação, apesar de inúmeras dificuldades, garantir a sua operacionalização.

Em 3 de outubro de 1984, foram firmados os primeiros convênios para o início das atividades de implantação dos centros-piloto, entre a Funtevê/MEC e as Universidades Federais do Rio Grande do Sul, Pernambuco, Minas Gerais, Rio de Janeiro e Estadual de Campinas. Entretanto, em março de 1985, com o fim do governo militar, profundas alterações funcionais ocorreram na administração federal, com conseqüentes mudanças de orientação política e administrativa.

Nessa época, a nova administração da Funtevê/MEC iniciou a operação desmonte do Cenifor, alegando seu desinteresse na pesquisa, relegando os centros-piloto do Projeto Educom a uma situação financeira difícil e insustentável, segundo o relato da professora Maria Candida Moraes. A partir desse momento, iniciou-se o descumprimento da sustentação financeira do projeto por parte do próprio MEC, iniciando um processo de disputa interna de órgãos que pretendiam assumir a coordenação do setor.

De acordo com os relatórios de pesquisas, o Educom produziu, num período de cinco anos, quatro teses de doutorado, 17 teses de mestrado, cinco livros, 165 artigos publicados, mais de duas centenas de conferências e palestras ministradas, além de vários cursos de extensão, especialização e treinamento de professores. Sistemas de autor e vários *softwares* educacionais foram desenvolvidos, dos quais alguns foram os primeiros colocados em concursos nacionais. Assessoramentos técnicos foram prestados às várias secretarias estaduais e municipais de educação, aos comitês assessores de programas ministeriais, bem como desenvolvidos programas de cooperação técnica, nacional e internacional, promovidos pela Organização dos Estados Americanos (OEA) e pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). Segundo Maria Candida Moraes:

IMPORTANTE

É bom esclarecer para você que a institucionalização do núcleo de pesquisa interdisciplinar em cada universidade que participou do Educom foi um fato importante para preenchimento de uma lacuna que existia na pesquisa nacional. A medida do sucesso do empreendimento e

SAIBA MAIS

das pesquisas realizadas pode ser verificada a partir da incorporação de cada centro-piloto na universidade hospedeira, transformando-se em núcleo, coordenadoria ou centro, de acordo com as alternativas regimentais de cada instituição universitária, demonstrando, assim, o reconhecimento efetivo da comunidade universitária ao empenho e à dedicação de todos aqueles que dedicaram esforços para o desenvolvimento desse projeto de pesquisa.

Você já ouviu falar da Unesco? Sabe quais são suas funções e os países que a compõem? Quais são suas principais contribuições para a informática educativa no Brasil?

Pesquise, se possível na internet, e procure responder a essas questões. Elabore um texto e compartilhe com seus colegas de curso.

Em fevereiro de 1986, logo após a criação do Comitê Assessor de Informática na Educação da Secretaria de Ensino de 1º e 2º Graus Caie/Seps, presidido pelo secretário-geral do MEC, iniciou-se uma nova fase. Esse comitê foi constituído por profissionais de reconhecida competência técnico-científica no país, procedentes de diferentes seguimentos da sociedade.

Em abril do mesmo ano, o comitê recomendou a aprovação do Programa de Ação Imediata em Informática na Educação de 1º e 2º Graus, objetivando a criação de uma infra-estrutura de suporte junto às secretarias estaduais de educação, a capacitação de professores, o incentivo à produção descentralizada de *software* educativo, bem como a integração de pesquisas que vinham sendo desenvolvidas pelas diversas universidades brasileiras. Além disso, pretendia-se a consignação de recursos financeiros no orçamento do Ministério da Educação, para o exercício de 1987, necessários ao suporte operacional e à continuidade das ações em desenvolvimento. Ainda em 1986, foi lançado o I Concurso Nacional de Software Educacional.

O Programa de Ação Imediata, utilizando a abordagem sistêmica no planejamento de suas ações, apresentou uma lista

de projetos voltados ao atendimento das funções básicas referentes ao uso e à aplicação da tecnologia, à produção, à pesquisa, ao desenvolvimento de recursos humanos, além do atendimento às funções de apoio relativas ao fomento, à disseminação e à divulgação da tecnologia de informática educativa. Como importante estratégia de ação, propunha a convergência de esforços do setor educacional em busca de autonomia tecnológica no país e a capacitação nacional para que a sociedade brasileira fosse capaz de assumir o comando do seu próprio processo de informatização, colaborando para o pleno desenvolvimento do país.

IMPORTANTE

Uma das primeiras ações decorrentes do lançamento desse programa, em 1986, foi recomendar a avaliação dos centros-piloto do Projeto Educom, realizada por uma comissão de especialistas de alto nível, instituída pela Portaria nº 418 do MEC, de 16 de julho de 1986. Ao final do relatório, segundo Maria Candida Moraes, a comissão alertava que os centros-piloto vinham desenvolvendo as atividades a que se propuseram, não havendo dúvidas quanto às suas reais possibilidades para a consecução de suas metas, apesar dos atrasos no repasse das verbas, da descontinuidade da oferta de bolsas por parte do CNPq, da falta de apoio financeiro da Finep e da SEI, que haviam se retirado do processo, além dos descompassos existentes no nível de coordenação administrativa do projeto.

O relatório solicitava a manutenção e o revigoramento do apoio técnico e financeiro aos centros-piloto, maior intercâmbio entre os pesquisadores, e que as atividades de pesquisa fossem a tônica principal desses centros na busca de conhecimentos seguros que subsidiassem futuras decisões políticas e possibilitassem condições de respostas na antecipação de problemas e no reconhecimento de seus limites. Em maio de 1986, a Secretaria de Informática do MEC assumiu a responsabilidade de condução das ações de informática na educação e, conseqüentemente, a coordenação e a supervisão técnica do Projeto Educom.

Iniciou-se, então, nessa época, um novo período de consultas à comunidade, motivado pela necessidade de elaborar um plano estratégico para a área. Isso oportunizou a realização da Jornada de Trabalho de Informática na Educação, em Florianópolis, em novembro de 1987, que contou com a participação de profissionais envolvidos com a pesquisa e com a produção na área, bem como profissionais de escolas e empresas que atuavam no setor. Foi produzido como resultado desse

encontro um documento com recomendações para formulação da política trienal para o setor, posteriormente submetida à aprovação do Comitê Assessor do MEC.

O fato de o país não dispor de conhecimento técnico-científico nessa área fez com que o Ministério da Educação, segundo Maria Candida Moraes, optasse por iniciar as atividades desenvolvendo pesquisas nas universidades para posterior disseminação de seus resultados, mediante capacitação dos professores dos sistemas estaduais de ensino público. O início da capacitação dos professores foi realizado pelo Projeto Formar, por meio da Unicamp, e contou com a colaboração dos vários centros-piloto do Projeto Educom.

O Projeto Formar foi criado por recomendação do Comitê Assessor de Informática e Educação (Caie) do Ministério da Educação (MEC), sob a coordenação do Nied/Unicamp e ministrado por pesquisadores e especialistas dos demais centros-piloto integrantes do Projeto Educom. Destinava-se, em sua primeira etapa, à formação de profissionais para atuarem nos diversos centros de informática educativa dos sistemas estaduais e municipais de educação. Tratava-se de um curso de especialização de 360 horas, planejado de forma modular, ministrado de forma intensiva ao longo de nove semanas (45 dias úteis), com oito horas de atividades diárias. Seus conteúdos foram distribuídos em seis disciplinas, constituídas de aulas teóricas e práticas, seminários e conferências. A formação de profissionais propiciada por esse projeto foi realizada por meio de três cursos e atingiu cerca de 150 educadores provenientes das secretarias estaduais e municipais de educação, das escolas técnicas, profissionais da área de educação especial, bem como professores de universidades interessadas na implantação de outros centros.

Com a escolha do nome Projeto Formar, tínhamos em mente marcar uma transição importante em nossa cultura de formação de professores. Ou seja, pretendíamos fazer uma distinção entre os termos formação e treinamento, mostrando que não estávamos preocupados com adestramento ou em simplesmente adicionar mais uma técnica ao conhecimento que o profissional já tivesse, mas, sobretudo, pretendíamos que o professor refletisse sobre sua forma de atuar em sala de aula e propiciar-lhe

condições de mudanças em sua prática pedagógica na forma de compreender e conceber o processo ensino-aprendizagem, levando-o a assumir uma nova postura como educador (MORAES,1997).

IMPORTANTE

O Projeto Formar foi operacionalizado por meio de dois cursos de especialização em Informática na Educação, em nível de pós-graduação *lato sensu*, realizados na Unicamp, em 1987 e 1989, dedicados aos professores das diversas secretarias estaduais de educação e das escolas técnicas federais. Os professores formados tiveram como compromisso principal projetar e implantar, junto à Secretaria de Educação que os havia indicado, um Centro de Informática Educativa (Cied), a ser implementado mediante apoio técnico e financeiro do Ministério da Educação que, por sua vez, não pretendia impor mecanismos e procedimentos, apenas oferecer o devido respaldo técnico-financeiro necessário à consecução dos objetivos pretendidos.

Lato sensu ***é uma expressão em latim que significa literalmente em sentido amplo. Também se refere ao nível de pós-graduação que titula o estudante como especialista em determinado campo do conhecimento. Obtido no*** **site***: http:pt.wikipedia.org/Lato_sensu*

Coube a cada Secretaria de Educação definir os rumos de sua proposta, de acordo com a capacidade técnico-operacional de sua equipe e possibilidades de formação de recursos humanos. Ao Ministério da Educação competiu o repasse dos recursos necessários à cooperação técnica entre os pesquisadores dos centros-piloto do Projeto Educom e os professores das Secretarias de Educação, além do fornecimento dos equipamentos necessários, de acordo com as especificações propostas pelo Comitê Assessor do MEC.

No período de 1988 e 1989, 17 Cieds foram implantados em diferentes Estados da Federação. Cada Cied, além de coordenar a implantação de outras unidades, também cuidava da formação de recursos humanos para a implementação das atividades no âmbito estadual. Além de atribuições administrativas, esses centros transformaram-se em ambientes de aprendizagem informatizados, integrados por grupos interdisciplinares de educadores, técnicos e especialistas. Cada Cied tinha como propósito atender alunos e professores de 1º e 2º graus e de educação especial, além de possibilitar o atendimento à comunidade em geral, constituindo-se num centro irradiador e multiplicador da tecnologia da informática para as escolas públicas brasileiras.

Como estratégia da política ministerial, ficou estabelecido que o Cied deveria ser uma iniciativa do Estado e não do governo federal. Ao MEC caberia, além da formação inicial dos professores indicados pelas Secretarias de Educação, sensibilizar os secretários, destacando a importância da área e informando-lhes do interesse do Ministério da Educação na implantação dos referidos centros, da possibilidade de cessão de equipamentos e recursos para custeio das atividades iniciais, alertando, entretanto, que caberia a cada Estado verificar seus interesses e condições de levar adiante tal empreendimento. A manutenção do Cied e a formação continuada de professores multiplicadores seriam atribuições do Estado, de acordo com a própria capacidade de gestão de seus recursos humanos, financeiros e materiais.

Ao final de 1988, a OEA, por meio de seu Departamento de Assuntos Educativos, reconhecendo o esforço brasileiro nessa área, convidou o Ministério da Educação a apresentar um projeto de cooperação multinacional envolvendo outros países latino-americanos. Iniciava-se, então, naquela época, a primeira cooperação técnica internacional com o México, financiada pela OEA, para avaliação do Projeto de Informática Educativa na Área de Educação básica: Projeto Coeeba.

Uma das primeiras ações de cooperação internacional proposta pelo Brasil foi a realização de uma Jornada de Trabalho Luso-Latino-Americana de Informática na Educação, realizada em Petrópolis, em maio de 1989, para identificação de possíveis áreas de interesse comum relacionadas à pesquisa e à formação de recursos humanos, capazes de subsidiar um futuro projeto internacional sob a chancela da OEA. Essa jornada adotou como princípios norteadores do trabalho a participação, a integração, a solidariedade e a adequação das propostas às realidades de cada país, bem como o respeito à multiculturalidade e à diversidade cultural, como requisitos fundamentais de qualquer iniciativa de cooperação na área. Estiveram presentes representantes de 15 países, incluindo Portugal e países africanos que, mesmo não estando sob a jurisdição americana, solicitaram participação.

As recomendações obtidas foram consubstanciadas em documento próprio e serviram de base à elaboração de um Projeto Multinacional de Informática Aplicada à Educação Básica, envolvendo oito países americanos, que foi apresentado à OEA, em 1989, em Washington, e aprovado para o período de 1990 a 1995. Conforme Maria Candida Moraes, o projeto ficou

paralisado após 1992 por causa da falta de pagamento da quota anual brasileira que, por sua vez, condicionava a participação do Brasil, impossibilitando, assim, a realização das atividades previstas e acordadas com os demais países, prejudicando a liderança latino-americana conquistada pelo Brasil, o que foi muito lamentado pelos países integrantes do Acordo de Cooperação Técnica firmado.

IMPORTANTE

A partir de todas essas iniciativas, foi estabelecida uma sólida base para a criação de um Programa Nacional de Informática Educativa (Proninfe), que foi efetivado em outubro de 1989, com a Portaria Ministerial nº 549/GM. O Proninfe tinha por finalidade:

> Desenvolver a informática educativa no Brasil, através de projetos e atividades, articulados e convergentes, apoiados em fundamentação pedagógica sólida e atualizada, de modo a assegurar a unidade política, técnica e científica imprescindível ao êxito dos esforços e investimentos envolvidos.

Apoiado em referências constitucionais (título VIII, capítulos III e IV da atual Constituição brasileira) relacionadas às áreas de educação, ciência e tecnologia, o Programa visava apoiar o desenvolvimento e a utilização da informática nos ensinos de 1º, 2º e 3º graus e na educação especial, o fomento à infra-estrutura de suporte relativa à criação de vários centros, a consolidação e a integração das pesquisas, bem como a capacitação contínua e permanente de professores. Propunha, também, a criação de uma estrutura de núcleos distribuídos geograficamente pelo país, a capacitação nacional por meio de pesquisa e formação de recursos humanos, mediante um crescimento gradual em busca de competência tecnológica referenciada e controlada por objetivos educacionais.

Simultaneamente à criação do Proninfe, cuja coordenação passou a ser exercida por uma Comissão Geral de Coordenação subordinada à Secretaria-Geral do MEC, foram iniciadas gestões junto à Secretaria Especial de Informática (SEI) do Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT), visando à inclusão de metas e objetivos do programa como parte integrante do II Planin, Plano Nacional de Informática e Automação, para o período de 1991 a 1993. O Planin foi aprovado pelo Conselho Nacional de Informática e Automação (Conin), um colegiado que era constituído pelos ministros de Estado das diferentes áreas setoriais e representantes da indústria nacional e posteriormente transformado em lei.

A inclusão de objetivos, metas e estratégias no Planin ocorreu no final de 1990. Acreditava-se que a política de informática na educação deveria também estar em consonância com os objetivos e as diretrizes da política educacional da área de ciência e tecnologia, como subsistemas interligados e interdependentes. A inclusão das ações do Proninfe foi importante para viabilização de financiamentos de diferentes tipos de bolsas de estudos e outros benefícios decorrentes. A área de informática educativa passou então a ser um dos destaques do Programa de Capacitação de Recursos Humanos em áreas Estratégicas (Rhae), do Ministério de Ciência e Tecnologia.

Em seu documento referencial, o Proninfe fundamentava-se na necessidade de intensa colaboração entre as três esferas do poder público, no qual os investimentos federais seriam canalizados, prioritariamente, para a criação de infra-estrutura de suporte em instituições federais, estaduais e municipais de educação, para a capacitação de recursos humanos e busca de autonomia científica e tecnológica para o setor. Seus objetivos e metas atendiam, também, aos preceitos constitucionais referentes à área de ciência e tecnologia, solicitando tratamento prioritário à pesquisa científica básica, voltada ao bem público e ao progresso da ciência na busca de soluções aos problemas brasileiros. Seus objetivos, metas e estratégias vieram também a integrar o Plano Nacional de Educação, o Plano Plurianual de Investimentos, desdobrando-se, posteriormente, em metas e atividades de alguns planos estaduais e municipais de educação, na tentativa de assegurar sua operacionalização junto às bases estaduais e municipais na esperança de maior fluência de recursos financeiros por parte das instituições governamentais.

Entre suas ações prioritárias destacavam-se as atividades voltadas à capacitação de professores e técnicos dos diferentes sistemas de ensino, desenvolvimento de pesquisa básica e aplicada, implantação de centros de informática educativa, produção, aquisição, adaptação e avaliação de *softwares* educativos. Pretendia-se, também, facilitar a aquisição de equipamentos computacionais por parte dos sistemas de educação pública, implantação de rede pública de comunicação de dados, incentivo a cursos de pós-graduação na área, bem como acompanhamento e avaliação do programa.

Em 1990, o Ministério da Educação aprovou o 1º Plano de Ação Integrada (Planinfe), para o período de 1991 ao período de 1993, com objetivos, metas e atividades para o setor, associados a um

horizonte temporal de maior alcance. O Planinfe, assim como o Proninfe, destacava, como não poderia deixar de ser, a necessidade de um forte programa de formação de professores, acreditando que as mudanças só ocorrem se estiverem amparadas, em profundidade, por um intensivo e competente programa de capacitação de recursos humanos, envolvendo universidades, secretarias, escolas técnicas e empresas como o Senai e o Senac.

IMPORTANTE

A partir de 1992, em função de gestões realizadas em anos anteriores e de uma firme determinação do ministro da Educação daquela época, foi criada uma rubrica orçamentária específica no orçamento da União para o financiamento das atividades do setor. Esta foi uma luta por mais de cinco anos pela coordenação do programa, que acreditava em sua importância para a consolidação das atividades planejadas na área, para que não ficassem à mercê de possíveis injunções políticas, como de fato ocorreram.

Tanto o Programa de Ação Imediata quanto o Proninfe, em termos de organização e funcionamento, visavam à capacitação contínua e permanente de professores dos três níveis de ensino para o domínio dessa tecnologia em ambientes de ensino e pesquisa, a utilização da informática na prática educativa e nos planos curriculares, além da integração, da consolidação e da ampliação de pesquisas e da socialização de conhecimentos e experiências desenvolvidos.

Para tanto, foi prevista a criação de uma infra-estrutura de núcleos ou centros distribuídos geograficamente pelo país, localizados em universidades, Secretarias de Educação e escolas técnicas federais. Esses núcleos, chamados de Centros de Informática na Educação, tiveram atribuições de acordo com seus diferentes campos de atuação e em função da vocação institucional de sua clientela, constituindo-se em Centros de Informática na Educação Superior (Cies), Centros de Informática na Educação de 1º e 2º graus (Cied) e Centros de Informática na Educação Técnica (Ciet).

Em termos de organização e funcionamento, o Centro de Informática na Educação Superior (Cies) ficou vinculado a uma universidade, destinando-se a realizar pesquisa científica de caráter interdisciplinar, formar recursos humanos, oferecer suporte aos Cied e Ciet, além de supervisionar experiências educativas em andamento nos colégios de aplicação. O Centro de Informática na Educação de 1º e 2º graus (Cied) ficou subordinado a uma secretaria estadual ou municipal de

educação, ao Colégio Pedro II, ao Instituto de Educação de Surdos e ao Instituto Benjamim Constant, tendo como função atender aos professores e aos alunos de 1º e 2º graus, aos alunos de educação especial e à comunidade interessada. O Centro de Informática na Educação Técnica, o Ciet, foi vinculado a uma escola técnica federal ou a um Centro Federal de Educação Tecnológica (Cefet), destinando-se à formação de recursos humanos, à realização de experiências técnico-científicas e ao atendimento a alunos e a professores da escola na qual estava inserido.

Pretendia-se, com esses centros, a criação de novos ambientes que possibilitassem novas dinâmicas sociais de aprendizagem, no sentido de resgatar algo que a educação se propunha há muito tempo e pouco vinha realizando, ou seja, os atos de pensar, aprender, conhecer e compreender, a partir do uso de novos instrumentos. Planejou-se, então, a criação de ambientes que, por um lado, possibilitassem o uso de recursos tecnológicos, usufruindo da interatividade e da interconectividade que a máquina faculta, mas, ao mesmo tempo, associados a processos de desenvolvimento humano que estimulassem autonomia, cooperação, criticidade, criatividade e capacidade decisória, possibilitando, assim, mudanças no paradigma educacional vigente.

A multiplicação desses ambientes para o atendimento à clientela de educação básica foi planejada para ser difundida e realizada pelos Cied. Em termos de planejamento, coube aos Cied, aos seus subcentros e aos laboratórios a adoção de um processo de crescimento gradual e constante, a responsabilidade pela formação da demanda nacional de professores e alunos, em colaboração com as universidades, visando à introdução da informática no processo de ensino-aprendizagem. Foram concebidos como centros multiplicadores e difusores da tecnologia de informática para as escolas públicas e, possivelmente, os maiores responsáveis pela disseminação da semente catalisadora dos processos de preparação de uma sociedade informatizada no Brasil.

Ao Ciet competia realizar experiências técnico-científicas, capacitar o corpo docente de educação tecnológica para o uso e aplicação da tecnologia da informática, colaborar na profissionalização do aluno em sua área de especialização, propiciar uma melhor preparação para o mercado de trabalho, favorecer o surgimento de pesquisas visando ao desenvolvimento de novas metodologias para o ensino tecnológico, além de

promover a definição e a criação de sistemas, incluindo ambientes, modelos e programas computacionais necessários à educação tecnológica, em suas diversas áreas de atuação.

Ao Cies ou Nies competia realizar estudos e pesquisas científicas de caráter interdisciplinar para a ampliação das bases científicas e tecnológicas na área, em consonância com as necessidades da comunidade nacional. Pressupunha a construção de ambientes de aprendizagem enriquecidos e adequados ao desenvolvimento cognitivo e socioafetivo dos alunos, visando à apropriação das novas tecnologias pelas novas gerações. Implicava modernizar os laboratórios, desenvolver *software* utilizando técnicas de inteligência artificial, interfaces ergonômicas homem–computador, pesquisar o desenvolvimento de funções cognitivas nos indivíduos, criar e desenvolver micromundos lingüísticos com linguagens artificiais, estudar processos cognitivos e afetivos dos alunos e de várias outras atividades.

Competia ainda aos Cies ou Nies o aperfeiçoamento contínuo da formação profissional, técnica e científica na graduação, na pós-graduação e na extensão universitária, oferecendo cursos de especialização e atualização aos professores da rede pública de ensino que não tinham condições de aprofundar seus conhecimentos sem o amparo e a integração com a comunidade universitária. Dessa forma, o Programa Nacional de Informática Educativa (Proninfe) definiu um modelo de organização e funcionamento para a capacitação das atividades em todas as áreas da educação nacional.

Para coordenação e gerenciamento de suas atividades foi criada uma Comissão Central de Coordenação junto à Secretaria-Geral do Ministério da Educação, constituída por representantes de todas as secretarias-fim do MEC, além do Inep e da Capes. Sua finalidade era criar um centro de gerenciamento nacional das atividades desenvolvidas por uma estrutura produtiva de núcleos espalhados por todo o país. O programa buscava, além de fomentar as atividades na área, incentivar, sobretudo, a integração dos diversos centros constitutivos do sistema, promovendo e articulando os processos de cooperação técnica e financeira para o setor.

De acordo com seus documentos, em termos de organização e funcionamento, o Proninfe adotava como princípios de ação a descentralização funcional e geográfica nos diversos níveis de organização; o crescimento gradual baseado na experimentação e na análise dos resultados obtidos, orientado

IMPORTANTE

SAIBA MAIS

A ergonomia é a qualidade da adaptação de um dispositivo a seu operador e à tarefa que ele realiza, ou seja, a usabilidade, pois quanto mais adaptado for o sistema interativo maiores serão os níveis de eficácia, eficiência e satisfação alcançados pelo usuário durante o uso do sistema. Por exemplo, como os usuários alcançam objetivos com o sistema, a qualidade necessária, a emoção que os sistemas proporcionam aos usuários em face dos resultados obtidos, etc. Obtido no site:http://pt.wikipedia.org/wiki/Ergonomia

pela capacidade de formação dos professores; a importância à pesquisa e ao desenvolvimento centrados nas universidades e nas escolas técnicas federais; a busca de competência tecnológica permanentemente referenciada e controlada por objetivos educacionais.

Para sua operacionalização, apresentava uma estrutura matricial com duas vertentes. Uma relacionada às funções produtivas de pesquisa, produção, uso e aplicação, desenvolvimento de recursos humanos e disseminação. Outra, em função da clientela, determinava a criação de cinco subprogramas destinados ao ensino fundamental, à educação especial, ao ensino médio, ao ensino superior e à educação não formal. Para cada uma de suas funções havia uma série de recomendações sinalizando diretrizes importantes a serem observadas no desenvolvimento das atividades.

Na área da pesquisa, por exemplo, o documento recomendava o desenvolvimento prioritário da pesquisa básica e da aplicada a ser desenvolvida por equipes interdisciplinares, cujos recursos deveriam ser canalizados para a construção de ferramentas computacionais adequadas ao processo de ensino-aprendizagem, estudos de avaliação do impacto da informática no setor educacional, bem como levantamento do "estado da arte".

O "estado da arte" é o nível mais alto de desenvolvimento, seja de um aparelho, de uma técnica ou de uma área científica. O "estado da arte" indica, portanto, o ponto em que o produto em questão deixa de ser um projeto técnico para se tornar uma obra-prima. Obtido no* site*:hhttp;// pt.wikipedia.org/wiki/ Estado_da_arte

Em termos de capacitação de recursos humanos, o programa dava prioridade a propostas que fossem democratizantes e não determinadas por interesses industriais e mercadológicos, baseadas na conscientização, e não no adestramento, envolvendo maior participação da universidade e de outras instituições de ensino superior, por serem centros de excelência de ensino, pesquisa e extensão. Recomendava atenção prioritária à formação e ao aperfeiçoamento de pesquisadores, preferencialmente articulados aos programas de pós-graduação. Sugeria, ainda, que os programas promovessem a articulação entre Secretarias de Educação, universidades e instituições, como o Senai e o Senac, fortalecendo mecanismos de cooperação, intercâmbio, bolsas e estágios no Brasil e no exterior.

Colega educador(a), repare que, a partir da década de 1990, as ações governamentais na área de informática educativa voltaram-se à capacitação de pessoal – especialmente a de professor(a) – para atuar nas escolas.

Verifique, junto à Secretaria de Educação de seu município, quantos profissionais de educação já foram capacitados, nos últimos cinco anos, por quais programas e, dentre estes profissionais, quantos são funcionários escolares.

Após a coleta dos dados, avalie se o total de profissionais formados atende à demanda de seu município, e se os profissionais capacitados encontram, nas escolas, as condições necessárias ao exercício dos conhecimentos adquiridos. Em caso positivo, descreva-as; em caso negativo, verifique o que falta para que essas condições sejam atendidas.

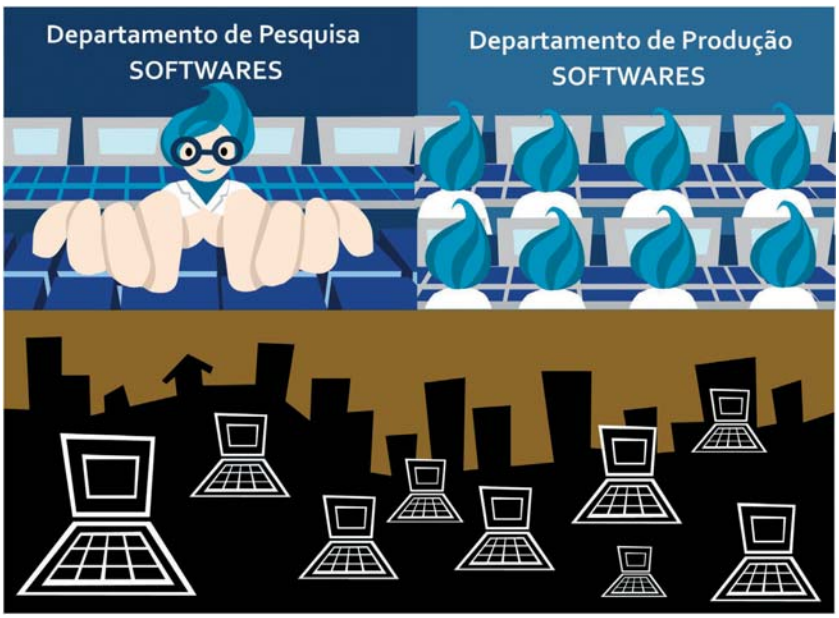
Essa atividade pode compor sua prática profissional supervisionada.

IMPORTANTE

SAIBA MAIS

Epistemologia ou teoria do conhecimento, do grego* episteme*, ciência, conhecimento; logos, discurso. É um ramo da filosofia que trata dos problemas filosóficos relacionados à crença e ao conhecimento. Portanto, questões espistemológicas estão relacionadas ao conhecimento de algo. Obtido no site:http://wikipedia.org/wibi/Epistemologia

De modo geral, na área de produção de *software*, o Proninfe estabelecia como uma de suas diretrizes a criação de equipes interdisciplinares de produção e avaliação de programas educativos computacionais, devidamente qualificadas para análise de questões sociológicas, psicopedagógicas e **epistemológicas**. Recomendava, também, a produção de sistemas do tipo ferramenta, a aquisição de *softwares* educativos por parte dos órgãos públicos, mas devidamente avaliados por grupos de pesquisa com experiência comprovada na área de produção e/ou avaliação de programas computacionais. Também propunha incentivos à produção e à introdução, no mercado educacional, de *softwares* educativos de qualidade, provenientes de grupos de pesquisa de reconhecida competência, no sentido de gerar padrões de qualidade, além da criação de catálogos, banco de dados e glossários para disseminação de informações e consultas na área.



No que se refere aos equipamentos, o Proninfe buscava uma configuração básica de custo reduzido, que pudesse ser expandida modularmente e fosse capaz de suportar a implantação dos laboratórios das escolas. Pretendia, também, incentivar discussões e divulgações de tendências pedagógicas baseadas na utilização de equipamentos produzidos pela indústria nacional, obedecendo a padrões próprios, buscando, portanto, a definição do equipamento a ser utilizado pela informática educativa no Brasil, em consonância com a política de reserva de mercado vigente naquela época. Propunha, ainda, que o MEC atuasse como mediador e indutor do processo de informatização da educação brasileira, incentivando a indústria nacional a adequar seus equipamentos aos padrões que viessem a ser definidos pela comunidade científica nacional em função de objetivos pedagógicos.

O programa apresentava, como estratégias importantes, a padronização dos equipamentos, visando à conectabilidade, compatibilidade e portabilidade dos sistemas de informações, a criação de mecanismos que permitissem o conhecimento do processo de informatização da sociedade e a participação da comunidade. Recomendava o desenvolvimento de estudos com o Ministério das Comunicações para diferenciação tarifária e a criação de núcleos regionais ligados por rede pública de comunicação de dados.

Tanto o Proninfe quanto o Planinfe destacavam a necessidade de um forte programa de formação de professores e técnicos na área de informática educativa, acreditando que nenhuma mudança tecnológica ocorreria se não estivesse profundamente amparada por um intensivo programa de capacitação de recursos humanos. O Planinfe recomendava, ainda, que a formação de professores e técnicos para a utilização desta tecnologia em educação levasse em conta o exame das possibilidades e dos limites do uso da informática no sistema educacional, considerando os aspectos da realidade escolar, as diferenças regionais, o desemprego tecnológico e a baixa condição de vida.

O Planinfe aconselhava também uma avaliação crítica do significado da informática na educação, a análise das conseqüências gerais da informatização como uso de tecnologias não neutras e comprometidas com determinado modo de concepção da sociedade. Reforçava, ainda, a idéia de que a tecnologia à disposição da educação poderia colaborar para a compreensão dos processos cognitivos do indivíduo ao desenvolver

conhecimentos e como, a partir dessa tecnologia, poderia ser gerado o novo conhecimento científico e crescer em espiral. Promulgava a necessidade de mudanças nos papéis da escola, do aluno e do professor e, conseqüentemente, nos conteúdos, nos processos e nos materiais de ensino-aprendizagem, alegando que não se poderia incorporar o novo sem reformular o antigo.

IMPORTANTE

Em abril de 1997, foi criado, pela Portaria nº 522/MEC, o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) para promover o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio. O programa é desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância (Seed), por meio do Departamento de Infra-Estrutura Tecnológica (Ditec), em parceria com as Secretarias de Educação estaduais e municipais.

Para saber mais sobre o programa ProInfo entre no* site *http://www.proinfo.mec.gov.br/

O ProInfo funciona de forma descentralizada. Sua coordenação é de responsabilidade federal, e a operacionalização é conduzida pelos estados e municípios. Em cada unidade da Federação, existe uma coordenação estadual ProInfo, cujo trabalho principal é o de introduzir as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nas escolas públicas de ensino médio e fundamental, além de articular os esforços e as ações desenvolvidas no setor sob sua jurisdição, em especial as ações dos Núcleos de Tecnologia Educacional (NTE). Para apoiar tecnologicamente e garantir a evolução das ações do programa em todas as unidades da Federação, foi criado o Centro de Experimentação em Tecnologia Educacional (Cete).

Os NTEs são locais dotados de infra-estrutura de informática e comunicação que reúnem educadores e especialistas em tecnologia de *hardware* e *software*. Os profissionais que trabalham nos NTEs são especialmente capacitados pelo ProInfo para auxiliar as escolas em todas as fases do processo de incorporação das novas tecnologias. A capacitação dos professores é realizada a partir desses núcleos nos quais os agentes multiplicadores dispõem de toda a estrutura necessária para qualificar os educadores a fim de utilizar a internet no processo educacional.

O laboratório de informática é um patrimônio que pode beneficiar toda a comunidade, e o NTE é um agente colaborador. Sua função é orientar o uso adequado desses instrumentos para promover o desenvolvimento humano não apenas na escola, mas em toda a comunidade, otimizando os resultados. Localizados em todas as unidades da Federação, cada núcleo

atende escolas situadas em uma mesma região. O número de escolas a serem atendidas – bem como o número de NTE em cada Estado – é estabelecido de maneira proporcional ao número de alunos e escolas de cada rede de ensino público estadual.

O Cete foi criado para viabilizar e apoiar as ações do ProInfo e está situado na sede do MEC, em Brasília. Suas principais contribuições são:

- Estabelecimento de redes de comunicação.
- Divulgação de produtos.
- Disseminação de informações.
- Promoção do uso de novas tecnologias por meio de atividades nas áreas de telemática e infra-estrutura de informações.

Agosto/81: ***realização do I Seminário de Informática na Educação, Brasília/DF, UnB. Promoção MEC/SEI/CNPq.***

Dezembro/81: ***aprovação do documento: Subsídios para a Implantação do Programa de Informática na Educação MEC/SEI/CNPq/Finep.***

Agosto/82: ***realização do II Seminário Nacional de Informática na Educação, UFBa/Salvador/Bahia.***

Janeiro/83: ***criação da Comissão Especial nº 11/83 – Informática na Educação, Portaria SEI/CSN/PR nº 001, de 12 de janeiro de 1983.***

Julho/83: ***publicação do documento: Diretrizes para o Estabelecimento da Política de Informática no Setor de Educação, Cultura e Desporto, aprovado pela Comissão de Coordenação-Geral do MEC, em 26 de outubro de 1982.***

Agosto/83: ***publicação do Comunicado SEI, solicitando a apresentação de projetos para a implantação de centros-piloto junto às universidades.***

Março/84: ***aprovação do regimento interno do Centro de Informática Educativa (Cenifor) e do Funtevê, Portaria nº 27, de 29 de março de 1984.***

Julho/84: ***assinatura do Protocolo de Intenções MEC/SEI/CNPq/Finep/Funtevê para a implantação dos centros-piloto, e delegação de competência ao Cenifor e expedição do Comunicado SEI/SS nº 19, informando subprojetos selecionados: UFRGS, UFRJ, UFMG, UFPe e Unicamp.***

Agosto/85: ***aprovação do novo regimento interno do Cenifor, Portaria Funtevê nº 246, de 14 de agosto de 1985.***

Setembro/85: ***aprovação do Plano Setorial – Educação e Informática pelo Conin/PR.***

Fevereiro/86: ***criação do Comitê Assessor de Informática na Educação de 1º e 2º Graus – Caie/Seps.***

Abril/86: ***aprovação do Programa de Ação Imediata em Informática na Educação e extinção do Caie/Seps e criação do Caie/MEC.***

Maio/86: ***coordenação e supervisão técnica do Projeto Educom são transferidas para a Seinf/MEC.***

Julho/86: ***instituição do I Concurso Nacional de Software Educacional e da Comissão de Avaliação do Projeto Educom.***

Junho/87: ***implementação do Projeto Formar I, Curso de Especialização em Informática na Educação, realizado na Unicamp.***

Julho/87: ***lançamento do II Concurso Nacional de Software Educacional.***

Novembro/87: ***realização da Jornada de Trabalho de Informática na Educação: Subsídios para Políticas, UFSC, Florianópolis/SC, e início da implantação dos Cieds.***

Setembro/88: ***realização do III Concurso Nacional de*** **Software** ***Educacional.***

Janeiro/89: ***realização do II Curso de Especialização em Informática na Educação – Formar II.***

Maio/89: ***realização da Jornada de Trabalho Luso-Latino-Americana de Informática na Educação, promovida pela OEA e Inep/MEC, PUC/Petrópolis/RJ.***

Outubro/89: ***instituição do Programa Nacional de Informática Educativa – Proninfe – na Secretaria-Geral do MEC.***

IMPORTANTE

Março/90: ***aprovação do regimento interno do Proninfe.***

Junho/90: ***reestruturação ministerial e transferência do Proninfe para a Senete/MEC.***

Agosto/90: ***aprovação do Plano Trienal de Ação Integrada – 1990/1993.***

Setembro/90: ***integração de metas e objetivos do Proninfe/MEC no Planin/MCT.***

Fevereiro/92: ***criação de rubrica específica para ações de informática educativa no orçamento da União.***

Abril/97: ***lançamento do Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo).***

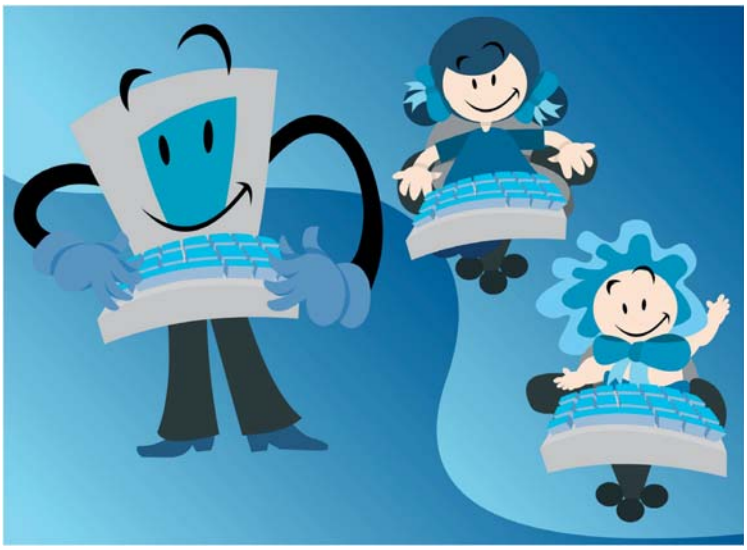
Faça uma pesquisa para saber quais políticas públicas, na área de informática na educação, estão sendo executadas em sua cidade e se a escola em que você trabalha está incluída em algum programa.

2

O uso do computador na escola como recurso pedagógico

Com a informática é possível realizar variadas ações, como se comunicar, fazer pesquisas, redigir textos, criar desenhos, efetuar cálculos e simular fenômenos. As utilidades e os benefícios no desenvolvimento de diversas habilidades fazem do computador, hoje, um importante recurso pedagógico. Não há como a escola atual deixar de reconhecer a influência da informática na sociedade moderna e os reflexos dessa ferramenta na área educacional.

Com a utilização do computador na educação é possível ao professor e à escola dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas. A dimensão da informática na educação não está, portanto, restrita à informatização da parte administrativa da escola ou ao ensino da informática para os alunos.



O problema está em como estimular os jovens a buscar novas formas de pensar, de procurar e de selecionar informações, de construir seu jeito próprio de trabalhar com o conhecimento e de reconstruí-lo continuamente, atribuindo-lhe novos significados, ditados por seus interesses e necessidade. Como despertar-lhes o prazer e as habilidades da escrita, a curiosidade para buscar dados, trocar informações, atiçar-lhes o desejo de enriquecer seu diálogo com o conhecimento sobre outras culturas e

pessoas, de construir peças gráficas, de visitar museus, de olhar o mundo além das paredes de sua escola, de seu bairro ou de seu país... (ALMEIDA, 1998).

IMPORTANTE

Tajra destaca a característica de interatividade proporcionada pelo computador e a sua grande possibilidade de ser um instrumento que pode ser utilizado para facilitar a aprendizagem individualizada. Além disso, o computador incorpora, hoje, vários recursos tecnológicos. Nele é possível ouvir rádio, ver vídeos, ler revistas e jornais, reproduzir e gravar CD, como no aparelho de som, conversar com outra pessoa como se estivéssemos ao telefone, entre outras coisas.

No vocabulário da informática sempre encontramos palavras estrangeiras, pois importamos muitas tecnologias de outros paíse. Poir isso, é muito importante que você só use palavras ou expressões de língua estrangeira quando não existir uma equivalente no português, assim, valorizamos nossa língua e evitamos o uso abusivo dos "estrangeirismos".

A introdução da informática na escola como recurso pedagógico deve partir da constatação feita pela própria comunidade escolar da necessidade de mudança no processo educacional, a fim de adequar o ensino às novas demandas sociais. Para que os recursos e os benefícios da informática possam ser utilizados de forma consciente, eficaz e crítica, é necessário haver mobilização, discussão e reflexão.

Quando se fala em informática na educação, é preciso considerar a proposta pedagógica da escola. Todas as pessoas envolvidas no processo educacional precisam debater e definir como será a utilização da informática na escola e qual seu objetivo, considerando os interesses e as exigências da comunidade e da sociedade.

Assim, para incorporar a tecnologia no contexto escolar, é necessário:

- Verificar quais são os pontos de vista dos docentes e dos funcionários em relação aos impactos das tecnologias na educação.

- Discutir com os alunos quais são os impactos que as tecnologias provocam em suas vidas cotidianas e como eles se dão com os diversos instrumentos tecnológicos.
- Integrar os recursos tecnológicos de forma significativa com o cotidiano educacional.
- Envolver as famílias e os demais segmentos da comunidade escolar nos processos de discussão e implementação das novas tecnologias no cotidiano escolar.

É possível classificar a utilização do computador na educação de duas formas, considerando a proposta pedagógica da escola:

- **Por disciplina**: nessa modalidade, os professores utilizam os computadores como reforço, complementação ou sensibilização para os conteúdos abordados em sala de aula, em sua disciplina específica, de forma isolada.
- **Projetos educacionais**: nesse enfoque, a utilização da informática acontece de forma integrada entre as várias disciplinas no desenvolvimento de propostas de projetos. O modo de utilização do ambiente de informática também é uma questão a ser discutida. A problemática levantada é: o professor precisa cumprir uma grade horária mínima no ambiente de informática ou deve utilizá-lo quando necessitar e tiver algum interesse?

Com base nesse questionamento, a utilização dos ambientes de informática pode ser classificada de duas maneiras:

- **Sistematizada**: quando os horários são definidos previamente, durante o planejamento das aulas. O coordenador designa o momento, no ambiente de informática, para cada professor, que pode ser semanal ou quinzenal, por exemplo. Essa modalidade é recomendada quando a escola está iniciando seu processo de implantação de informática na educação, sendo uma forma de ajudar o professor a vencer suas resistências e seus medos em relação à utilização do computador.

- **Não-sistematizada**: o uso do ambiente de informática é livre e depende do interesse e da necessidade do professor, que agenda seu horário. Essa forma de utilização do ambiente de informática é indicada quando a escola possui professores em estágio avançado de integração tecnológica. Porém, na prática, essa modalidade tende a deixar o ambiente de informática ocioso pela pouca utilização dos professores. O desenvolvimento de um plano de aula com tecnologia requer maior pesquisa, versatilidade, criatividade e tempo do professor, fatores que têm motivado a ausência dos professores nos ambientes de informática.

IMPORTANTE

Outra questão a ser considerada é o objetivo de sua aplicação. As formas de utilização do computador devem variar de acordo com os objetivos a serem alcançados, sendo importante sua utilização pelas várias possibilidades apresentadas. O importante é questionar o objetivo que se quer atingir ao utilizar um recurso tecnológico na prática pedagógica, avaliando suas qualidades e limitações. Quanto ao objetivo de sua aplicação na escola, o uso do computador pode ser classificado de duas maneiras:

- **Pedagógica**: a escola utiliza o computador como ferramenta para complementos e sensibilizações disciplinares ou projetos educacionais. Para isso, os alunos precisam estar aptos a manusear o computador e a trabalhar com os *softwares*. Caso contrário, ficarão inseguros e não poderão aproveitar as ferramentas de forma adequada para obter resultados positivos.
- **Social**: a escola preocupa-se em repassar para os alunos alguns conteúdos tecnológicos. Trabalhar apenas nesse enfoque pode provocar um desconhecimento, por parte dos alunos, sobre como relacionar as ferramentas tecnológicas aprendidas com suas tarefas, como aliadas para suas atividades básicas do dia-a-dia. O enfoque social está relacionado também à utilização da informática em diversas áreas, como caixas eletrônicos de bancos, caixas de supermercado e terminais de consulta, por exemplo.

Nesse caso, a prática indicada é consiliar os dois enfoques: o pedagógico e o social. Assim, na elaboração do plano de curso com a utilização da informática, deverão ser previstos

momentos para orientações tecnológicas básicas associadas às orientações pedagógicas.

A importância da utilização da tecnologia computacional na área educacional é indiscutível e necessária, seja no sentido pedagógico, seja no sentido social. Não cabe mais à escola preparar o aluno apenas nas habilidades de lingüística e lógico-matemática, apresentar o conhecimento dividido em partes, fazer do professor o grande detentor de todo o conhecimento e valorizar apenas a memorização. Hoje, com o novo conceito de inteligência, em que podemos desenvolver as pessoas em suas diversas habilidades, o computador aparece num momento bastante oportuno, inclusive para facilitar o desenvolvimento dessas habilidades – lógico-matemática, lingüística, interpessoal, intrapessoal, espacial, musical, corpo-cinestésica, naturista e pictórica (TAJRA, 2000).

Segundo o* Dicionário Aurélio *da Língua Portuguesa, cinestesia é o sentido pelo qual se percebem os movimentos musculares, o peso e a posição dos membros. A habilidade corpo-cinestésica diz respeito a essa percepção corporal.

Há, ainda, algumas considerações gerais a respeito da utilização dos ambientes de informática nas escolas:

- A impressão dos trabalhos é uma das atividades que mais motivam os alunos. Se possível, procure sempre imprimir os trabalhos por eles desenvolvidos.
- Os alunos devem aprender a ligar e desligar o computador. Ligando e desligando o computador, os alunos entenderão melhor o processo de inicialização da máquina.
- Os alunos devem iniciar todos os programas que serão utilizados durante a aula. Por isso, evite deixá-los prontos para uso. Os alunos precisam lidar com o computador de forma natural e sem medo.
- Cada aluno ou equipe deve ter um disquete, CD ou *pendrive* para copiar seus trabalhos.
- Os momentos nos laboratórios de informática devem conter muitas atividades práticas. Deve-se evitar momentos de explanação muito longos.
- No ambiente de informática, devem existir mesas e cadeiras para a realização de outras atividades que não as elaboradas no próprio computador. Essa é também uma boa estratégia a ser adotada quando a escola não possui

computadores suficientes para todos os alunos de uma mesma turma.

São várias as situações positivas proporcionadas pelo uso da informática no ambiente educacional, que variam de acordo com a proposta utilizada em cada caso e com a dedicação dos profissionais envolvidos:

- Os alunos ganham autonomia nos trabalhos, podendo desenvolver boa parte das atividades sozinhos, de acordo com suas características pessoais, atendendo de forma mais nítida ao aprendizado individualizado.
- Em função da gama de ferramentas disponíveis nos *softwares*, os alunos, além de ficarem mais motivados, também se tornam mais criativos.
- A curiosidade é outro elemento bastante aguçado com a informática, visto ser ilimitado o que se pode aprender e pesquisar com os *softwares* e sítios da internet disponíveis.
- Os ambientes tornam-se mais dinâmicos e ativos.
- Alunos com dificuldade de concentração tornam-se mais concentrados.
- Esses ambientes favorecem uma nova socialização que, às vezes, não é conseguida nos ambientes tradicionais. Os alunos que se sobressaem pelo uso da tecnologia costumam ajudar aqueles com dificuldades.
- As aulas expositivas perdem espaços para os trabalhos corporativos e práticos.
- A informática passa a estimular o aprendizado de novas línguas, sendo uma forma de comunicação voltada para a realidade da globalização.
- Além de a escola direcionar as fontes de pesquisas para os recursos já existentes, como livros, enciclopédias, revistas, jornais e vídeos, pode-se optar por mais uma fonte de aprendizagem: o computador.
- A informática contribui para o desenvolvimento das habilidades de comunicação e de estrutura lógica do pensamento.

É importante que as aulas no ambiente de informática sejam planejadas, assim como aquelas ministradas no ambiente de

IMPORTANTE

sala de aula. No planejamento dessas aulas, é preciso ter atenção para os seguintes aspectos:

- No planejamento de aulas, deverão ser descritos: os objetivos a serem atingidos, os conteúdos a serem abordados, a estratégia a ser utilizada e os recursos necessários. Nesse momento, é indicado o *software* a ser utilizado e, por fim, qual critério de avaliação será usado.
- Deve-se sempre ter, como ponto de partida, a prévia experiência do aluno e suas relações cotidianas. Dessa forma, o enfoque deve ser orientado para atividades significativas.
- As aulas deverão ser desafiadoras, com problemas a serem resolvidos. Devem-se evitar as aulas mecânicas, em que o aluno repete passos, mas não associa o aprendizado.
- Os planejamentos devem ser realizados em equipe com os demais professores da escola, envolvendo, também, os técnicos em multimeios didáticos. Dessa forma, a utilização da informática torna-se mais ampla e dinâmica.
- Devem ser previstas práticas sociais da informática nos planos de aula, sempre relacionando as ferramentas com as mudanças sociais.

Com base no último item citado, descreva ao menos três práticas sociais envolvendo a informática e, em seguida, proponha uma discussão com seus colegas de curso do porquê você acredita que elas o são. Anote em seu relatório final.

A informática pode ser um excelente recurso pedagógico a ser explorado por professores e alunos quando utilizada de forma adequada e planejada. Reitera-se, assim, a importância da definição de objetivos e a elaboração do projeto pedagógico da escola, que deve levar em consideração as características, os interesses e as necessidades locais, para que a integração do computador ao processo educacional possa ser efetivada de forma positiva e eficaz.

IMPORTANTE

A análise das experiências desenvolvidas no país e no exterior alerta para o fato de que qualquer inovação educacional, para ser aceita, precisa ser planejada a partir de interesses, necessidades e aspirações de sua comunidade. Os projetos precisam ser contextualizados, estar em sintonia com os interesses de comunidades regionais e locais, incluindo aqui a proposta pedagógica. O respeito aos valores culturais, sociopolíticos e pedagógicos da realidade é condição **sine qua non** ***para garantia de sucesso de qualquer empreendimento. O produto de qualquer empresa, para ser aceito, precisa responder aos interesses de sua clientela (MORAES, 1997).***

SAIBA MAIS

Sine qua non ***ou condição sine qua non originou-se do termo legal em latim que significa "sem o qual não pode ser". Refere-se a uma ação, condição ou ingrediente indispensável e essencial. Obtido no*** **site***: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sine_qua_non*

É importante lembrar que o projeto pedagógico deve ser elaborado em conjunto pela comunidade escolar, pois deve refletir os anseios, as opiniões e os objetivos da maioria. Além disso, deve ser periodicamente discutido, revisto e atualizado a partir das necessidades e dos interesses dos envolvidos no processo educacional, surgidos da própria prática pedagógica e da evolução do conhecimento e das tecnologias.

Para se implementar o projeto pedagógico, principalmente no que diz respeito à informática, precisa-se, evidentemente, identificar os recursos materiais e financeiros necessários e os já disponíveis. Nesse ponto, o envolvimento de toda a comunidade escolar também é importante na definição de

estratégias para obtenção e uso dos recursos que viabilizarão a execução do projeto.

Verifique, na escola que você atua, as reais condições para a implementação de um projeto de informática educacional. Liste os recursos financeiros, materiais e humanos disponíveis. A partir dos dados levantados, relacione os elementos ausentes, que impedem uma implementação efetiva do projeto.

Softwares utilizados na educação

Existem vários tipos de *softwares* (programas de computador) que podem ser utilizados na educação. Há os desenvolvidos especialmente para finalidades educativas, os educacionais, mas há, também, diversos *softwares* existentes no mercado que podem ser utilizados na educação. Eles podem ser classificados nos seguintes grupos:

- **Tutoriais**: *software* que apresenta conceitos e instruções para realização de tarefas específicas, em geral com baixa interatividade. Hoje são comuns os tutoriais que ensinam a utilizar programas de computador.
- **Exercitação**: *software* que possibilita atividades interativas por meio de respostas às questões apresentadas. Os professores podem, por exemplo, apresentar conceitos comuns na sala de aula e, depois, propor exercícios sobre os conceitos no computador, a partir de *software* adequado.
- **Investigação**: por meio de programas de investigação, é possível localizar informações a respeito de diversos assuntos. Um exemplo desse tipo de *software* são as enciclopédias, que agilizam a localização de informações mais adequadas e confiáveis.
- **Simulação**: são exemplos desse tipo de programa os simuladores de vôo, os gerenciadores de cidades, de hospitais e de safáris. Os *softwares* simuladores são considerados recursos significativos para o aprendizado e atrativos, tanto para os alunos, quanto para os professores, pois apresentam, em seus exercícios, atividades que simulam a realidade em estreita verossimilhança. Esses *softwares* ajudam a estabelecer a comunicação entre a teoria e a prática.

- **Jogos**: são *softwares* de entretenimento que apresentam grande interatividade e recursos de programação sofisticados, podendo ser utilizados para ministrar aulas mais divertidas e atraentes. Ao contrário do que possa parecer, os jogos podem, sim, ser utilizados com finalidades educativas e com muita eficiência. Existe, hoje, uma infinidade de jogos matemáticos, de raciocínio lógico, leitura e escrita, entre outros, que, de forma lúdica, auxiliam o processo ensino-aprendizagem. Podem ser empregados desde a educação infantil.
- **Abertos**: são de livres produções e oferecem várias ferramentas para serem utilizadas conforme o objetivo do usuário. São exemplos desse tipo de *software* os editores de texto, os bancos de dados, as planilhas eletrônicas, os programas ou *softwares* gráficos, os de autoria, os de apresentação e os de programação.

IMPORTANTE

Exemplifique* softwares tutoriais *e de* exercitação *e descreva como você os empregaria no seu local de trabalho.

Os **editores de texto** apresentam vários recursos para elaboração de texto no computador. Com eles, é possível criar redações, relatórios, cartas, poesias, entrevistas, cartazes, cartões e vários outros tipos de texto de forma personalizada. Os editores de texto podem ser utilizados em qualquer disciplina escolar e a partir de níveis escolares básicos.

Os **bancos de dados** possibilitam o arquivamento de informações (textos, atividades, imagens...) que podem ser utilizadas posteriormente em diversas atividades de análises e elaboração de relatórios. Por meio do banco de dados, os alunos podem imprimir relatórios com filtros de informações, possibilitando o desenvolvimento de atitudes de associação, definição de prioridades, de lógica e hierarquização de informações.

Com as **planilhas eletrônicas**, é possível a realização de cálculos de forma rápida, a partir dos dados informados, e, posteriormente, a elaboração de gráficos de diversos formatos. O professor pode propor aos alunos, por exemplo, a simulação de ganhos ou entradas de dinheiro e de gastos ou despesas, para ensinar controle e análises de finanças.

Os ***softwares* gráficos** são destinados à elaboração de desenhos e produções artísticas, como convites, cartões, calendários, envelopes e outros. Com ele, é possível utilizar a criatividade para fazer seus próprios desenhos ou ainda utilizar desenhos disponíveis em arquivos. Também é possível capturar imagens utilizando um *scanner*.

Um exemplo de atividade que pode ser desenvolvida com um *software* gráfico é pedir ao aluno para elaborar um desenho que represente um texto fornecido pelo professor ou, a partir de um desenho ou cenário apresentado no programa, pedir que o aluno elabore um texto. As atividades com *softwares* gráficos despertam a criatividade artística dos alunos e podem revelar talentos.

Os ***softwares* de autoria** funcionam com um aglutinador de produções elaboradas em outros programas ou *softwares*. Para desenvolver produções neles, é preciso preparar uma análise lógica de apresentação que pode ser descrita resumidamente da seguinte forma:

- Escolha um tema para a produção da aula.
- Monte a seqüência de apresentações que pode conter fotos, animações, textos, desenhos, sons etc.
- Elabore perguntas e possíveis respostas sobre o assunto da aula. Dependendo do *software* de autoria utilizado, é possível elaborar diferentes tipos de atividades de exercitação.
- Selecione gravações sonoras que podem ser obtidas a partir de sons previamente gravados em *softwares* musicais e/ou gravações com as vozes dos alunos e de outras pessoas.
- Efetue as produções antes citadas: desenhos, textos, animações, captura de imagens e sons a partir dos aplicativos que você possui no seu computador.
- Utilize o *software* de autoria para aglutinar todas as suas produções conforme a seqüência predefinida.
- Insira as atividades de exercitação.
- Exiba sua aula.

Os ***softwares* de apresentação** são programas muito utilizados para elaborar apresentações de palestras e aulas (O *Power Point* da Microsoft é o exemplo mais comum). Possuem

recursos de visualização de telas e permitem produções de *slides* e transparências. Com a utilização dessa ferramenta de apresentação, tanto alunos quanto professores podem exibir seus trabalhos para a turma no próprio computador.

IMPORTANTE

Você já exemplificou o que são* softwares *tutoriais e de exercitação. Agora, irá classificar os* softwares *que existem na sua escola quanto aos objetivos de uso (educacionais ou não) e quanto às características (simulação, exercitação, investigação etc.). Não esqueça de justificar os aspectos de classificação de cada um.

Caso sua escola não os possua, relacione, com base no que foi explicado nessa unidade, e em especial no tópico "Softwares utilizados na educação", aqueles que você considera importantes para a melhoria da qualidade do ensino oferecido. Lembre-se de justificar sua escolha. Anote em seu memorial.

Os ***softwares* de programação** são aqueles que permitem a criação de outros programas, sendo ótimo para estimular o raciocínio lógico. Contudo, as produções elaboradas com esse tipo de *software* são geralmente mais demoradas e requerem um bom preparo do professor quanto ao domínio dos seus comandos, além de uma visão sistemática das rotinas de programação.

Diante dos vários tipos de *softwares* disponíveis para utilização como recurso pedagógico, o ideal é que a escola faça uma análise prévia dos programas que pretende utilizar, a fim de avaliar se os programas são apropriados às necessidades das disciplinas e aos objetivos que os professores e a própria escola pretendem atingir com sua utilização.

O computador pode ser um importante recurso para promover a passagem da informação ao usuário ou para promover a aprendizagem. No entanto, da análise dos* softwares*, é possível entender que o aprender não deve estar restrito ao uso deles, mas deve estar restrito à interação professor–aluno–*software*. Alguns deles

apresentam características que favorecem à atuação do professor, como no caso da programação; outros, em que certas características não estão presentes, requerem um maior envolvimento do professor para auxiliar o aluno a aprender, como no caso do tutorial (VALENTE,1998).

A seguir, serão apresentados dois modelos de ficha de avaliação de *software*. O primeiro modelo foi desenvolvido por Tjara (2000), juntamente com as professoras Miriam Melamed e Lúcia Chibante. A ficha é dividida em duas partes: "Identificação do *software*" e "Avaliação qualitativa". O segundo modelo de ficha de avaliação é de Niquini (1996).

1º Modelo

FICHA DE AVALIAÇÃO DE *SOFTWARES* EDUCACIONAIS

Responsável pela avaliação do *software*: _____

IDENTIFICAÇÃO DO *SOFTWARE*

1 – Nome: _____

2 – Autor(es): _____

3 – Empresa: _____

4 – Tipo de *software*:

( ) Tutorial	( ) Gráfico
( ) Simulação	( ) Banco de Dados
( ) Aberto	( ) Planilha
( ) Investigação	( ) Programação
( ) Exercitação	( ) Autoria
( ) Editor de Texto	( ) Outros _____

_____

5 – Público-alvo: (faixa etária, escolaridade, outras informações)

_____

_____

6 – Configuração do equipamento necessário:
Modelo mínimo do computador: ( ) 386 ( ) 486
( ) Pentium

Memória RAM: _____ MB Espaço necessário em disco: _____

Tipo de vídeo: _____ Tipo de disco: ( ) Disquete
( ) CD

AVALIAÇÃO QUALITATIVA

1 – Objetivos propostos:

_____
_____

2 – Pré-requisitos:

_____
_____

3 – Indicação para as disciplinas:

_____
_____

4 – Exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas com a intermediação do *software*:

_____
_____

5 – Oferece diferentes níveis de dificuldades?

_____
_____

6 – Oferece *feedback*?

_____
_____

7 – Tempo sugerido para utilização:

_____
_____

8 – É interativo?

_____
_____

9 – Telas, gráficos e textos são adequados?

_____
_____

10 – Comentários:

_____
_____
_____

IMPORTANTE

"Feedback" é uma palavra de origem inglesa que traduzida para o português significa "retroalimentação", dar retorno ou resposta para aquilo perguntado ou indagado. O uso de palavras ou expressões estrangeiras, utilizadas por nós, brasileiros, é denominado "estrangeirismo", e é por isso que temos vários significados.

2º Modelo

FICHA-ROTEIRO PARA AVALIAÇÃO DE *SOFTWARE*

1 – Título do *software*: _____

2 – Nível: _____

3 – Disciplina: _____

4 – Identidade do currículo:
( ) De base
( ) Complementar
( ) Médio
( ) Superior

5 – Modalidade do programa:
( ) Individual
( ) Para pequenos grupos (duas a quatro pessoas)
( ) Para grupos maiores (cinco a sete pessoas)

6 – Modalidade didática:
( ) Exercitação e prática
( ) Tutorial
( ) Simulação
( ) Informação
( ) Jogo
( ) Resolução de problemas
( ) Outros _____

7 – Conteúdo: **Conceito avaliativo:**
a) O *software* atinge os objetivos específicos: _____
b) Estão especificadas as competências do aprendiz:_____
c) O aprendiz está apto a entrar no programa nos diferentes níveis: _____
d) O vocabulário utilizado é apropriado ao aprendiz: _____
e) O nível de dificuldade é adequado ao aprendiz: _____

8 – Apresentação: **Conceito avaliativo:**
a) As instruções são claras e lógicas: _____
b) As estratégias pré-instrucionais existem: _____
(pré-teste, título da unidade, pré-requisitos etc.)
c) A cor, a parte gráfica, o som são apropriados: _____

d) Os *display* da tela são claros: _____
e) A flexibilidade do programa adapta-se aos alunos fortes e fracos: _____
f) As estratégias instrucionais são interessantes e motivadoras: _____

9 – Interação: **Conceito avaliativo:**
a) É possível controlar a seqüência da apresentação: _____
b) O *feedback* às respostas do estudante é efetivamente empregável: _____
c) As respostas são rápidas e com tempo suficiente:_____
d) O programa é interativo: _____
e) O programa é fácil de se usar e não inibe: _____

10 – Usabilidade pelo(a) professor(a): **Conceito avaliativo:**
a) O programa pode ser modificado: _____
b) Possui o manual para o professor: _____
c) O programa inclui o registro das atividades: _____
d) O professor pode avaliar o desempenho do aluno: _____
_____

Nota: Os conceitos avaliativos podem ser: excelente, muito bom, bom, regular, fraco, fraquíssimo, nulo. Nos outros itens, é só assinalar a opção correspondente.

IMPORTANTE

Projeto pedagógico com a utilização da informática educativa

Para implantar ou reformular um projeto de informática educativa é preciso fazer um planejamento, levando em consideração alguns itens importantes que podem garantir um melhor resultado na execução do projeto. Algumas etapas podem ser seguidas, conforme descritas a seguir.

- **Diagnóstico do aluno**

O primeiro passo para um projeto de informática educativa é a realização de um diagnóstico do contato do aluno com a

tecnologia educacional. Esse diagnóstico é realizado por meio de um questionário respondido pelo próprio aluno. Veja um exemplo de questionário elaborado por Tjara para o diagnóstico.

DIAGNÓSTICO DO ALUNO SOBRE USO DO COMPUTADOR

Nome: _____
Série: _____

Possui computador em casa? ( ) Sim ( ) Não
Se sim, qual a configuração?

_____
Tem acesso ao computador por outros meios ( ) Sim

( ) Não
Quais?_____

_____

Para qual finalidade você utiliza o computador?
( ) Jogar
( ) Estudar/pesquisar
( ) Outros _____

Quais são os programas que você utiliza?

_____
_____

- **Plano de ação**

Depois de coletados os dados do diagnóstico, elabore um plano de ação, definindo as atividades que serão desenvolvidas, os responsáveis pelo seu desenvolvimento, o prazo para sua execução e os custos envolvidos.

Caso não seja possível elaborar um plano de ação completo, planeje algumas atividades que possam ser desenvolvidas de acordo com a realidade da escola em que você atua.

• **Capacitação dos profissionais da educação**

É preciso criar condições para que os(as) professores(as) e os funcionários possam ser capacitados nos aspectos que vão afetar diretamente a implantação da informática na educação. Os funcionários precisam estar preparados para executar o projeto de informática.

IMPORTANTE

• **Conhecimento e pesquisa de softwares**

É o momento de definir quais *softwares* serão utilizados, conforme a modalidade de utilização da informática escolhida pela escola e de acordo com a indicação dos profissionais, que devem optar pelo que mais se adapte às necessidades, aos interesses dos alunos e ao desenvolvimento do projeto pedagógico.

• **Elaboração do projeto pedagógico com o uso da informática educativa**

A elaboração do projeto pedagógico é fundamental na definição da linha mestra da informática educativa e deve ser discutida por todos os interessados, envolvendo toda a comunidade escolar. A informática poderá ser utilizada como fim, como apoio para as atuais disciplinas ou para os projetos educacionais.

O uso da **informática como fim** é baseado no estudo das ferramentas disponíveis nos programas, sem nenhuma relação com os assuntos e temas estudados na escola. É o caso das aulas exclusivas de informática. A **informática como apoio às disciplinas** se limita, em muitos casos, à utilização dos *softwares* educacionais de forma isolada para as produções específicas de cada disciplina.

No uso da **informática como apoio aos projetos educacionais,** prevalecem as visões integrada e sistêmica. Os projetos educativos têm como objetivo contemplar as diversas áreas do conhecimento de forma interdisciplinar, proporcionando a formação de um conhecimento sistêmico, no qual cada disciplina passa a ser um elemento interdependente de todo um sistema.

Nessa modalidade, os *softwares* educacionais podem ser utilizados como fonte de pesquisa, de simulação, tutorial, exercitação ou qualquer outra atividade complementar. Para uma melhor integração das atividades entre as disciplinas, os professores devem planejar as abordagens interdisciplinares a

partir de determinado tema, inclusive a partir de sugestões dos próprios alunos. Exemplo:

Tema gerador: ***desmatamento***

Objetivo: ***despertar nos alunos a consciência em relação ao meio ambiente, descobrir e discutir as conseqüências do desmatamento para o meio ambiente e para o homem.***

Abordagens interdisciplinares:

- **Matemática**: levantamentos estatísticos das áreas desmatadas em todas as regiões brasileiras.
- **Geografia**: estudo das áreas e das regiões desmatadas com a produção de mapas indicando a localização das áreas atingidas pelo desmatamento em todo o Brasil.
- **Ciências**: conseqüências do desmatamento para o meio ambiente e para o homem.
- **Língua Portuguesa**: elaboração de entrevistas com especialistas no assunto para produção de textos, como transcrição das entrevistas, dos relatórios, das redações, dos artigos etc.

A estruturação de projetos educacionais com a utilização do computador como ferramenta pedagógica pode ocorrer a partir dos seguintes passos:

- Apresentação e uma breve explanação do tema do projeto para os alunos.
- Levantamento, com os alunos, de temas geradores.
- Aceitação ou reformulação do tema proposto.
- Discussão, com os alunos, sobre os conhecimentos já acumulados no cotidiano sobre o tema escolhido.
- Elaboração, por parte de cada aluno, de um roteiro para o estudo e pesquisa do tema escolhido.
- Localização de bibliografia para a pesquisa.
- Apresentação dos roteiros individuais e, em seguida, construção de um roteiro coletivo da equipe/turma.

- Hierarquização dos tópicos do roteiro coletivo.
- Revisão da bibliografia.
- Elaboração da pesquisa sobre todos os tópicos do projeto.
- Construção de um dossiê sobre o projeto.
- Apresentação da pesquisa.

IMPORTANTE

O uso do computador, nessa metodologia, ocorre durante toda a construção da pesquisa, seja para fazer uma busca de informações na internet e ou em CDs, seja para rever alguns conteúdos disciplinares básicos para o desenvolvimento do projeto ou para elaborar rascunhos, textos, apresentações e gráficos como forma de apresentação dos resultados das pesquisas.

• Implantação

É a execução das atividades previamente planejadas, momento no qual alunos e professores colocarão em prática as atividades propostas com o uso do computador e das ferramentas de informática.

• Avaliação

Momento de reunir alunos, professores, orientadores educacionais, coordenadores, funcionários, técnicos em informática, diretores e demais segmentos envolvidos no processo para avaliar os resultados das ações da informática educativa. Exemplo de ficha:

AVALIAÇÃO DA INFORMÁTICA EDUCATIVA

Profissional: _____

Data: ____/____/_____ **Série:** _____ **Disciplina:** _____

_____

1 – Está ocorrendo a integração dos objetivos temáticos/disciplinares com a utilização do computador como ferramenta pedagógica?

Sim ( ) Não ( ) Justifique sua resposta

_____

_____

2 – Os *softwares* utilizados estão de acordo com suas necessidades?

Sim ( ) Não ( ) Justifique sua resposta

_____

_____

3 – Os alunos estão sabendo lidar com o computador?

Sim ( ) Não ( )

4 – Quanto aos equipamentos:

A quantidade de computadores é suficiente para o tamanho das turmas?

Sim ( ) Não ( )

5 – Qual é a dinâmica utilizada no ambiente de informática (como são divididas as atividades e como os alunos são distribuídos nesse ambiente)?

_____

_____

6 – Como você avalia a motivação e o comportamento dos alunos no ambiente de informática?

_____

_____

7 – Como você avalia a interação dos alunos com o computador?

_____

_____

8 – Você observou melhoria no processo ensino-aprendizagem nesse ambiente? Justifique.

_____

_____

9 – As atividades previstas foram realizadas?

Sim ( ) Não ( ) Justifique sua resposta

_____

_____

10 – Quais são suas impressões (pessoais e profissionais) a respeito desse ambiente?

_____

_____

11 – Quais foram os principais ganhos e as dificuldades encontradas no desenvolvimento das suas atividades em relação à informática educativa?

_____

_____

12 – Quais são suas sugestões para a melhoria das atividades relacionadas à área de informática educativa?

_____

_____

IMPORTANTE

- **Replanejamento**

A partir das demandas e da realidade da escola onde você trabalha, sugira algumas ações que possam ser postas em prática com o uso da informática como apoio aos projetos educacionais da escola. Essa atividade pode compor sua prática profissional supervisionada.

A partir das demandas e da realidade da escola onde você trabalha, sugira algumas ações que possam ser postas em prática com o uso da informática como apoio aos projetos educacionais da escola. Essa atividade pode compor sua prática profissional supervisionada.

3

A importância da capacitação e do papel do funcionário da educação

Numa nova perspectiva educacional, na qual a informática é inserida como recurso pedagógico, cabe às escolas um novo papel, proporcionando o trabalho em equipe e enfatizando a capacidade do aluno de pensar e tomar decisões. O professor deve assumir o papel de facilitador, mediador, organizador, coordenador e parceiro, atendendo às necessidades individuais dos alunos. O educador deve assumir uma nova postura no processo de ensino-aprendizagem. E o funcionário? Qual é o seu papel nessa nova perspectiva? O de trabalhar em parceria com o professor, de forma efetiva, para que a informática seja utilizada da melhor forma como recurso pedagógico.

Inserir a informática na educação não é apenas adquirir equipamentos e programas de computador para a escola. O sucesso e a eficácia de um projeto educacional que utiliza a informática como mais um recurso, no processo pedagógico, exige capacitação e novas atitudes dos profissionais da educação diante da realidade e do contexto educacional. Conhecimento, visão crítica e consciência do educador em relação ao seu papel são fundamentais.

O(a) professor(a) deverá estar capacitado(a) para fazer a integração da informática com sua proposta de ensino e da escola, devendo estar aberto a mudanças e disposto a assumir um novo papel: o de facilitador(a) e coordenador(a) do processo de ensino-aprendizagem. O(a) professor(a) deve assessorar o aluno diante de uma situação-problema para que, juntos, possam encontrar a melhor solução, podendo testar e utilizar diferentes recursos.

IMPORTANTE

Esse novo papel exige maior empenho do professor, algo que não é adquirido em treinamentos técnicos ou em cursos em que os conceitos educacionais e o domínio do computador são trabalhados separadamente, esperando-se que os participantes façam a integração entre ambos. É preciso um processo de formação continuada do professor, que se realiza na articulação entre a exploração da tecnologia computacional, a ação pedagógica com o uso do computador e as teorias educacionais. O professor deve ter a oportunidade de discutir como** se aprende **e como** se ensina**. Deve também ter a chance de poder compreender a própria prática e de transformá-la (ALMEIDA, 1998).

Para que os educadores tenham condições de criar ambientes de aprendizagem que possam garantir um movimento contínuo de construção e reconstrução do conhecimento, é preciso reestruturar seu processo de formação para assumir a característica de continuidade. Nesse sentido, professores e funcionários da educação devem ser preparados para desenvolver competências tais como:

- estar aberto a aprender a aprender;
- atuar a partir de temas emergentes no contexto de interesse dos alunos;
- promover o desenvolvimento de projetos cooperativos;
- assumir atitude de investigador do conhecimento e da aprendizagem do aluno;
- propiciar a reflexão, a depuração e o pensar sobre o pensar;
- dominar recursos computacionais;
- identificar as potencialidades de aplicação desses recursos na prática pedagógica;
- desenvolver um processo de reflexão na prática e sobre a prática, reelaborando continuamente teorias que orientem sua atitude de mediação.

É preciso aprender a lidar com as rápidas mudanças, ser dinâmico e flexível. Nesse novo contexto educacional, no qual

o professor não é mais o único detentor do conhecimento, o educador deve estar preparado para a possibilidade de encontrar alunos que saibam até mais que ele sobre determinado assunto.

Assim, o processo de capacitação dos profissionais de educação deve englobar conhecimentos básicos de informática, conhecimentos pedagógicos, integração das tecnologias com as propostas pedagógicas, formas de gerenciamento da sala de aula com os novos recursos tecnológicos, revisão das teorias de aprendizagem, didática, projetos multi, inter e transdisciplinares. Com isso, será obtida uma maior segurança para atuar com a informática na educação.

A partir do momento em que a escola disponibiliza computadores e *softwares* como auxílio para as aulas, torna-se imprescindível saber avaliar os recursos para utilizá-los de forma adequada às suas necessidades. É indispensável que os professores e funcionários sejam capacitados para utilizar e avaliar o computador e os *softwares* disponíveis como instrumento pedagógico. O professor precisa conhecer e aprender a lidar com os recursos dos programas de computador que serão utilizados em suas aulas, e os funcionários, além disso, terão condições de deixá-los plenamente prontos para a utilização proposta pelo professor.

Com a capacitação, o educador será capaz de incorporar a informática como recurso pedagógico, planejando com segurança aulas mais criativas e dinâmicas, em que haja integração da tecnologia com a proposta de ensino. Além disso, poderá utilizar os recursos do computador como apoio na elaboração de provas, no controle das notas dos alunos, na elaboração de relatórios e de outras atividades que fazem parte do cotidiano escolar.

É natural que professores e demais profissionais da escola que trabalhem ou estejam envolvidos nas atividades em ambientes tecnológicos encontrem problemas e dificuldades. Por isso, o gerenciamento de situações comuns a ambientes de informática é um aspecto que não pode faltar na capacitação dos educadores.

Com a prática, o funcionário saberá lidar com os imprevistos, como:

- O computador está travando freqüentemente.
- O programa necessário para a aula não está funcionando em todos os computadores.

- A tinta da impressora acabou antes da finalização da impressão dos trabalhos.
- Não há computador suficiente para toda a turma.
- Algumas máquinas estão com vírus que prejudicam seu funcionamento.
- Perdi o arquivo onde havia gravado os trabalhos dos alunos.
- Nem todos os computadores possuem recursos de multimídia.
- A escola não possui um sistema de monitoramento adequado de acesso à internet.
- A memória dos computadores é insuficiente para a instalação de novos programas.
- O *drive* de disquete não está funcionando.

IMPORTANTE

Esses são apenas alguns exemplos de problemas que podem ser encontrados no ambiente de informática da escola. As dificuldades devem ser descritas em relatório e levadas à administração da escola para que sejam solucionadas. Alguns problemas podem ser resolvidos pelos próprios funcionários, técnicos em multimeios, a partir da elaboração de normas de utilização dos ambientes de informática, como por exemplo:

- A escola deverá designar um profissional para ser o responsável pela instalação dos programas e pela configuração dos computadores. Função que deverá ser desempenhada por você, dada sua formação técnica em multimeios didáticos.
- Manter uma empresa ou profissional capacitado para manutenção periódica dos computadores.
- Numerar os computadores, monitores e teclados para facilitar a identificação dos problemas nas máquinas.
- Evitar o uso de disquetes desconhecidos e sem a verificação prévia com antivírus.

Dessa maneira, fica clara a necessidade de capacitação do funcionário para trabalhar a informática como recurso pedagógico. É preciso haver uma construção gradativa das competências

específicas para o uso de recursos tecnológicos, lembrando, porém, que a construção dessas competências não deve ser isolada do processo mais amplo de construção de sua competência profissional.

No processo de implantação e utilização da informática, é importante que os administradores escolares também tenham uma visão dos benefícios da incorporação da tecnologia no dia-a-dia da escola e atuem, efetivamente, na construção da nova prática pedagógica proporcionada pelo uso do computador e dos seus objetivos, uma vez que o apoio da direção é um dos fatores fundamentais para que os projetos da escola possam ser executados com êxito.

Por isso, é tão importante que o administrador escolar também seja capacitado e tenha uma visão educativa condizente com a incorporação da informática como recurso pedagógico na escola, a fim de adequar suas atitudes com consciência do seu papel, que deve ser o de colaborador, incentivador e facilitador do processo.

Todos os profissionais que trabalham no ambiente escolar têm um papel importante no processo educacional como um todo e devem contribuir para a construção da escola como um espaço estimulador da aprendizagem. Dessa forma, também os funcionários da educação precisam estar capacitados para auxiliar no processo de implantação e utilização da informática na escola. Cada um, no âmbito de sua formação e atuação na escola, tem muito a colaborar.

Entre suas competências, professores, administradores e funcionários podem, juntos, contribuir para a construção de um espaço escolar no qual a informática seja utilizada como um recurso pedagógico motivador e construtivo. A inserção de cada profissional no processo de implantação e utilização da informática na escola faz com que todos se sintam importantes e responsáveis pelos resultados.

A troca de experiências e de informações entre os profissionais de educação envolvidos no processo é importante na busca de melhorias e de soluções para os problemas enfrentados no ambiente de informática da escola, bem como no planejamento das atividades a serem desenvolvidas e na definição dos objetivos a serem alcançados. Para isso, são recomendáveis a realização de reuniões periódicas e a utilização de outros canais diários de comunicação.

A incorporação das novas tecnologias de comunicação e informação na escola resulta em um processo contínuo de mudança, uma vez que as atualizações tecnológicas são constantes e rápidas. Em função dessa rapidez evolutiva, todos os profissionais envolvidos na área precisam se atualizar freqüentemente para continuarem aptos a utilizar as ferramentas, os programas e os equipamentos de informática. Como bem diz Tajra (2000):

IMPORTANTE

O aprendizado, além de ser um processo em contínua mudança, é coletivo. Negar o contexto no qual vivemos é nos transformar numa "caixa-preta"; é não querer perceber o que está ao nosso redor; é desprezar uma característica típica do ser humano: a capacidade de aprender. Aprender é mudar. Aprender significa romper constantemente para que possamos nos posicionar como seres autônomos e transformadores diante do ecossistema no qual estamos inseridos.

O técnico em multimeios como coordenador de informática

Por ser um ambiente com características, finalidades e problemas próprios, o laboratório de informática precisa de um coordenador, da mesma forma que existem coordenadores para outras áreas e atividades da escola. Como destaca o professor José Junio Lopes, para introduzir a informática na escola, não basta ter um laboratório equipado, professores treinados e um projeto pedagógico. É preciso haver também um coordenador de informática. Como sua formação está se dando nessa área, esse papel pode perfeitamente ser desenvolvido por você, técnico em multimeios didáticos.

O coordenador de informática tem um papel muito importante no desenvolvimento e no gerenciamento do processo pedagógico com o uso do computador. Ele deve estar atento e envolvido com o planejamento curricular de todas as disciplinas para que possa sugerir atividades pedagógicas envolvendo a informática. O coordenador de informática também tem como papel incentivar e mobilizar os professores para o desenvolvimento das ações pedagógicas no ambiente informatizado.

Com a figura de um coordenador de informática na escola, as ações educativas podem ser facilitadas, os problemas e dúvidas resolvidos com mais agilidade e eficiência. Como coordenador do processo, esse profissional pode, além de facilitar e gerenciar as ações pedagógicas, buscar maneiras de conseguir recursos necessários, como computadores,* softwares *e cursos de capacitação para os professores.

Para fazer tudo isso, o coordenador de informática precisa, é claro, do apoio da direção da escola, dos professores e dos profissionais envolvidos. É indispensável a cooperação e o trabalho em equipe para que os projetos sejam desenvolvidos, os problemas detectados e resolvidos, os recursos necessários viabilizados, e o laboratório de informática possa funcionar realmente como um apoio pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Um coordenador precisa reunir algumas habilidades, como:

- Conhecer o projeto pedagógico da escola.
- Ter uma visão abrangente dos conteúdos disciplinares e estar atento aos projetos pedagógicos das diversas áreas, verificando sua contribuição.
- Ter conhecimento sobre as diversas abordagens de aprendizagem, especialmente as adotadas na escola.
- Ter a visão geral do processo e estar receptivo às suas devidas interferências.
- Perceber as dificuldades e o potencial dos professores para poder instigá-los e ajudá-los.
- Mostrar ao professor que o laboratório de informática deve ser extensão de sua sala de aula, e a aula deve ser dada por ele e não por uma terceira pessoa.
- Pesquisar e analisar os *softwares* educativos.
- Ter uma visão técnica, conhecer os equipamentos e manter-se informado sobre as novas atualizações.
- Estar constantemente atento a situações que possam interferir ou prejudicar o processo de ensino-aprendizagem como, por exemplo, conflitos interpessoais, dificuldades de

aprendizagem ou de relacionamento e falta de recursos humanos e materiais.

1) Com base no último item das habilidades do coordenador, descreva uma situação social possível.

2) Escreva um texto com sua opinião sobre a importância da capacitação de professores, administradores escolares e funcionários que trabalham com a informática como recurso pedagógico e qual o papel de cada um deles no uso da informática na educação.

Essa tarefa poderá compor sua prática profissional supervisionada.

4

O uso da internet na educação

A escola não pode ignorar a influência da internet na vida das pessoas da sociedade moderna. Ao contrário, a escola pode utilizar a internet como mais um recurso para dinamizar e facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Alguns dos principais ganhos pedagógicos possíveis com a internet são:

- Acessibilidade a fontes inesgotáveis de assuntos para pesquisas.
- Páginas educacionais específicas para a pesquisa escolar.
- Páginas para busca de *software*.
- Comunicação e interação com outras escolas.
- Estímulo para pesquisar a partir de temas previamente definidos ou a partir da curiosidade dos próprios alunos.
- Desenvolvimento de uma nova forma de comunicação e socialização.
- Estímulo à escrita e à leitura.
- Estímulo à curiosidade.
- Estímulo ao raciocínio lógico.
- Desenvolvimento da autonomia.
- Possibilidade do aprendizado individualizado.
- Troca de experiências entre professores/professores, aluno/aluno e professor/aluno.

É importante destacar que a navegação na internet precisa de bom senso, intuição e gosto estético. Bom senso para saber selecionar, em rápidas comparações, as páginas mais importantes. Intuição para aprender por tentativa, acerto e erro a localizar o que procuramos. Gosto estético para reconhecer e apreciar as páginas melhor elaboradas.

IMPORTANTE

A internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor proporcionar um clima de confiança, abertura, cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor ao estabelecer relações de confiança com seus alunos por meio do equilíbrio, competência e simpatia com que atua. O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados (MORAN,1998).

Apesar de todas as vantagens, o acesso à internet também tem alguns problemas. A escola precisa estar preparada não só para utilizar o que a internet traz de positivo, mas também para lidar com seus aspectos negativos, como:

- Muitas informações sem fidedignidade.
- Lentidão de acesso quando o serviço da empresa que possibilita a conexão à rede é de baixa qualidade.
- Facilidade no acesso a sítios inadequados para o público infanto-juvenil.
- Confusão entre informação e conhecimento. O conhecimento não se passa, mas cria-se e constrói-se.
- Resistência às mudanças. Alguns alunos e professores não aceitam facilmente a mudança na forma de ensinar e aprender.
- Facilidade de dispersão. Muitos alunos perdem-se no emaranhado de possibilidades de navegação e não procuram o que deveriam.
- Impaciência. A impaciência de muitos alunos os faz mudar de um endereço para outro, aprofundando pouco as possibilidades de cada página.

Os problemas ligados ao uso da internet na educação não devem se transformar em desestímulo para os profissionais de

educação, visto que suas vantagens justificam o empenho de toda a escola na superação dos obstáculos para fazer da internet uma ferramenta positiva de apoio ao processo de ensino-aprendizagem, de maneira crítica e construtiva.

É preciso despertar, nos alunos, a consciência para a realização adequada de pesquisas pela internet. Copiar e colar ou, simplesmente, imprimir páginas de textos retirados dos sítios, sem referências e sem qualquer reflexão ou análise crítica por parte do aluno, é um comportamento que não pode ser admitido. As pesquisas precisam ser devidamente orientadas.

No imenso universo da internet, podemos encontrar conteúdos de boa e má qualidade. Por isso, o educador deve estar preparado para ajudar os educandos a localizar conteúdos de qualidade e a transformar os textos pesquisados em conhecimentos úteis, em material de debates e reflexões, em leitura crítica, lembrando que a internet não é a única fonte de pesquisa a ser utilizada.

Hoje, é possível bloquear o acesso a sítios inadequados e evitar que os alunos façam uso indevido da internet. Porém, muito mais que bloquear os sítios inadequados, o educador deve ter a preocupação de orientar as crianças e os jovens quanto aos aspectos positivos e negativos da internet, a fim de que os alunos possam usufruir o que essa rede tem de melhor, de forma adequada e positiva.

Serviços da internet

Há vários serviços disponíveis na internet que podem ser utilizados tanto para uso pessoal, quanto para fins educacionais. A seguir, você verá algumas das principais utilidades dela e exemplos de seu uso na educação.

Sítio, página ou *home page*

É abrindo um sítio, uma página ou *home page* que temos acesso às variadas informações em forma de texto, imagens e sons na internet. Na educação, o serviço pode ser utilizado para pesquisas e estudos de temas ligados às disciplinas.

Pesquise, com seus colegas, o que é sítio, página ou* home page*. Fazendo isso, ficará mais fácil compreender melhor sua aplicabilidade.

Para ter acesso às páginas, é preciso estar conectado à internet e possuir um programa que permita a chamada navegação. Cada página tem um endereço na internet que permite sua localização. Veja, por exemplo, a página principal ou *home page* da Universidade de Brasília (UnB), que fica no endereço **http://www.unb.br**

Envio e recebimento de arquivos

Por meio da internet, é possível enviar (*upload*) e receber (*download*) arquivos de programas, imagens e sons. Podemos baixar arquivos de páginas da internet e também baixar ou enviar arquivos por meio do correio eletrônico (*e-mail*).

Alunos, professores e funcionários podem utilizar esse serviço para conseguir programas gratuitos que sejam úteis às disciplinas ou ainda baixar arquivos com conteúdos das aulas ou de apoio a elas, por exemplo.

Correio eletrônico ou *e-mail*

É o serviço que nos permite enviar e receber mensagens pela internet por meio de um endereço eletrônico pessoal. As contas de *e-mail* podem ser criadas nos provedores de acesso particulares, pagos, ou em sítios que oferecem esse serviço de forma gratuita, possibilitando que você receba e envie mensagens de correio eletrônico de qualquer computador que esteja conectado à internet.

Uma característica interessante desse serviço é que não precisamos estar conectados no momento em que o remetente nos envia uma mensagem para que possamos recebê-la. A qualquer momento que acessamos nossa caixa de *e-mail*, recebemos as mensagens. Também é possível arquivar as mensagens recebidas, conforme o interesse.

Se aluno e professor tiverem uma conta de correio eletrônico, é possível trocarem mensagens fora do horário das aulas para tirar dúvidas ou repassar material de estudo e enviar trabalhos, por exemplo. Com o uso do *e-mail* ou correio eletrônico,

todas as pessoas da escola podem enviar mensagens umas para as outras em qualquer horário, dinamizando e possibilitando outras formas de comunicação.

Salas de bate-papo ou *chat*

É uma forma de comunicação instantânea pela internet. Dessa forma, para haver conversa em uma sala de bate-papo ou *chat*, é necessário que as pessoas que queiram se comunicar estejam conectadas ao mesmo tempo na mesma sala. As salas são divididas, geralmente, por assuntos. Existe *chat* sobre os mais variados temas.

Na escola, a turma e o(a) professor(a) podem procurar uma sala para discutir assunto de interesse da disciplina, para troca de idéias, opiniões e informações. Fora do horário de aula, a turma pode marcar um encontro na internet para estabelecer uma discussão sobre algum tema que esteja sendo estudado. E você pode, junto com seus colegas, criar uma sala para discutir sua nova formação e as atividades solicitadas; um plano de carreira e tarefas realizadas na escola.

Como nesse serviço os usuários costumam se identificar por apelidos, é preciso muito cuidado para não passar informações sigilosas ou pessoais, como número de documentos, por exemplo, pois não se pode ter certeza sobre quem está do outro lado da rede e quais são suas verdadeiras intenções.

Lista de discussão

Esse serviço reúne pessoas com os mesmos interesses e objetivos para troca de idéias, opiniões e informações. Entretanto, diferentemente das salas de bate-papo, os interessados não precisam estar conectados simultaneamente para a troca de mensagens. O que a lista de discussão permite é que todas as pessoas que estejam cadastradas recebam ou enviem uma mesma mensagem para todos da lista de uma só vez, visto que a comunicação é coletiva.

Na escola, esse serviço pode ser empregado para integrar as pessoas que façam parte de um mesmo projeto. Por meio da lista de discussão, é possível motivar a participação e a integração dos envolvidos numa tarefa ou projeto. Além disso, esse serviço facilita a comunicação, uma vez que, ao enviar

uma mensagem pela lista, todas as pessoas nela cadastradas irão recebê-la. Assim, é possível uma comunicação mais rápida e integrada.

É importante estabelecer algumas regras básicas para o uso da lista de discussão num projeto educacional. As regras visam facilitar e otimizar o uso do recurso por parte dos grupos formados na escola. Entre as principais regras que podem ser estabelecidas, podemos citar as seguintes:

IMPORTANTE

- As listas devem sempre agrupar aqueles que tenham os mesmos objetivos e interesses.
- Padronizar como deverão ser mencionados os assuntos das mensagens. Dessa forma, os usuários abrirão apenas as mensagens que são de interesse específico da escola. Quando as listas possuem muitos usuários inscritos, a ausência dessa regra torna-se um dos grandes complicadores, visto que passamos a receber inúmeras mensagens por dia, sendo quase impossível ler e responder a todas. A padronização na identificação dos assuntos facilita o filtro de mensagens que possam nos interessar ou não.
- Padronizar o formato dos arquivos a serem enviados com os levantamentos dos trabalhos escolares, bem como especificar os programas que deverão ser usados pelo projeto. Isso é importante porque enquanto uma escola está utilizando o Word 2000, outra ainda poderá estar com a versão Word 6.0; esta última, ao receber os trabalhos da primeira escola, não conseguirá abrir os arquivos.
- Padronizar o tamanho dos arquivos a serem enviados. Não é aconselhável enviar arquivos muito grandes via lista ou *e-mail*, pois tanto seu envio quanto seu recebimento levarão muito tempo. Ainda há o problema do limite máximo de tamanho de arquivo que cada provedor ou administrador de conta de *e-mail* disponibiliza para o usuário. Os arquivos que ultrapassam o limite de tamanho estabelecido pelo administrador da conta de *e-mail* não chegam ao destinatário.

Blog ou *weblog*

Podemos definir *blog* como uma página pessoal ou profissional na internet, na qual a pessoa expõe suas idéias, reflexões,

observações, comentários, apontamentos etc., sendo possível a interação com seus leitores. Inicialmente, os *blogs* tornaram-se populares entre os jovens, que encontraram uma forma de publicar na internet seus diários pessoais.

Com o tempo, passaram também a ser utilizados por jornalistas, sendo descobertos por repórteres e editores de vários países, que transformaram o *blog* em novo gênero de jornalismo, um espaço para publicar opiniões e análises que normalmente não encontram espaço na mídia tradicional, ao mesmo tempo em que possibilita o contato direto entre leitores e jornalistas.

Uma das vantagens das ferramentas do *blog* é permitir que os usuários publiquem seu conteúdo sem a necessidade de conhecimentos técnicos especializados a respeito de construção de páginas na internet. Assim, professores e alunos podem criar *blogs* para expor e trocar idéias a respeito de conteúdos das disciplinas escolares, bem como para publicar seus trabalhos. Isso tudo com o auxílio do técnico em multimeios didáticos.

Projeto pedagógico com a utilização da internet

Para que a escola passe a utilizar a internet como recurso pedagógico, é importante que os profissionais da educação sejam conscientizados sobre suas implicações e aspectos positivos e negativos, conheçam seus serviços e sejam capacitados para trabalhar com suas ferramentas com fins pedagógicos. Além disso, é necessário que a escola elabore um projeto pedagógico com esse fim.

Ter um projeto é fundamental para a definição dos objetivos, para a organização e o planejamento das atividades a serem executadas e para a avaliação dos resultados. É fundamental lembrar que a internet é mais um recurso que pode ser aproveitado a favor da educação, mas é preciso haver planejamento para que sua utilização pedagógica pela escola não se perca no meio do caminho.

A internet é mais um canal de conhecimento, de trocas e buscas. A internet não substitui. Ela facilita, aprimora as relações humanas, elabora novas formas de produção, estimula uma cultura digital, libera tempo, une povos

e culturas. Gera uma nova sociedade. A internet não se resume a um conjunto de* backbones *que interliga fisicamente os países e as informações. A tecnologia não está isolada do seu contexto histórico, de suas relações sociais. Quando falo internet, refiro-me à complexa rede hipertextual de lógicas e conhecimentos inter-relacionados (TAJRA, 2000).

Backbone ***é o* link *que prove a internet. O termo* link*, em inglês, é usado para expressar a ligação entre sistemas ou conjunto de redes de comunicação eletrônica e telecomunicações. http://p..wikipedia.org/Backbone***

Veja, a seguir, um roteiro para elaboração de um projeto pedagógico com a utilização da internet. É claro que se trata apenas de uma sugestão. Cada escola deve elaborar seu projeto de acordo com suas necessidades, objetivos e realidade, pois sabemos que o projeto dependerá de vários fatores para sua implementação, como recursos disponíveis, apoio da direção e engajamento de professores e alunos.

- Definição dos profissionais que participarão das atividades iniciais do projeto. É interessante que num primeiro momento não sejam selecionados muitos profissionais, visto que, por ser uma nova técnica (entende-se aqui técnica no sentido amplo, entende-se ferramenta em si) a ser utilizada, existe um período de adequação ao uso das ferramentas disponíveis. Portanto, profissionais que participarão inicialmente poderão assumir, depois, o papel de multiplicadores dessa aprendizagem.
- Os profissionais selecionados deverão ser capacitados inicialmente quanto à utilização dos serviços básicos da internet. Posteriormente, é importante que alguns deles possam, também, desenvolver suas próprias páginas para publicação dos trabalhos.
- Definição do tema gerador a ser pesquisado e desenvolvido.
- Detalhamento de todas as atividades a serem elaboradas em função do tema escolhido. Essas atividades devem ser repassadas para os alunos por períodos previamente definidos. Por exemplo: as atividades deverão ser cumpridas semanalmente, quinzenalmente ou mensalmente.
- Elaboração de um sítio para integrar as atividades do projeto. Esse sítio deverá conter: o nome e a logomarca do

projeto, a apresentação do projeto, os objetivos do projeto, a metodologia a ser utilizada, o público-alvo, o tempo de duração do projeto, os critérios de avaliação, a equipe de desenvolvimento, a apresentação da(s) escola(s) e/ou dos alunos participantes, a agenda com as atividades a serem desenvolvidas, o local para troca de mensagens (a lista de discussão, *e-mail* e *chat*) e o local para exposição das atividades desenvolvidas pelas equipes de trabalho. Caso a escola queira, ela poderá sofisticar ainda mais o sítio. Tudo dependerá da equipe de profissionais que estará diretamente relacionada ao desenvolvimento. O sítio é o modo de materializar o projeto e visualizar de uma forma mais concreta as atividades que estão sendo elaboradas.

- A partir das atividades citadas, o importante agora é o acompanhamento das atividades enviadas pelos integrantes do projeto. O envio das atividades pode ser efetuado por meio de lista de discussão, *e-mail* ou pelo próprio sítio do projeto, a partir do recurso de formulário *on-line*. O aluno preenche as informações solicitadas e, automaticamente, sua pesquisa é enviada e publicada no sítio do projeto.

- Por fim, como em todo projeto, devemos sempre avaliar os resultados obtidos. Todas as atividades foram cumpridas? Quais foram os problemas que surgiram durante o desenvolvimento das atividades? Os alunos e os professores mantiveram-se motivados durante todo o projeto? Os alunos enviaram as atividades em tempo hábil? Qual o serviço mais utilizado da internet? A avaliação do projeto não deverá ocorrer apenas na sua finalização, mas durante todo o seu desenvolvimento, visto que não adianta corrigir erros quando não é mais possível reparar os prejuízos causados. Portanto, é necessário efetuar controles para que os problemas que surjam durante o processo de desenvolvimento do projeto sejam corrigidos a tempo de não prejudicar seus resultados.

No projeto de utilização da internet como recurso pedagógico, podemos identificar alguns aspectos importantes que se desenvolvem em fases diferentes durante sua implementação. É importante que o educador reconheça estas fases no seu trabalho. As fases de um projeto educacional com uso dos serviços disponíveis na internet podem ser descritas da seguinte forma:

- **1º momento**: é a fase de levantamento de dados, conforme solicitado pela descrição das atividades definidas pelos envolvidos no projeto. O levantamento de dados não deve se limitar à pesquisa na internet. Os participantes do projeto deverão recorrer a livros, jornais, revistas, vídeos, programas de TV e outras fontes. O objetivo é que os alunos e os professores se habituem à prática da pesquisa. A internet deverá ser considerada apenas como mais uma fonte para obter informações, se comunicar e interagir. As informações encontradas na internet deverão também ser mencionadas como fonte de bibliografia da pesquisa.

- **2º momento**: após o levantamento de dados obtido na fase anterior, é interessante gerar um debate sobre as questões encontradas, utilizando, por exemplo, o serviço das listas de discussão, as salas de bate-papo ou a troca de *e-mails*.

- **3º momento**: depois das conclusões elaboradas, então, chega a hora da grande adequação das informações. Hora de montar uma produção que pode ser feita por meio de qualquer expressão, seja textual, pictórica, musical, espacial, seja outra que a equipe de produção ache mais interessante para refletir suas conclusões. Em função da definição por parte da equipe de desenvolvimento do projeto, verifique qual programa poderá ser utilizado para a produção do trabalho.

- **4º momento**: talvez a fase de maior empolgação de um trabalho seja quando o resultado está pronto e pode ser visualizado por qualquer pessoa. Ao expormos um trabalho na internet, na verdade, estamos expondo para o mundo. Qualquer pessoa de qualquer país poderá acessá-lo quando desejar. Essa fase é bastante criteriosa. Os técnicos devem ficar atentos ao que está sendo publicado, pois será a "cara" da escola. Por meio desses trabalhos, muitas vezes, poderemos ver o nível de qualidade que a escola apresenta. Por sinal, essa questão é uma das grandes resistências encontradas, pois elas acabam se expondo perante a comunidade geral.

Como todo projeto na área educacional, o desenvolvimento de atividades com a utilização da internet deve possibilitar, acima de tudo, o aprendizado, a troca de informações, o desenvolvimento e o aprimoramento do senso crítico, dos valores humanos, o trabalho em equipe e a descoberta das

IMPORTANTE

potencialidades individuais, contribuindo na formação dos envolvidos como pessoas e cidadãos.

Podemos complementar como* 5º momento *de um projeto de internet na educação a transformação obtida nas pessoas – professores e alunos – diante dos novos paradigmas da sociedade digital. A percepção que essas pessoas passaram a obter diante da possibilidade de uma nova forma de agir e viver (TAJRA, 2000).

1 – Faça uma análise das várias ferramentas e serviços disponíveis na internet, descrevendo suas utilidades, pontos positivos e negativos. A partir dessa reflexão, elabore um projeto pedagógico com a utilização da internet para a escola na qual você trabalha.

Essa atividade poderá compor sua prática profissional supervisionada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; ALMEIDA, Fernando José de. Uma zona de conflitos e muitos interesses. In: *Salto para o futuro*: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Da atuação à formação de professores. In: *Salto para o futuro*: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

ANDRADE, P. F.; ALBUQUERQUE, M. C. M. Lima. *Projeto Educom*. Brasília: Ministério da Educação; Organização dos Estados Americanos, 1993.

FRÓES, Jorge R. M. A relação homem-máquina e a questão da cognição. In: *Salto para o futuro*: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

LOPES, José Junio. *A introdução da informática no ambiente escolar*. Disponível em: <http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf>.

MORAES, Maria Candida. *Informática educativa no Brasil*: uma história vivida, algumas lições aprendidas. Disponível em: <http://www.edutec.net/Textos/Alia/MISC/edmcand1.htm. 1997>. O histórico apresentado neste módulo de estudo, com relação ao período que se estende até o ano de 1992, foi retirado desse texto da professora Maria Candida Moraes, coordenadora das atividades de informática na educação, desenvolvidas pelo MEC no período de 1981 a 1992.

MORAN, José Manuel. Mudar a forma de aprender e ensinar com a internet. In: *Salto para o futuro*: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

NIQUINI, Débora Pinto. *Informática na educação*: implicações didático-pedagógicas e construção do conhecimento. Brasília: Universidade Católica de Brasília; Universa, 1996. 136 p.

PROGRAMA NACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

(ProInfo) Disponível em: <http://www.proinfo.mec.gov.br>.

STAA, Betina von. *Vi na internet*. Artigo publicado em: <http://www.educacional.com.br/articulistas/betina_bd.asp?codtexto=627>.

TAJRA, Sanmya Feitosa. *Informática na educação*: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade. 2. ed. São Paulo: Érica, 2000. 143 p.

VALENTE, José Armando. Análise dos diferentes tipos de *software* usados na educação. In: *Salto para o futuro*: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Oficinas culturais

TÉCNICO EM
MULTIMEIOS DIDÁTICOS

Brasília – 2007

Governo Federal

Ministério da Educação
Secretária de Educação Básica
Departamento de Articulação e Desenvolvimento dos Sistemas de Ensino

Universidade de Brasília – UnB

Reitor
Timothy Martin Muholland

Vice-Reitor
Edgar Nobuo Mamiya

Coordenação Pedagógica do Profuncionário
Bernardo Kipnis – FE/UnB
Dante Diniz Bessa – Cead/UNB
Francisco das Chagas Firmino do Nascimento – SEE-DF
João Antônio Cabral de Monlevade – FE/UnB
Maria Abádia da Silva – FE/UnB
Tânia Mara Piccinini Soares – MEC

Centro de Educação a Distância – Cead/UnB
Diretor – Sylvio Quezado
Coordenação Executiva – Ricardo de Sagebin
Coordenação Pedagógica – Tânia Schmitt

Unidade de Pedagogia
Gestão da Unidade Pedagógica – Ana Luisa Nepomuceno
Gestora Pedagógica – Juliana C. Jungmann
Gestão da Unidade Produção – Rossana M. F. Beraldo
Designer Educacional – Luciana Kury
Revisão – Danúzia Maria Queiroz Cruz Gama
Editoração – Raimunda Dias
Ilustração – Rodrigo Mafra

Unidade de Apoio Acadêmico
Gerente da Unidade – Lourdinéia Martins da Silva Cardoso
Gestora do Projeto – Diva Peres Gomes Portela

profuncionário

Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P644o Pimentel, Graça.

Oficinas Culturais. / Graça Pimentel, Liliane Bernardes Carneiro, Jacinto Guerra. – Brasília : Universidade de Brasília, 2007.

106 p.

ISBN: 978-85-230-0978-6

1. Processo pedagógico. I. Carneiro, Liliane Bernardes. II. Guerra, Jacinto. III. Título. IV. Universidade de Brasília. Centro de Educação a Distância.

CDD 370.1

Apresentação

Com certeza você adquiriu conhecimentos bem interessantes a respeito de uma visão nova e mais abrangente de seu trabalho na escola. Você percebeu que é possível o profissional da educação transformar atividades rotineiras em trabalhos fascinantes para a educação das novas gerações.

Acreditamos que seu esforço no sentido de aprender – **e de colocar em prática seus novos conhecimentos** – será de fundamental importância para a melhoria da realidade de sua escola. Com isso, você alcançará um horizonte muito mais amplo! É importante ressaltar que toda comunidade obterá ganhos, uma vez que a educação atravessa fronteiras no espaço e no tempo.

Às vezes, pequenas atitudes podem fazer uma grande diferença. É muito gratificante a sensação de ser capaz de melhorar o ambiente próximo de nós – a escola onde trabalhamos –, porque isto repercute no bairro e na cidade onde vivemos. Por falar nisto, é interessante lembrar o que disse o poeta **Carlos Drummond de Andrade**, mostrando a importância da cidade, morada do homem:

"Depois da cidade, o mundo; depois do mundo, as estrelas".

Contribuindo para melhorar a educação e a cultura na cidade, que é nossa pátria pequena, estamos ajudando a melhorar a qualidade de vida em nosso país, estamos construindo o futuro do Brasil. Quando falamos na cidade, que é uma espécie de capital do município, não podemos nos esquecer da zona rural, dos povoados, dos sítios e das fazendas – com seu povo trabalhador, suas escolas, seus estudantes e seus profissionais da educação – que precisam e merecem todos os benefícios de quem mora e trabalha nas cidades.

Neste módulo, vamos tratar exatamente do que nos cerca e nos faz ser o que somos, nos faz cultivar atitudes e acreditar em nossos valores. Vamos ver nossa imagem refletida no espelho e teremos orgulho do que vamos ver.

Vamos falar da nossa riqueza cultural, plural em sua essência, já que as diversas Regiões do Brasil apresentam características singulares, formadoras de uma única e rica imagem, cheia de sons, cores e cheiros que nenhum outro lugar do mundo possui. Você, trabalhador em educação, tem a oportunidade de fazer a diferença, estimulando, cuidando e preservando a imagem de sua escola, da cidade onde vive – e, por extensão natural, a imagem do Brasil de hoje e do futuro.

Por falar nisto, o futuro de nossos filhos e netos está muito próximo. Lá no Amazonas, o poeta Tiago de Melo disse que “o futuro começa a cada manhã que nasce”, e a sabedoria popular aconselha: “Não deixes para amanhã o que podes fazer hoje”.

OBJETIVO

Ampliar o conhecimento dos **funcionários da educação** a respeito de oficinas culturais para que possam atuar no processo pedagógico da escola contribuindo para a manifestação da identidade cultural de sua cidade e de sua Região.

EMENTA

Educação e cultura. O Brasil e a diversidade cultural. Cultura erudita, cultura popular e cultura de massa. Identidade cultural da comunidade escolar. Atividades culturais na escola.

Mensagem dos autores

Sou educadora, formada em Pedagogia, com pós-graduação em Administração Escolar, pela Universidade Católica de Brasília e mestre em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília.

Nasci na pequena cidade de Caputira, na Zona da Mata mineira, região do Pico da Bandeira, quase fronteira com o Espírito Santo. Vim para Brasília, ainda criança, acompanhando meus pais, que procuravam novas oportunidades de trabalho e de estudo para os filhos. Nessa época, milhares de brasileiros erguiam, no Planalto Central, a nova capital do país. Fomos morar na então Vila do IAPI, perto da Cidade Livre, hoje Núcleo Bandeirante, onde se estabeleceram os trabalhadores que construíam Brasília.

Pioneira na fundação da cidade de Ceilândia, minha relação com a escola foi imediata, num misto de emoção, ansiedade e prazer. Em meio a tantos barracos de madeira, lá estava, na paisagem do cerrado, uma construção de tijolo aparente, janelas de vidro, novinha, à espera de professores e alunos. Nosso lazer era ir à escola – onde desenvolvi o gosto pela leitura, pelo teatro e pela poesia.

Em Ceilândia, construí minha vida acadêmica e profissional. Atuando como orientadora educacional e administradora escolar, participei de muitos projetos envolvendo a escola e a comunidade, elos imprescindíveis no processo de fortalecimento e de confiança nas relações de aprendizagem e de cidadania.

Mais tarde, administrei a Biblioteca Pública da Ceilândia, que se tornou uma referência importante no Distrito Federal. Com uma equipe de colaboradores, foi possível consolidar uma boa interação com a comunidade, no sentido de fazer da biblioteca um centro receptor e irradiador de cultura. A intenção foi identificar talentos nas áreas da música, da literatura, das artes plásticas e de outras linguagens, oferecendo-lhes oportunidades de ação criativa e, ao mesmo tempo, ampliando as condições de desenvolvimento da cultura na cidade.

Com o trabalho desenvolvido na Ceilândia, fui convidada e assumi, na Secretaria de Estado de Cultura, a gerência do

Sistema de Bibliotecas Públicas do Distrito Federal, quando tive a oportunidade de ampliar vários projetos de inclusão social voltados para a difusão do livro e da leitura, envolvendo segmentos diversos da área cultural.

Ao estreitar a relação entre a escola e a comunidade, estamos conhecendo melhor as crenças, os valores e as linguagens que constituem fatores significativos para construir a educação de qualidade que nosso país tanto precisa.

É a partir da escola que o diálogo se abre e se torna de grande importância para a circulação de idéias e para a utilização adequada dos bens e dos produtos culturais. Como disse no módulo anterior, cada um de vocês que atua na escola tem um papel relevante a desempenhar nesta construção. Para isto, a cultura precisa ser entendida como um investimento que pode conduzir ao bem-estar social e a uma qualidade de vida melhor. A cultura dá certo. Agora é só começar. Boa leitura!

Graça Pimentel

Nasci em Patos de Minas, uma das cidades mais importantes do Alto Paranaíba e de todo o Estado de Minas Gerais. Educadora formada em Pedagogia pela Universidade Católica de Brasília, estou cursando mestrado em Ciência da Informação na Universidade de Brasília.

Apaixonada pela literatura e pelos livros, trabalho há muito tempo em bibliotecas públicas e eventos culturais. Dizem que a formação do leitor vem do berço. No meu caso, não foi bem assim. Meus pais trabalhavam muito e não tinham tempo para a leitura e para os livros. Meu encantamento pela literatura foi logo nas primeiras séries escolares. Aprendi a ler num livro muito interessante: *O Barquinho Amarelo*, de Ieda Dias da Silva. Você não faz idéia do quanto viajei naquelas páginas inesquecíveis.

Minha adolescência foi recheada de romances de banca de revistas lidos às escondidas. Depois, vieram os livros que, a princípio, serviam de enfeite na estante da minha casa. E outros e mais outros no curso superior. Depois meus grandes amores: as obras de literatura infantil, que eu compartilhava com meus alunos.

Atendendo a solicitação do administrador da cidade de Ceilândia/Distrito Federal e em parceria com uma grande educadora, implantamos uma biblioteca pública na cidade. Depois disso, vi nascer outras bibliotecas e muitos trabalhos bonitos feitos por pessoas simples, que abraçam com garra seus ideais e fazem com que todos ao seu redor sejam cidadãos melhores.

Como assessora da Secretaria de Cultura do Distrito Federal/Diretoria de Bibliotecas, durante vários anos coordenei atividades na Feira do Livro de Brasília, um dos eventos culturais mais importantes da capital do país.

Em Santa Cruz de La Sierra, na Bolívia, a convite do Ministério da Cultura da Espanha, fiz – em parceria com Graça Pimentel – a apresentação de políticas públicas de incentivo ao livro e à leitura desenvolvidas no Distrito Federal, destacando os seguintes projetos e programas: Inclusão Digital para a Rede de Bibliotecas Públicas do DF; Revitalização, Modernização, Ampliação e Dinamização da Rede de Bibliotecas Públicas do DF, entre outros .

Desenvolvi, ainda, projetos importantes na área cultural, entre os quais O Escritor no Meio da Gente e a Tenda da

Leitura. Atualmente, em meus estudos de mestrado, na UnB, desenvolvo pesquisa da leitura de imagens na literatura infantil. Manifesto meu entusiasmo com as *Oficinas culturais*, em que as escolas e os profissionais da educação adquirem novos instrumentos e experiências para uma participação mais direta e efetiva no desenvolvimento das artes e da cultura em nosso país.

Liliane Bernardes Carneiro

Minha terra é Bom Despacho, a cidade da Senhora do Sol, situada no centro da região entre as nascentes do Rio São Francisco e o Lago de Três Marias, em Minas Gerais. Passei minha infância em Moema e Lagoa da Prata, que estão muito presentes em meus livros, sobretudo nas crônicas "Mutirão no arraial", "Conversa de andorinha" e "Os presépios de Lagoa da Prata".

Aprendi as primeiras letras numa escola rural, no lugarejo chamado Martins Guimarães, às margens de uma estrada de ferro, com sua pequena estação de passageiros e cargas. Do Grupo Escolar Dr. Jacinto Campos, em Lagoa da Prata, recebi os primeiros incentivos em minha formação literária. Mais tarde, no antigo Ginásio Estadual de Bom Despacho, encontro nova motivação para a leitura e os estudos.

Concluído o curso ginasial, mudei-me para Belo Horizonte, onde fui trabalhar como bancário e prosseguir meus estudos, formando-me em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Depois, fiz cursos de extensão universitária na Universidade de Brasília e na Universidade de Évora, em Portugal. Como estudante, abraço o fascínio dos livros. Primeiramente a literatura brasileira, interessando-me por muitos de seus notáveis escritores, entre os quais Machado de Assis, Guimarães Rosa e Carlos Drummond de Andrade.

Escrevi alguns livros bem recebidos pelo público e pela crítica e como escritor sou mais um pintor da minha aldeia, como Tolstoi recomendava numa frase muito famosa. Tenho um olhar atento para a minha província e o mundo. Fui professor e diretor de colégios em Bom Despacho, Patos de Minas e Belo Horizonte. Como educador, sempre valorizei as atividades extraclasses que, hoje, chamamos de oficinas culturais.

Fiz algumas viagens interessantes a todas as Regiões do Brasil e cidades diversas da Europa e da América do Sul: Peru, Bolívia, Portugal, Espanha, Itália, França, Grécia e Turquia, que estão nos meus livros e escritos em jornais e na internet.

Em Brasília, onde moro com minha família, trabalhei no Ministério da Justiça, no Memorial JK e na Secretaria de Cultura do Distrito Federal. Em Bom Despacho, exerci funções públicas diversas, especialmente o cargo de secretário municipal de cultura e turismo. Escrevo e divulgo meus livros. Trabalho com jornalismo cultural, participo de feiras do livro, faço palestras e oficinas literárias.

Jacinto Guerra

Sumário

UNIDADE 1 – Afinal, o que é cultura? **15**

UNIDADE 2 – Breve histórico da cultura no Brasil **27**

UNIDADE 3 – Escola pública: pólo irradiador de cultura **73**

UNIDADE 4 – Idéias para colocar em prática na escola **87**

CONSIDERAÇÕES FINAIS 104

REFERÊNCIAS 105

1

Afinal, o que é cultura?

1 Afinal, o que é cultura?

Ao nos perguntarmos “o que é cultura?”, boas respostas podem vir ao nosso pensamento. Quem já não ouviu expressões do tipo: “Este povo não tem cultura”, “Este povo não sabe o que é boa música”, “Este povo não sabe o que é arte”. Afinal, você sabe o que é cultura? Como ela se manifesta na sua vida?

Então, vamos agora ver como podemos conceituar cultura.

Cultura é tudo o que resulta da criação humana.

Podem ser coisas materiais: objetos manufaturados, produtos de uso cotidiano, instrumentos variados; e, também, coisas imateriais: como linguagens, idéias, concepções de realidade, produções artísticas; além de símbolos, valores, pensamentos, religião, costumes, instituições, que fazem parte da sua cultura. A cultura de um povo é seu patrimônio cultural, que possui duas vertentes:

Patrimônio material: ***um monumento em praça pública, uma igreja, uma obra de artes plásticas, um conjunto arquitetônico, um palácio.***

Patrimônio imaterial: ***uma peça de teatro, uma festa popular, uma banda de música, um coral, uma receita de culinária.***

Entendendo cultura dessa forma, relacione duas colunas, sendo a primeira com patrimônios materiais que fazem parte da sua cultura local e a segunda com patrimônios que não são materiais, mas estão presentes no seu jeito de ser e de viver. Anote os resultados em seu memorial.

Continuando nossa conversa, o homem, ao criar e transformar a realidade, é afetado por essas transformações e constrói sua identidade, sua personalidade e sua maneira de ver, pensar e sentir o mundo. Logo, não há cultura sem o homem, como não há homem sem que haja cultura.

IMPORTANTE

Ítalo Calvino ***diz "quem somos nós? Quem é cada um de nós senão uma combinação de experiências, informações, leituras e imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, em que tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras".***

Segundo um provérbio africano, "quando um homem morre é como se uma biblioteca inteira se incendiasse". E é mesmo.

O pensador Ítalo Calvino define bem o clássico: é aquilo que utilizamos em classe. O que os professores colocam na bibliografia dos cursos que lemos, discutimos e estudamos na sala de aula.

Quando você nasceu já encontrou uma sociedade estruturada com regras, valores, filosofias, costumes, verdades, idioma, religiões etc. Então, aos poucos, foi assimilando – isto é, conhecendo e aprendendo – tudo o que a sociedade lhe ofereceu. Chamamos esse processo de socialização, o que acontece no meio de grupos sociais a que pertencemos: a família, a escola, a religião.

Então, é certo que, de forma geral, o jeito de ser das pessoas que estão convivendo com você apresenta características comuns, que as tornam semelhantes entre si e diferentes de pessoas de outras culturas.

Desde o momento mais remoto da história da humanidade, observamos a presença da cultura. O ser humano criou pela primeira vez artefatos, instrumentos e códigos de linguagens e transmitiu-os a outra pessoa, mudando, para sempre, o sentido e a razão de sua existência.

Cultura era, então, o cuidado com tudo que dissesse respeito aos interesses do homem, quer fosse material ou imaterial. Para a manutenção desse cuidado, era preciso a preservação da memória e a transmissão de como deveria se processar esse cuidado. Daí o vínculo com a educação: "Cultivar o espírito". Nesse sentido, Marilena Chauí afirma que uma pessoa culta teria então uma subjetividade "cultivada para a verdade e a beleza, inseparáveis da natureza e do sagrado" (1986, p.11).

Vejamos, então, a origem da palavra cultura: O termo cultura vem do verbo latino **colere** ***que, originalmente, era utilizado para o cultivo ou o cuidado com a planta. Por analogia, o termo foi empregado para outros tipos de cuidados, como o cuidado com a criança (puericultura) ou o cuidado com os deuses (culto).***

Concluindo, podemos entender a cultura como o conjunto de criações do espírito humano. E sendo assim, compreendemos ainda que, além de criada, ela também é aprendida. Os mais velhos transmitem aos mais novos, na medida em que estes vão definindo seu lugar na sociedade. Não há uma instituição maior que outra na função de transmitir cultura.

Pode ser transmitida na família, na escola, na comunidade – por meio da iniciativa de organizações governamentais ou não governamentais.

Nessa transmissão, podem ser utilizados produtos culturais, tais como eventos, festivais, espetáculos e, principalmente, os livros e os diversos tipos de mídia: revistas, jornais, rádio, televisão, internet.

A cultura designa uma estrutura social no campo das idéias, das crenças, dos costumes, das artes, da linguagem, da moral e do direito. Isto revela os modos de vida de um povo, em sua extensão e complexidade, e traduz-se nas formas de sentir, agir e pensar de uma coletividade que aprende, inova e renova seu próprio modo de criar e fazer as coisas.

Não podemos nos limitar a pensar a cultura apenas como manifestação cultural. É preciso ter o pensamento da cultura como parte da trajetória da raça humana, como a marca registrada pelo homem, porque o ato que gera a cultura é a criação, a invenção, a transformação.

Trabalhar a cultura é trabalhar com a revolução do próprio homem: sua construção, continuidade e percepção. A cultura faz com que você se olhe no espelho e se reconheça como o próximo, como o outro, como o diferente, como o igual, trabalhando sempre nas múltiplas possibilidades.

Você já percebeu que não vivemos em uma sociedade homogênea, que há diferenças entre as culturas. Toda produção cultural está sujeita a uma avaliação que depende da posição social do grupo a que ela pertence.

2 Cultura erudita

IMPORTANTE

Vamos começar procurando entender o que significa erudito:

Erudito significa que tem instrução vasta e variada adquirida, sobretudo, pela leitura.

Quem produz a chamada cultura erudita são as pessoas que fazem parte de uma elite social, econômica, política e cultural e seus conhecimentos são provenientes do pensamento científico, dos livros, das pesquisas universitárias ou do estudo em geral.

Podemos dizer, também, que a *cultura erudita* pode vir da produção acadêmica, centrada no sistema educacional, sobretudo na universidade, produzida por uma minoria de intelectuais.

Você com certeza já ouviu expressões assim: "José gosta de música erudita", "Maria tem uma linguagem erudita..."

Quando ouvimos dizer que fulano é erudito, significa que essa pessoa é dotada de muitos conhecimentos da cultura científica, da arte musical, da pintura, da literatura, do teatro, enfim, de todas as expressões culturais da elite.

Você deve estar pensando: Quer dizer que nem todas as pessoas têm acesso à cultura erudita?

– É verdade.

Quais outros elementos você citaria de nossa cultura que sofrem influências da classe erudita e popular?

O conhecimento erudito sempre esteve em oposição ao conhecimento da maioria da população.

Os cidadãos com maior poder aquisitivo têm melhores oportunidades de consumo de bens culturais: educação de qualidade, bons livros e revistas, concertos musicais e outros espetáculos, acesso à internet etc. As camadas populares nem sempre têm possibilidades de participar da cultura erudita, nem a produzindo, tampouco a consumindo. Assim, também em relação à cultura, fica fácil compreender as desigualdades existentes na sociedade.

Tendo em vista a importância da cultura, em sua crônica "Viagem ao Império dos incas" (1), Jacinto Guerra afirma:

> Nessa viagem ao Peru, a imagem que vai nos acompanhar pela vida inteira resume-se numa firme convicção: nada mais forte que a cultura de um povo. As civilizações pré-colombianas, representadas pelo seu povo mais conhecido, os *incas,* foram vencidas, dominadas e praticamente destruídas pelos conquistadores europeus. Os incas foram roubados, suas cidades e templos destruídos, seus líderes assassinados; o povo escravizado. Esta realidade parece viva até hoje, quinhentos anos depois, no rosto e nos olhos tristes de milhares de homens e mulheres descendentes de um povo que realizou feitos admiráveis: ergueu templos e cidades, construiu palácios e estradas, modelou o ouro, cultivou a terra, exerceu a justiça social, conquistou e governou outros povos. Quase tudo isso desapareceu. No entanto, hoje, quinhentos anos depois, o orgulho nacional dos descendentes dos vencedores e vencidos volta-se para o passado.
>
> Machu Pichu é um símbolo de grandeza e mistério que leva o nome do país a todas as partes do mundo. As artes e a cultura dos *incas* e de outros povos andinos, tão importantes quanto eles, estão em toda parte: nas igrejas, nos monumentos, nas escolas e nos museus, nas galerias de arte, na joalheria, no vestuário, na literatura, na música, na publicidade e até no bojo dos aviões que trazem os turistas do mundo inteiro (GUERRA, 2004, p. 51-55).

3 Cultura popular

Falar de cultura popular é bem mais fácil. Ela está mais acessível, mais próxima de nós, pois a cultura popular aparece associada ao povo. Ela não está ligada ao conhecimento científico. Pelo contrário, diz respeito ao conhecimento do povo, ao senso comum.

Muitas vezes, a cultura erudita, isto é, a cultura das classes dominantes, não é necessariamente tão diferente da cultura popular. Lembremos, por exemplo, que, nos últimos 2 mil anos, o Cristianismo foi praticado por dominantes e dominados; a língua portuguesa (sem tocarmos na questão da alfabetização) é falada em todo o Brasil; o futebol é praticado e apreciado em todas as classes sociais. O mesmo fato ocorre com outros elementos de nossa cultura.

Certas manifestações culturais agradam mais a determinadas parcelas da população que outras. Há cantores populares que, em certas regiões, são verdadeiros fenômenos de bilheteria e que em outras são completamente desconhecidos. Até mesmo quando se apresentam em outros palcos podem não agradar tanto, ou não agradar em nada. O impacto dessas produções culturais em populações diferentes pode ser influenciado pela mídia em áudio e vídeo, mas vamos desenvolver esse ponto melhor no próximo tópico.

Entendemos que a cultura popular manifesta a identidade de um povo. É a sua marca, porque forma elementos que a diferenciam dos demais. Se alguém cai no *samba*, temos uma imagem viva do Brasil; se vemos um casal dançando o *tango,* estamos na Argentina; mas se ouvimos um *fado*, já estaremos mais longe: chegamos a Portugal!

Quais outras manifestações populares identificam o povo brasileiro? Não se esqueça de anotar sua reflexão em seu memorial!

Nos capítulos mais adiante, vamos detalhar a riqueza da nossa cultura popular, isto é, do nosso folclore – e percorrer cada região deste nosso grande Brasil, bonito de se ver.

Você poderia descrever algumas atividades da cultura popular da sua região? O que predomina como popular? Quem são os agentes culturais de sua região, isto é, as pessoas mais conhecidas que fazem arte e cultura em sua cidade e nos municípios vizinhos? Anote em seu memorial.

A arte popular do século XVIII – com suas cantigas, danças, poemas e histórias registradas pelos estudiosos – é bem diferente de outras formas da moderna arte popular. Convivemos com novas artes, como o *rap*, o *hip-hop* e o *grafite*, que acontecem nas periferias dos grandes centros urbanos, especialmente em São Paulo e no Rio de Janeiro.

A cultura popular pode, ao mesmo tempo, ser conservadora e inovadora, no sentido em que é ligada à tradição, mas incorpora novos elementos culturais. Muitas vezes, a incorporação de elementos modernos na cultura popular pode transformá-la demais. Neste caso, corre-se o risco de descaracterizá-la. Algumas festas tradicionais transformam-se em espetáculos para turistas. É o caso do carnaval do Rio de Janeiro e do bumba-meu-boi de Parintins, no Amazonas. Mas isso é

importante para desenvolver o turismo, uma das indústrias que contribuem para o crescimento econômico e social do Brasil, sobretudo no Nordeste, Região de grande potencial turístico.

Outro exemplo é a comercialização de produtos da arte popular. Na verdade, tanto a modernização das festas tradicionais quanto a ampliação de comércio do artesanato são estratégias modernas de preservar e desenvolver a cultura popular. Com isso, os produtores de arte popular ampliam seu mercado e melhoram sua qualidade de vida.

IMPORTANTE

4 Cultura de massa

No Módulo 10 – *Teorias da comunicação*, você leu sobre a comunicação de massa? Pois bem, não vai ser difícil fazer a relação com a cultura de massa. Mas vamos retomar alguns conceitos gerais.

Você também leu sobre a indústria cultural, que transforma conhecimentos, valores e gostos em mercadoria. Cultura de massa é a grande variedade de produtos que abrange os setores mais diversos: moda, lazer, cinema, esportes, televisão, rádio, jornais, revistas, espetáculos públicos, danças, literatura, música, enfim, tudo o que influencia o estilo de vida da sociedade, tendo como objetivo a obtenção de lucro. Por isso, a cultura de massa também pode ser chamada de indústria cultural.

Não é interessante pensar que a cultura pode ser vendida? Mas quando tudo isso começou?

A cultura de massa surgiu no início do século XX, provocada pelo desenvolvimento industrial dos meios de comunicação e pelo crescimento urbano.

Imagine as pessoas deixando suas terras e indo para as cidades em busca de melhores condições de vida. Imagine que no lugar onde moravam não existia televisão, cinema e nem as modernas tecnologias de som. O que faziam para se divertir? Com certeza, divertimento não faltava.

SAIBA MAIS

Aristocracia – *do grego* **aristoi** *(melhores) e* **kratos** *(poder), significando literalmente o governo dos melhores. Segundo Aristóteles, é um governo confiado às mãos dos melhores cidadãos, sem distinção de riqueza ou nascimento. Segundo Platão, encerra a situação de* **aristoi** *uma condição moral, sábia e virtuosa acima dos demais, sendo o governo dos sábios. Atualmente, só resiste à idéia de aristocrata aquele nome ligado à nobreza (na Europa, indiferentemente se em uma nação vigore uma República ou não) ou aquele nome pertencente à elite financeira de um país. Os filósofos da Grécia clássica ainda classificam como deturpações da aristocracia a oligarquia e a plutocracia.*

Vamos imaginar um passado mais distante ainda, em que a cultura erudita era oferecida somente aos filhos da **aristocracia** e aos poucos que conseguiam se aproximar das elites. A cultura popular, ao contrário, era transmitida e consumida pela grande maioria da população: os servos, os camponeses, os escravos, os trabalhadores braçais. Ao lado da medicina clássica existia a medicina popular. Ao lado do teatro erudito, o teatro popular, os contadores de histórias. O mesmo fato podemos dizer, em relação à literatura, da existência dos livros impressos, como manifestações literárias das elites, e dos livretos de cordel, que constituíam uma literatura do povo.

Hoje, a maioria da população vive nos centros urbanos. Por isso, os setores sociais da cultura popular aproximam-se geograficamente dos setores da cultura erudita. São as diferentes classes sociais vivendo relativamente no mesmo espaço e usufruindo da cultura de massa. Ela funciona como uma ponte entre a cultura erudita e a cultura popular, mas nem sempre é uma ponte benéfica, porque na verdade ela ignora totalmente as diferenças entre os produtores dessas duas culturas e se direciona para um público abstrato e homogêneo, isto é, para toda a população do país, indistintamente.

A maioria das novelas de televisão tem cenários e personagens de cidade grande, especialmente do Rio e São Paulo, com realidades muito diferentes do que ocorre nas povoações e nos centros urbanos do interior do país.

A indústria cultural não só fabrica e vende produtos concretos, mas vende também uma ideologia, vende visões de mundo, vende idéias, desejos.

Outro aspecto que devemos refletir é sobre o desenvolvimento tecnológico na cultura. Antigamente, uma obra de arte era conhecida apenas por uma pequena parcela da população. Com o desenvolvimento da tecnologia, tornou-se possível reproduzir obras de arte em escala industrial.

Hoje quando falamos em *Monalisa*, todo mundo já consegue imaginar a pintura famosa de **Leonardo da Vinci**, cujo original se encontra em Paris, no famoso Museu do Louvre. Acontece que hoje é possível reproduzir a imagem de qualquer obra de arte em grande escala, e elas estão em livros, na internet, na televisão, nos jornais.

A indústria do disco promoveu a massificação das obras de Beethoven, Chopin, Wagner, Mozart, Strauss ou Schubert e muitos outros compositores considerados eruditos. A indústria editorial promoveu a produção em massa de Dante, Shakespeare, Voltaire, Dumas, Eça de Queiroz, Machado de Assis, Jorge Amado e tantos outros escritores. Hoje é possível reproduzir em milhares de exemplares os quadros de Dali, Picasso, Da Vinci, Monet, Casanova, Renoir e outros. Mais dinâmicos ainda, a televisão, o cinema e a internet diariamente estão divulgando notáveis obras de arte e cultura, antes inacessíveis ao grande público.

O que você pensa de tudo isso? A cultura de massa é benéfica ou é prejudicial? Por quê?

Qual seria a diferença entre a cultura "erudita", a cultura "popular" e a cultura "de massa"? Anote os resultados em seu memorial.

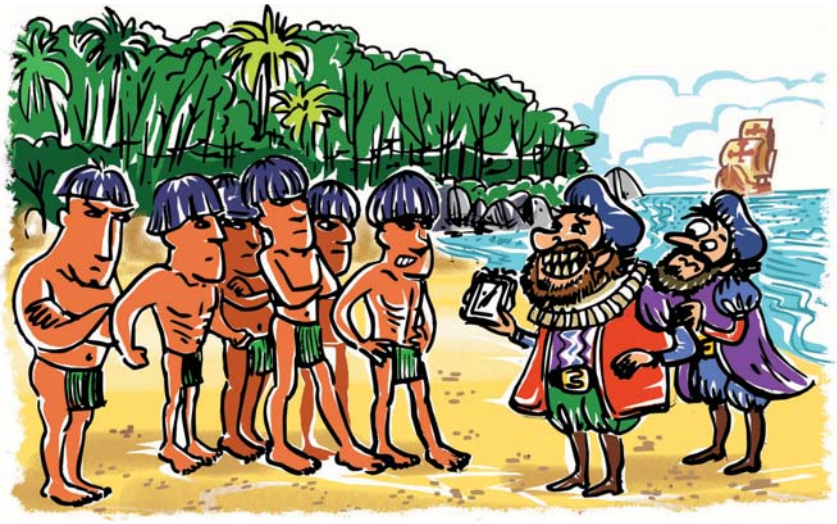
O Brasil é hoje um país extremamente audiovisual: a maioria da população não tem acesso à educação. No entanto, o rádio e a televisão atingem todo o território nacional, transformando-se, para o povo, nos grandes veículos de divulgação da cultura. Enquanto isso, jornais, livros, cinema, museu e teatro são de acesso restrito a uma pequena parcela da população.

2

Breve histórico da cultura no Brasil

Depois de tudo isso que você leu, já deve ter entendido que a cultura do Brasil, bem como a sua própria história, não começou com a chegada dos portugueses. Aliás, a história já nos indicou que há mais de quinhentos anos estas terras tropicais surpreenderam os conquistadores europeus. E não surpreenderam apenas pela exuberância da Mata Atlântica que cobria grandes extensões da costa, mas também pela nudez, pelos costumes e rituais dos indígenas, cuja cultura indicava uma intensa relação com a natureza e que os europeus já haviam perdido. É bem provável que os colonizadores não tenham tido tal compreensão pelo fato da imposição da civilização e pelos interesses do capitalismo mercantil, que trouxe o extermínio e a escravização de muitos índios, além da destruição de nossas florestas.

Como temos tão poucas fontes escritas sobre essa época, antes do **"descobrimento do Brasil"**, entre aspas, é claro, podemos dizer apenas que os estudos e as pesquisas nesta área têm crescido muito, principalmente por meio de fontes arqueológicas, constituídas de restos de construções, artefatos, utensílios e fósseis humanos. Há também o estudo das línguas faladas e as tradições orais e culturais dos povos indígenas, muitas delas mantidas até hoje, sendo fontes igualmente importantes.



REFLEXÃO

Você considera que o descobrimento do Brasil ocorreu realmente quando os portugueses chegaram aqui?

Quando os europeus chegaram ao litoral brasileiro, encontraram nativos com uma agricultura diversificada, com o cultivo de mandioca, milho, feijão, abóbora, batata-doce, amendoim etc.

Não conheciam animais como o cavalo, o porco e a vaca. O consumo de proteína animal vinha da pesca e da caça. Tinham definidas suas regras sociais e políticas, como as estabelecidas para os casamentos, as celebrações religiosas, as alianças, as guerras e as migrações.

Com o tempo, algumas coisas foram mudando. A história mostra-nos o quanto estes primeiros habitantes sofreram. Aldeias inteiras destruídas, um povo massacrado e escravizado. Tinham duas escolhas: submeter-se ou resistir. Significava aderir a uma nova sociedade, inteiramente diferente da sua, ou opor-se a ela. Preservar suas tradições, crenças e ritos seculares ou submeter-se aos costumes, aos valores e às doutrinas do mundo cristão, apresentado como único e verdadeiro.

Certos grupos conseguiram enxergar uma terceira opção: fugir para regiões cada vez mais distantes dos núcleos formados pelos colonizadores. Mas não bastavam os índios como mão-de-obra; na segunda metade do século XVI, os africanos começaram a ser trazidos em número expressivo para o Brasil. Esses povos, por sua vez, trouxeram uma cultura rica e diversificada.

Daí em diante, tivemos as interferências francesas, holandesas, espanholas etc.

Com o crescimento da população, originária de países e raças diversas, as culturas mesclaram-se e enriqueceram-se. Passados mais de dois séculos da conquista, no Brasil colônia, a vida cultural dispunha de uma curiosa combinação de estilos e influências artísticas, literárias e religiosas. Teve sua plena expressão no estilo ornamental, suntuoso e rebuscado da arquitetura barroca.

Aliás, o **Barroco** predominou do século XVIII até o início século XIX. Numa época em que a leitura era restrita praticamente ao clero; a palavra evangelizadora e as mensagens visuais constituíam os principais meios de difusão cultural. Ao mesmo tempo, anjos, santos e demônios da crença católica misturavam-se nas aldeias e nos terreiros às divindades, espíritos bons e maus e hierarquias de orixás, guias e caboclos das culturas indígenas.

IMPORTANTE

Veja mais sobre literatura brasileira no* site*: http://educaterra.terra.com.br/literatura/index.htm

No século XVII, tivemos o **Arcadismo** em contraposição ao **Barroco**, no qual sobressaía uma tendência mais simples, racional e clara, expressando as críticas iluministas ao clero, à nobreza e ao sistema colonial.

A transferência da corte para o Brasil e a posterior independência do país trouxeram uma nova tendência cultural. Fundou-se a Imprensa Régia que deu impulso à produção e à distribuição de livros e jornais.

Para aproximar a Europa cultural e secular do jovem país exótico e sem desenvolvimento, que era o Brasil, dom João VI preocupa-se com a formação de uma elite cultural e artística em nosso país, que, na época, tinha o Rio de Janeiro como a capital do Império português. Com isso, em 1816, chega ao Brasil a Missão Artística Francesa, que deu novos rumos à arte brasileira. Integravam a Missão, que veio de Paris, os pintores Jean-Baptiste Debret, Nicolas Taunay; os arquitetos Augusto Montgny, Charles Lavasseur e Louis Uelers, e muitos artistas plásticos, como escultores, um gravador de medalhas, além de serralheiros, carpinteiros e ferreiros. No início, houve reação luso-brasileira em relação aos franceses. Brasileiros e portugueses preferiam a arte barroca, enquanto os franceses eram neoclássicos. Mas isso é outra história que você terá interesse em conhecer melhor, porque vale a pena. Aliás, Fernando Pessoa, grande poeta da língua portuguesa, disse que "tudo vale a pena, se a alma não é pequena".

No século XIX, também ficou marcada a preocupação com a necessidade de moldar uma nação com pressupostos considerados pela elite dominante. Escritores, dramaturgos, pintores e intelectuais transformaram a realidade brasileira em objeto primordial de suas obras. Na literatura, marcou o **Romantismo**. Muitos escritores também eram políticos e tinham como objetivo elaborar uma identidade nacional.

Entre os escritores desse período, José de Alencar é o exemplo mais expressivo de político: foi deputado, senador da República, ministro da Justiça. Sua obra tem um evidente caráter de formação da identidade nacional.

Machado de Assis, por sua vez, foi um escritor mais universal, introspectivo. A literatura machadiana é, também, um retrato histórico e psicológico do antigo Rio de Janeiro e de sua sociedade, sem uma preocupação mais ampla com o Brasil como um todo. Como fundador da Academia Brasileira de Letras e seu primeiro presidente, Machado pode ser considerado um político da cultura e das letras.

O romancista José de Alencar e o poeta Gonçalves Dias foram os primeiros a usar o folclore na literatura. Alberto Nepomuceno e Alexandre Levy foram os pioneiros na música, e os brasileiros Amadeu Amaral, João Ribeiro e Afrânio Peixoto, os primeiros a reclamar, a dar sugestões e a insistir para serem criadas entidades e programas culturais no Brasil.

Mas foi o presidente Humberto Castelo Branco, já nos anos 1960, que oficializou o Dia do Folclore, por meio do Decreto nº 56.747/1965. Esse Decreto Presidencial determina:

> Artigo 1º: Será celebrado anualmente, a 22 de agosto, em todo o território nacional, o DIA DO FOLCLORE. Artigo 2º – A campanha de Defesa do Folclore Brasileiro do Ministério da Educação e Cultura e a Comissão Nacional do Folclore, do Instituto de Educação, Ciências e Cultura e respectivas entidades estaduais deverão comemorar o Dia do Folclore e associarem-se a promoções de iniciativa oficial ou privada, estimulando ainda, nos estabelecimentos de curso primário, médio e superior, as celebrações que realcem a importância do folclore na formação cultural do País.

No começo do século XX, foi destaque, no Brasil, o início da produção industrial e a vinda de grande número de imigrantes de países diversos. Como conseqüência, o país assistiu a um expressivo crescimento econômico e a grandes transformações sociais, resultantes do convívio com diferentes culturas. Este período marca o **Modernismo**.

Com a participação de escritores, artistas plásticos, arquitetos e músicos, realizou-se no Teatro Municipal de São Paulo, no período de 11 a 18 de fevereiro de 1922, a Semana de Arte Moderna, que visava renovar o ambiente cultural e artístico brasileiro.

O objetivo era a produção de uma arte brasileira afinada com os movimentos de vanguarda que aconteciam na Europa, preservando, no entanto, nosso caráter nacional, sem complexos de inferioridade em relação à arte produzida em outros países mais desenvolvidos.

O marco inicial do modernismo no Brasil foi a **Semana de Arte Moderna de 22**, realizada no Centenário da Independência do Brasil, numa iniciativa de artistas e intelectuais do Rio de Janeiro e de São Paulo, tendo à frente o escritor Graça Aranha que, na abertura do evento, pronunciou a conferência "A emoção estética na Arte Moderna", recebida sob aplausos e vaias. Os escritores Mário de Andrade e Oswald de Andrade foram os que mais expressivamente representaram o espírito de mudança da Semana de Arte Moderna.

IMPORTANTE

A* Semana de Arte Moderna *foi um evento ocorrido em São Paulo no ano de 1922, no período entre 11 e 18 de fevereiro, no Teatro Municipal da cidade. Durante os sete dias, ocorreu uma exposição modernista no Teatro e nas noites dos dias 13, 15 e 17 de fevereiro ocorreram apresentações de poesia, música e palestras sobre a modernidade.

A Semana representou uma verdadeira renovação da linguagem, na busca de experimentação, na liberdade criadora e na ruptura com o passado. O evento marcou época ao apresentar novas idéias e conceitos artísticos.

A nova poesia por meio da declamação. A nova música por meio de concertos. A nova arte plástica exibida em telas, esculturas e maquetes de arquitetura. O adjetivo "novo", marcando todas essas manifestações, propunha algo a ser recebido com curiosidade ou interesse.

Participaram da Semana nomes consagrados do Modernismo brasileiro, como Mário e Oswald de Andrade, Victor Brecheret, Anita Malfatti, Menotti del Pichia, entre outros.

Manuel Bandeira, mesmo sem comparecer ao Teatro Municipal de São Paulo, provocou vaias e aplausos, com a leitura de seu poema "Os sapos", que faz uma sátira ao Parnasianismo, que era um movimento literário de prestígio na época.

O Modernismo surgiu, portanto, como um movimento de contestação aos valores artísticos em voga no Brasil. Destacaram-se, também, na Semana de Arte Moderna, diversos artistas plásticos: Anita Malfatti, Zina Aita, Di Cavalcanti, Victor Brecheret, além dos escultores Hildegardo Velloso e Wilhelm Haagvard e dos arquitetos Antonio Garcia Moya e Georg Przyrembel. Entre os escritores destacaram-se, também, Menotti del Pichia, Ronald de Carvalho e Guilherme de Almeida. Os compositores Villa-Lobos, Guiomar Novais e Ernani Braga foram muito importantes no movimento modernista.

Você pôde observar que muitos artistas que participaram da Semana de Arte Moderna têm sobrenomes estrangeiros, isso se dá porque São Paulo já era uma **cidade cosmopolita**, que acolheu imigrantes de várias partes do mundo.

Cidade cosmopolita é aquela que apresenta aspectos comuns a vários países, e isso é muito evidente no setor cultural. Manaus, São Paulo e Rio de Janeiro são exemplos de cidades cosmopolitas.

Nesta viagem pelo Brasil, pode acontecer da gente deixar de registrar algum aspecto importante da cultura em sua região. Não fique aborrecido com isso. Reúna alguns amigos e relate o que está faltando.

2 O Brasil hoje: desafios da diversidade cultural

O folclore brasileiro é um dos mais ricos do mundo. São danças, festas, lendas, superstições, trajes típicos, comidas, comemorações e representações que, na grandeza deste país, formam um variado e colorido painel de culturas.

Vamos agora viajar pelo Brasil. Nosso roteiro lembra o Cruzeiro do Sul, a bela constelação que brilha no céu brasileiro. Isso porque iremos a todas as Regiões do nosso imenso país: Norte, Nordeste, Sudeste, Sul e Centro-Oeste.

3 Região Norte

A Região Norte é a mais extensa de todas as Regiões brasileiras e está distribuída em sete Estados: Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins, criado em 1988, formado com o território do extremo norte do Estado de Goiás.

IMPORTANTE

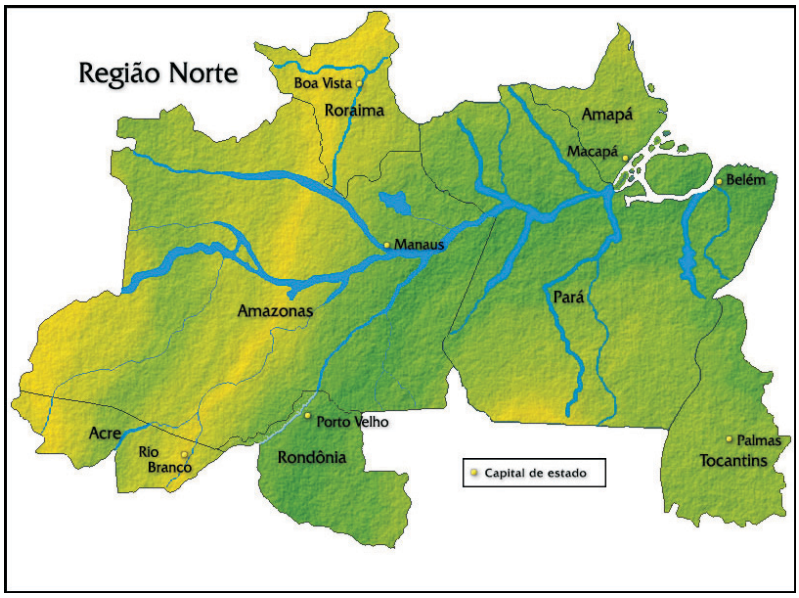


FIGURA 1: MAPA E CAPITAIS
Fonte: www.redebrasileira.com/mapas/regioes/

A floresta é a imagem dominante, com uma enorme variedade de espécies vegetais, predominando o ambiente úmido. É um verdadeiro país das águas e do verde. O clima é equatorial, com muito calor, chuvas abundantes e alto grau de umidade. Do alto, a floresta parece muito igual. No entanto, sua enorme cobertura vegetal é muito rica e variada. Naquele mundo das águas e das árvores, destacam-se as matas de igapó, que ficam juntas aos rios e permanecem inundadas o tempo todo. Ali podemos encontrar o açaí, o cururu, a piaçava, a saputira-da-mata e a vitória-régia, uma flor aquática de grande beleza. Já nas regiões de várzea, que sofrem inundações periódicas, florescem a samaúma, a seringueira, o cacaueiro e a copaíba.

Quando chegamos a locais mais elevados – de mata de terra firme ou caatê, acima das inundações –, encontramos grandes árvores que são alvo da indústria extrativista madeireira: é o território do angelim, da andiroba, do caucho, do cedro, do guaraná, do mogno, da castanheira e de outras espécies.

SAIBA MAIS

Veja como surgiu o nome do Amazonas. O espanhol Francisco de Orellana, primeiro explorador da Região, vinha do Peru, descendo o grande rio, quando imaginou ter visto uma tribo de mulheres guerreiras. Como existe a lenda grega das Amazonas, lutadoras da Capadócia, que amputavam um dos seios para manejar suas armas, este ficou sendo o nome do grande Estado brasileiro. A palavra Amazonas vem do latim* amazona *e significa mulher guerreira e valente.

Se a floresta é a imagem dominante, o Rio Amazonas é o símbolo. É na magnitude do Amazonas e de seus afluentes que corre a própria vida da região e da sua cultura. Para você ter idéia da riqueza da Amazônia, calcula-se estar ali pelo menos 20% do total de espécies vivas do mundo.

Mas com tantos mistérios sobre as matas e os rios, a mitologia amazônica não podia ser diferente. De geração em geração, no imaginário popular permanecem vivos os mitos e as crenças, iniciados pelos índios e continuados ao longo dos tempos. Ao entrar no meio da floresta, muitos se esforçam até hoje para ouvir o canto mágico do Uiapuru, que já foi inspiração de muitos poemas, versos e canções.

Também, até hoje, muitos esperam encontrar o todo-poderoso senhor das florestas, Jurupari. Ou, então, ouvir os passos cadenciados do Anhangá, protetor das árvores e dos bichos. E as gargalhadas do Mapinguari ecoando nos igapós? Já pensou, dar de cara com o Caapora e o Caipora, protetores das matas e dos animais? Agora bom mesmo seria ganhar dos caboclos um dos amuletos como o Muiraquitã, pedra verde, retirada da misteriosa lagoa onde banhavam as legendárias *amazonas*, lugar muito secreto que poucos conhecem e são impedidos de revelar sob o risco de cair na maldição das pedras verdes. Estas também podem ser chamadas de tuixau-itá e de nanaci. Elas proporcionam felicidade total, principalmente no amor. Mas se você quer sorte no amor pode também conseguir uma pena de uiapuru. Mas, com esta finalidade, é muito difícil encontrar o uiapuru, porque quando alguém se aproxima os outros pássaros imediatamente o avisam.

Além dos mitos, a Região Norte é das que mais apresentam crendices bem vivas no meio do povo. Não há, por exemplo, quem não tema o canto triste do acauã, que pode significar a morte e se apoderam do espírito das mulheres, fazendo-as cantar sem parar, como se fossem a própria ave. Outro canto triste é o do jurutari, nome que se dá na Região ao urutau, um pássaro que só canta à noite. Lá ainda existe o saci da Amazônia, que não tem nada a ver com o negrinho de uma perna só tão conhecido Brasil afora. Este saci é um pássaro conhecido também como matintapereira. Seu canto dá medo e, para afugentá-lo, o jeito é colocar pedaços de fumo pelo terreiro. Quando os meninos não querem dormir, é só chamar o acutipuru, que ele dá um jeito. Quando muitos rapazes desaparecem, todos sabem que a uiara é quem os leva para o fundo dos lagos.

Sua tarefa, agora, é pesquisar os mitos e as crendices da Amazônia. Comece pelas mais conhecidas e vá entrando nos mistérios de cada uma.

IMPORTANTE

PRATIQUE

Outras lendas fazem parte do folclore da Amazônia. Vamos fazer uma pesquisa a respeito? Então anote em seu memorial:

- ***Como nasceu o Amazonas?***
- ***Como nasceu a vitória-régia?***
- ***Como nasceu o guaraná?***
- ***O segredo do uirapuru?***
- ***A origem da mandioca?***

Foi no berço dos igarapés, igapós e ao longo dos rios que muitas lendas foram surgindo... De lá ficou conhecida a biúna, uma cobra grande, que ao silvar dentro das águas, faz tremer os ribeirinhos. O melhor é fazer uma oferenda, caso seja preciso ficar nas águas por muito tempo. Bem faceiro e sedutor é o cobra-norato que costuma sair das águas e se transformar num belo moço, por quem as donzelas se apaixonam. Já o curupira surge mesmo é nas matas. Ele é um pequeno tapuio, de olhos verdes e pés voltados pra trás. É um protetor das florestas.

Como herança de sabedoria dos índios, a Região Norte recebeu a pajelança. O pajé amazônico é um curandeiro, muito sábio, meio adivinho e meio bruxo, uma espécie de médico e sacerdote. Desde menino, os pajés sabem os segredos da flora amazônica e fazem os remédios para todos os males, enriquecendo-os com a espiritualidade das religiões índia, branca e negra.

ATENÇÃO

- ***Os primeiros habitantes da Região foram os índios, que até hoje exercem grande influência nessa cultura.***
- ***Foi com a descoberta do uso, como borracha, do látex extraído da seringueira, árvore muito comum na Amazônia, que surgiu o seringueiro, por muito tempo a figura mais característica da Região Norte. Com seu chapéu***

de palha, faca, balde, tigelinhas, bacia, boião, forma ou tariboca, o seringueiro vai adentrando as matas. Preparado para ficar muitos dias na floresta, ele alcança lugares bem afastados de sua moradia.

Mas quais são as características desse povo?

Há dois tipos de vaqueiros na Região Norte, os vaqueiros e os peões dos campos do Rio Branco, em Roraima, e os vaqueiros da Ilha do Marajó. A pecuária não é o forte dessa Região, mas cria-se gado e, por conseqüência, alguns tipos bem característicos apresentam-se com seus chapéus de palha com ramos secos entre a copa e o forro, para diminuir o calor sobre a cabeça.

Outra figura típica dessa região é o castanheiro, apanhador de castanhas-do-pará, uma grande riqueza regional. Como as castanheiras são altas e nem sempre é possível subir pelo seu tronco, a tarefa do castanheiro exige muita paciência... É preciso esperar as frutas caírem.

Ainda encontramos por lá o *regatão*, verdadeiro mascate e caixeiro viajante, elemento de integração social nas beiradas dos rios, em processo de desaparecimento, por causa do crescimento da consciência ecológica. Podemos citar alguns tipos de regatões: o arpoador de jacaré, o caçador de pirarucu e os viradores de tartarugas.

Mais tarde, surgiram os garimpeiros, que fizeram da Serra Pelada o maior garimpo a céu aberto do mundo Outros tipos característicos são cultivadores de pimenta-do-reino e, principalmente, os índios que são os primitivos habitantes da Região.

Procure saber como é o processo de extração do látex da seringueira e como ele se transforma em borracha. Não se esqueça de registrar em seu memorial!

Chegou a hora de entrarmos na cozinha

Começaremos pelo tacacá, comida em cuias; o tucupi; o piqui ou piquiá; a pupunha; o cará; o munguzá; o mingau de

banana; a maniçoba; o arube e o ariá. Mas de onde vem tanta inspiração? Ora, a culinária da Região Norte é considerada a mais brasileira, pois conservou a ligação direta com sua terra e com seus primeiros habitantes: os índios.

Como herdeira da tradição indígena, são comuns os peixes, a caça, as plantas e as folhas de todos os tipos, tendo por base a mandioca, alimento fundamental do caboclo. Pratos diferentes vão aparecendo, como a içá, uma formiga tanajura muito apreciada como tira-gosto. A tudo isto se junta os doces de licores de açaí, bacaba, bacuri, ingá, camapu, jambo, castanha-do-pará e o murici.

Mas teve também a influência dos imigrantes nordestinos que chegaram no ciclo da borracha trazendo pratos como o bode assado, a buchada de bode, o sarrabulho e o pirão de caranguejo.

IMPORTANTE

Pesquise as receitas dos pratos típicos do Norte: pato ao tucupi, molho ao tucupi, bode assado, sarapatel de porco, borrachos, tacacá e buchada de bode.

A medicina popular é rica pela biodiversidade das suas matas e campos. Verdadeiro banco genético, as plantas amazônicas são consideradas a grande farmácia do mundo. Os índios sempre souberam dos mistérios destas folhas, raízes e frutos miraculosos e, aos poucos, foram transmitindo toda a cultura para os novos habitantes. Assim, podemos ver curandeiros e raizeiros, usando igualmente as mesmas plantas usadas pelos pajés nos misteriosos rituais da pajelança.

Na Amazônia, encontramos "banho-de-cheiro" para todas as necessidades. Eles são comuns em mercados e lojas. São colocados em garrafinhas já preparadas que podem conter vários ingredientes: ervas cheirosas como a oriza, a pataqueira, a malva-rosa; ou os cipós excitantes como o corembó, o iuira e o catinga; ou ainda as raízes fortes como a de urutaciu, priprioca, patchuli, marapuama e mão-de-onça, além das cascas perfumadas (a de cedro e macaca poranga).

De acordo com a crendice popular, estes banhos têm poderes mágicos. Podem ser usados, por exemplo, para conquistar a pessoa amada ou para se defender da mordida de cobra e afastar o azar, entre outras crendices.

Passamos então para as danças regionais. Você já ouviu falar do Boi-Bumbá de Parintins? Na Festa dos Pássaros? São festas reconhecidas em todo o Brasil pela beleza e pela riqueza cultural.

Vamos pesquisar e registrar no memorial um pouco mais sobre essas danças?

As danças da Amazônia simbolizam muito bem a história e a evolução dos povos e das culturas que por lá passaram. Mas também é possível assistir às danças autenticamente indígenas, como a do kohai, a da xixa, a da panuateran, a de kahê-tuagê, a de porassetapoui, e tantas outras. Mas ainda não acabou. Você pode pesquisar a origem das danças, como o carimbó, a jacundá, o lundu e o ciriri.

Continuando a festa, a música está presente no contexto indígena, mas com um detalhe importante: seu apelo mágico e seu sentimento religioso. Podemos citar, como exemplo, os folguedos mostrados no tradicional Festival Anual de Folclore do Amazonas, em que os grupos são chamados de tribos e representam coreografia e cantigas de tribos indígenas reais, como maués, dos yurupixunas, dos nanaús, dos kamayurás e outros.

Essa riqueza é percebida nas tribos quando se ouve o canto com sentido místico do som extraído de uma grande flauta de taquara sagrada. Os cantos servem para festejar, para afugentar os maus espíritos ou para homenagear os espíritos das matas e das florestas.

Além da cultura festiva indígena, o nortista também cultua os ritmos expressivos nordestinos que não deixam ninguém ficar parado. Um desses é o cordão-de-bichos, um folguedo junino em que cada grupo recebe o nome de um animal que vai ser caçado e morto para depois ressuscitar com uma série de danças.

Consagrados na cultura nortista estão o caprichoso e o garantido, os famosos bois-bumbás de Parintins. Outras festas populares muito interessantes são realizadas na Amazônia, destacando-se a Procissão do Senhor dos Passos, em Manacá; o da Festa de São Tiago, em Mazagão; a Marujada, em homenagem a São Benedito; o Círio de Nazaré, em Belém; o Carimbó; o Círio Fluvial de Santo Antônio; a Dança das Pastorinhas, em Soure, no Pará e, assim, com influências indígenas,

nordestinas e portuguesas, a Região Norte vai mostrando sua cultura popular.

Nessa Região, o artesanato é muito enriquecido pelas cerâmicas marajoara e tapajônica e pela arte plumária, com suas obras-primas feitas de belas penas de aves. Destacam-se, também, as máscaras de finalidade religiosa, as rendas de bilro e os bordados de crivo e labirinto, confeccionados com linhas de algodão, seda e fios de palmeira de tucum.

IMPORTANTE

Como você notou, a influência indígena está muito presente na culinária, na medicina, na linguagem, nas festas, na música e em outros setores da vida regional dos nortistas.

4 Região Nordeste

Famosa pelo seu litoral com belíssimas praias, a Região Nordeste é representada por nove Estados: Maranhão, Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas, Sergipe e Bahia.

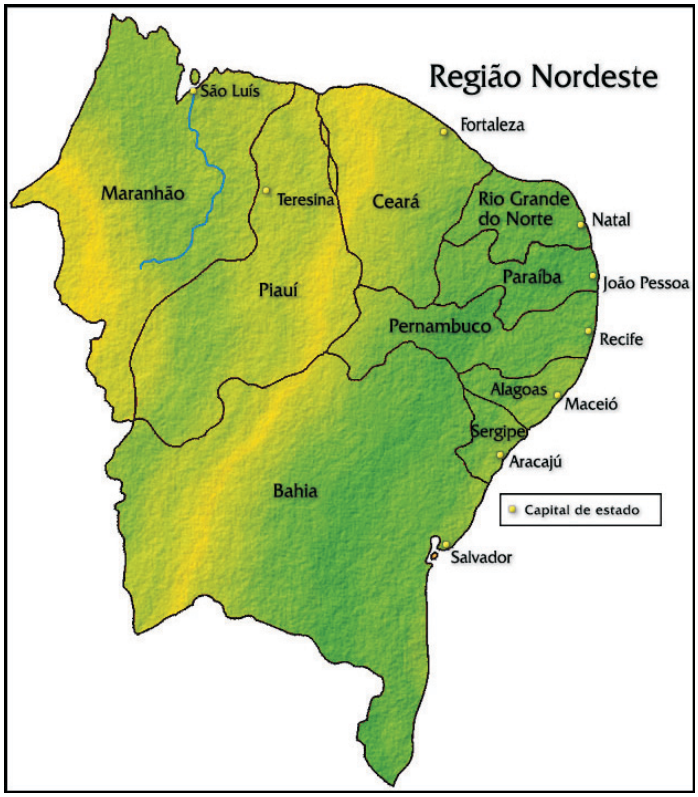


FIGURA 2: MAPA E CAPITAIS
Fonte: www.redebrasileira.com/mapas/regioes/

É uma Região cheia de contrastes, em relação ao quadro físico, à vida humana e às atividades econômicas. Veremos então uma região plural na cultura e na própria geologia regional, com largas extensões de terras baixas junto ao litoral e às terras altas no interior.

O litoral, na maior parte, é formado por praias. Podemos encontrar dunas de areia com até 50 metros de altura, como em Genipabu, no Rio Grande do Norte. Em alguns lugares, sobretudo em Pernambuco e no Maranhão, encontramos os* manguezais*, muito ricos em biodiversidade. Em outros, encontramos as lagunas, como em Alagoas; e, caminhando para o interior, há os chamados* tabuleiros*, com altitudes de 20 a 50 metros, e as* barreiras*, com bordas escarpadas sobre o mar.

Saiba mais sobre o Rio São Francisco no* site*: www.fundaj.gov.br/docs/pe/pe0048.html

A bacia do famoso **Rio São Francisco** exerce, principalmente no Nordeste, uma grande influência cultural e socioeconômica. Outras bacias hidrográficas do Nordeste são, também, importantes e apresentam variações no que se refere aos seus regimes de chuva, com cheias no verão e vazantes no inverno. A seca é marcante na Região Nordeste. Muitos rios perdem completamente suas águas ou transformam-se em pequenas lagoas.

É muito curiosa a mitologia do Nordeste. Lá existe o caipora, às vezes chamado de caapora, que é um personagem que pode ser visto de várias maneiras. Pode ser macho ou fêmea; em alguns lugares é índio; em outros é um caboclo baixo, sempre montado num porco-do-mato. Você já ouviu falar no labatut? Ah, este nasceu de um fato histórico. Contam que um general francês chamado Pedro Labatut agia com tamanha brutalidade que, na Bahia e no Ceará, o povo o transformou num ser monstruoso e aterrorizante. Só para você ter idéia, este personagem é visto permanentemente faminto, pés redondos, cabelos compridos e sem pentear, corpo coberto de pêlos, como o do porco-espinho, dentes saindo pela boca e o mais estranho: um único olho no meio da testa.

Na sua opinião, por que as pessoas criam lendas e mitos? As lendas e os mitos normalmente surgem de fatos verdadeiros ou sempre são totalmente fictícios? Não esqueça de anotar suas opiniões no memorial.

Mito universal muito antigo, o *lobisomem* está muito presente no imaginário popular nordestino. É um ser humano que vira lobo nas noites de quinta para sexta-feira, principalmente se for noite de lua-cheia. Mas fique bem prevenido: se ele aparecer, é só fazer o sinal-da-cruz ou então rezar três ave-marias que ele desaparece.

Já o pé-de-garrafa vive nas matas e nas capoeiras. Tem esse nome porque ele deixa pegadas semelhantes ao fundo de garrafa. De origem africana, temos o quibungo, um meio-homem, meio-animal. O papa-figo é outro tipo de lobisomem que aparece como um negro velho e sujo. Dizem que no arquipélago de Fernando de Noronha, nas noites às vésperas de tempestade, aparece um vulto branco de uma linda mulher: é a alamã. No Rio Parnaíba, outro mito muito conhecido é o cabeça-de-cuia: alto, magro, cabelos caindo pela testa, ele gosta mais de andar pelo rio durante as enchentes e devora as crianças que nadam no rio.

E quanto às lendas da Região Nordeste? Histórias como a do homem pequeno, a do engenho mal-assombrado, a da moura torta, a da madrasta que enterrou a enteada nas raízes de uma figueira, a do corpo santo, a de João Grumete e a dos sinos que tocam sozinhos são algumas das mais contadas naquela região. Mas também muitas lendas indígenas conhecidas na Amazônia são repetidas no Nordeste, como as da origem da mandioca, as do curupira e a do algodão.

Personagem marcante no Nordeste é o beato que nasceu com a seca, a miséria e a forte espiritualidade. De cidade em cidade, experimentando o pó das estradas, o beato surge com roupas, às vezes, compridas e alvas, outras vezes coloridas e esfarrapadas. Ele carrega sempre uma cruz e longos rosários de contas de Nossa Senhora. Na boca, palavras que lembram profecias bíblicas. São famosos os beatos Manoel Antônio, José do Padre, o beato Francelino, Zé da Cruz, Zé Leôncio, o monge João Maria, o beato Lourenço. O mais conhecido é Antônio Conselheiro. Aliás, inspirado na história de Canudos, cidade fundada por Antônio Conselheiro, Euclides da Cunha escreveu o romance *Os sertões*, e o cineasta Glauber Rocha

produziu o filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol.* Ainda inspirado em Canudos e na saga de Antônio Conselheiro, o escritor peruano Vargas Lhosa escreveu o romance *A guerra do fim do mundo*.

Outro personagem místico típico do agreste é o penitente. Ele tem a característica de ir aos cruzeiros ou às portas das igrejas para fazer penitências, que vão desde a autoflagelação ou flagelação mútua, que consiste em usar cordas ou pedaços de ferro com lâminas afiadas nas pontas, com as quais se fere, causando dor e sangue. Em Juazeiro, chegou a existir a Ordem dos Penitentes e, ainda nos tempos atuais, durante a Quaresma, no Vale do São Francisco, acontece a autoflagelação dos penitentes que costumam, de joelhos, fazer a penitência de Monte Santo e outras elevações.

"Dizem que Virgulino ficou conhecido como Lampião porque, depois de um tiroteio, o cano de seu rifle, em brasa, lembrava a luz de um lampião. Vítima de injustiças, Lampião iluminava a mente de muita gente sofredora, que via nele um líder capaz de vencer os poderosos e conquistar um pouco de justiça contra tantos sofrimentos".
(Trecho da biografia de José Pedro Barbosa, nordestino que lutou contra Lampião* – Gente de bom despacho*, de Jacinto Guerra, p. 203).

Com certeza você já ouviu falar de Lampião e Maria Bonita. Lampião ou **Virgulino Ferreira da Silva** foi um cangaceiro que criou uma lenda em torno de si. Era um líder nato, guerreiro, cantador de emboladas, exímio dançarino de xaxado, vingativo e incendiário.

Mas o cangaceiro não é somente a imagem de Lampião. Temos outros nomes de cangaceiros menos rudes, como Antônio Silvino, Francisco Xavier de Araújo Chaves, Corisco e Sinhô Pereira. O cangaceiro ocupou todo um ciclo sociocultural no Nordeste. Foi e ainda é personagem de livros, poesias, artes plásticas, literatura de cordel e até do cancioneiro popular.

A jangada e o jangadeiro também são elementos típicos do litoral nordestino. Feita, geralmente, com seis paus de peiuba, madeira forte e leve ao mesmo tempo, a jangada tem vários acessórios: o banco de vela; a carlinga, tabuleta em que prende o pé do mastro; a bolina, tábua que serve para cortar as águas; a vela; a ligeira, uma corda presa ao mastro; a quimanga, cabaço que guarda a comida; a cuia de vela, concha usada para molhar a vela; a tupinambaba, linhas com anzóis; o samburá, cesto para guardar o peixe; o banco de governo, onde se assenta o mestre; entre outros instrumentos.

Mas o jangadeiro conta mesmo é com a proteção de São Pedro, sempre homenageado nas bonitas festas de praia que eles promovem. Poéticos e lendários trabalhadores do mar, os jangadeiros gostam de fazer quadras, versos e canções sobre a vida que levam ao sabor dos ventos e das tempestades.

Outro personagem nordestino é o vaqueiro, que surgiu da civilização do couro, época em que a expansão do gado pelo sertão ocupou um papel fundamental na colonização. Essa civilização teve no vaqueiro seu elemento mais visível. Imagine só o sertanejo, que acostumado com o calor e com as plantas espinhosas teve de criar um estilo de vida diferente. Começando pela roupa, ou como se diz, a vestia – normalmente feita de couro para não rasgar com os espinhos –, perneiras sobre as calças, alpercatas ou botinas, além de uma proteção para o peito, como se fosse um escudo amarrado ao corpo; luvas nas mãos e um gibão por cima de tudo. Na cabeça, o *chapéu de abas largas*, comum na Bahia; o *redondo*, mais usado no Ceará, no Piauí e no Rio Grande do Norte; e o *chapéu de bico*, tradicional em Pernambuco.

É claro que daí tinha de surgir uma festa: a vaquejada. Nesta festa, o vaqueiro tem de mostrar sua destreza em derrubar o boi em dois ou mais movimentos; montar cavalo xucro; apresentar-se como bom laçador; participar dos jogos de lança e argolinha; entrar em corridas de várias modalidades. Enquanto os vaqueiros lutam na arena, o forró esquenta as ruas e as praças.

No litoral do Nordeste, concentra-se a maior parte dos folguedos. Cada um tem sua história, sua época, sua característica. São reisados e pastoris, os guerreiros alagoanos, o quilombo, o maracatu de Pernambuco, os caboclinhos, o afoxé, na Bahia, além da marajuda, o bumba-meu-boi e outros folguedos e tradições. Algumas festas populares, nem sempre folclóricas em sua essência, vão incorporando certos elementos da cultura popular, especialmente o carnaval em Salvador, Recife e Olinda.

No interior, muitas festas são ligadas à religiosidade popular. São exemplos as festas em homenagem ao Senhor do Bom Jesus da Lapa, na Bahia.

Faça uma pesquisa sobre as vaquejadas, o maracatu, os reisados e o bumba-meu-boi. Você vai descobrir muita riqueza na história de cada festa folclórica nordestina. Registre no memorial.

IMPORTANTE

A capoeira é uma expressão cultural que mistura esporte, luta, dança, cultura popular, música e brincadeira. Desenvolvida por escravos africanos trazidos ao Brasil e seus descendentes, é caracterizada por movimentos ágeis e complicados, feitos com freqüência junto ao chão ou de cabeça para baixo, tendo por vezes um forte componente ginástico-acrobático. Uma característica que a distingue de outras lutas é o fato de ser acompanhada por música.
A palavra capoeira tem alguns significados, um dos quais se refere às áreas de mata rasteira do interior do Brasil. Foi sugerido que a capoeira obteve o nome a partir dos locais que cercavam as grandes propriedades rurais de base escravocrata.

E como são as danças do Nordeste?

É notável a variedade de danças e ritmos nordestinos. Para começar, vamos falar da **capoeira**, que é uma mistura de dança e luta, de utilidade para o lazer e para a defesa pessoal. A Bahia parece ter sido seu berço e foi introduzida pelos escravos. Exige muita agilidade de seus praticantes, pois ela se desenvolve em torno de passos como as rasteiras. A marcação rítmica é essencial, feita pelo *berimbau*, pelo *ganzá* e pelo *pandeiro* e, em alguns lugares, por caixas de percussão.

Tem também o coco, dança com várias modalidades: o coco-de-ganzá ou coco-de-zambê, se o acompanhamento for feito com esses instrumentos; o coco-da-praia e o coco-de-usina, conforme o local em que cada música nasceu; os cocos-de-décima ou coco-de-oitava, dependendo do formato poético empregado na feitura da letra; e o coco-de-embolada, de acordo com o processo poético-musical.

Embora executado em todo o Nordeste, é em Alagoas que o *sapateado* é mais vivo, com uma grande roda de homens e mulheres, tendo ao centro o solista, que cria vários passos e puxa o refrão, repetido pelos participantes. O coco é uma das mais perfeitas uniões musicais com influências do branco, do índio e do negro.

Os frevos são famosos em Pernambuco, especialmente no Recife. Derivado da capoeira, o frevo arrasta multidões no carnaval.

Na diversidade da cultura popular nordestina, muitos outros ritmos acompanham o povo: o baião, o xaxado, o xote, o babacuê, o cabina, o quilombo, o rojão, o bambelô, o bate-coxa, sendo os instrumentos mais comuns para estes ritmos o agogô, o triângulo, a zabumba e a sanfona.

Quem, neste imenso Brasil, não ouviu falar de Luiz Gonzaga, grande músico nordestino, que se destacou com o baião e o xote nordestino?

Vamos provar a culinária da Região Nordeste?

Como era de se esperar, no Nordeste plural há uma rica e variada culinária. No litoral, deliciamo-nos com os mais variados pratos que têm como principais ingredientes o *coco* e os *frutos-do-mar*. No sertão, pratos que utilizam a farinha-de-pau

(mandioca), a carne-de-sol, bodes e cabritos. E, com forte influência negra, os pratos dedicados aos orixás, o dendê, a pimenta e a refinada arte de preparar os alimentos que, afinal, são comidas-de-santos.

IMPORTANTE

Vejamos os destaques por Estado:

Maranhão: o arroz de cuxá, o sorvete de bacuri, os refrescos e mouses de cupuaçu, os vinhos de buriti e juçara, o licor de jenipapo, o doce de murici e a famosa torta de camarão maranhense.

Rio Grande do Norte: o peixe da comadre, a cabeça de galo, a buchada e a mão-de-vaca.

Alagoas: o feijão de coco, a papa de feijão, o sururu de capote, o bolo de papa de puba, a tapioca e a má-casada.

Bahia: o xinxim de galinha, a maxixada com leite, a maniçoba, a viuvinha-de-carneiro, a baba-de-moça, o sarapatel, o vatapá e o arroz de haussá.

Piauí: o escaldado de tapioca, o chá-de-burro, a caranguejada, o quibebe-mole, a abobrada, o pintado e o mungunzá.

Ceará: a carne-seca assada com pirão de leite; a paçoca; o refresco de aluá; o pé-de-moleque; o grude e o bolo de carimã.

Pernambuco: a sopa de peixe, a sopa de arroz com farinha, o caldo de cabecinha, o arroz de coco, a sopa de macaxeira, o arroz de caldo, a omelete de arroz, o peixe escabeche, o camarão de coco, o guaiamum frito, a casquinha de lagosta e a farofa do sertão.

Paraíba: o bolo de peixe, o tomate recheado com arroz, o angu de arroz, o camarão de coco, a lagosta cozida, o sururu de capote, a lagosta no espeto e a fritada de caranguejo.

Sergipe: o beju-de-coco, a paçoca de carne-de-sol, o aferventado de carne, a compota de carambola, o tijolinho de banana, o feijão guisado e o abará.

Criatividade é o que não faltou nesta culinária!

Pois bem, vejamos como é a religião do povo nordestino.

Em todas as partes do Nordeste, encontramos os santuários oficiais que atraem romarias e caravanas que visitam seus padroeiros. Vamos citar alguns rituais que misturam crença e festa. Em Bom Jesus da Lapa, na Bahia, cidade que é um dos maiores exemplos de fé cristã no Brasil, reúnem-se milhares de pessoas na Festa do Senhor Bom Jesus.

Em Pedra Bonita, Pernambuco, existe a crença em torno da possível reencarnação do rei português dom Sebastião. A cidade de Canindé, no Ceará, presta veneração a São Francisco das Chagas e atrai cerca de 100 mil romeiros. Em Olinda, Pernambuco, muito popular é a Procissão dos Lírios, em homenagem a Santo Antônio.

No Sítio das Lajes, em Serrita, alto sertão de Pernambuco, vaqueiros, a cavalo – vestidos de couro da cabeça aos pés –, participam da Missa dos Vaqueiros, que tem uma história bem interessante. Naquela missa, em lugar da hóstia feita de farinha de trigo, os fiéis recebem farinha de mandioca, queijo ou rapadura. Em Nova Jerusalém, município de Brejo da Madre de Deus ergue-se o maior anfiteatro ao ar livre do mundo, onde artistas do cinema e da televisão encenam a Paixão de Cristo, ao lado de milhares de figurantes, turistas e devotos do Brasil e do exterior. Em Salvador, são famosas a Festa do Senhor dos Navegantes e a Lavagem do Senhor do Bonfim. A pregação das Santas Missões é uma prática muito comum no Nordeste, quando se celebram batizados, confissões e muitos casamentos são regularizados. Frei Damião, um frade franciscano, foi o missionário mais famoso do Nordeste.

Você já ouviu falar da história do padre Cícero Romão Batista? É claro que sim! Ele é o Padim Ciço, uma figura muito popular em todo o Nordeste. Para o povo ele é um santo, e sua estátua no Juazeiro do Norte é um dos grandes monumentos do Brasil. Em terras do Nordeste, muitas são as manifestações populares de origem africana. Uma das mais conhecidas é o *candomblé*, que tem sua base teológica na existência de um deus chamado Orumilá, Olorum ou Zambiapongo. Para comunicar-se com esse deus, acredita-se na existência do *Exu* e dos *orixás*. Há centenas de orixás, mas no Brasil destacam-se: Oxalá, Iemanjá, Oxun, Ogun, Omulu-Obaluaiê, Nanã Buruque, Xangô, Oxumarê, Ifá e Iansã. Cada orixá tem um toque especial de atabaque, um ritmo, uma coreografia, roupas próprias e até saudações e comidas próprias.

A religiosidade também tem grande influência na medicina popular nordestina. Há uma mistura de plantas e crenças herdadas dos índios, "mezinhas", rezas fortes, feitiços dos brancos, orações, axés e receitas negras.

Até nas crendices a religiosidade tem sua manifestação. Quando, por exemplo, uma criança é bonita sempre tem alguém para dizer: "benza-deus". E nem pense em ir para o mar sem levar a imagem do Senhor dos Navegantes.

Mas outras crendices também são populares como o canto do acauã, espécie de gavião, que, se estiver em pau verde, é sinal de chuva, mas se for em pau seco, vai ser tempo com sol. Para curar gagueira de menino é só bater em sua cabeça com uma colher de pau por três sextas-feiras seguidas. Nada de apontar o dedo para estrela cadente no céu, porque pode aparecer verruga no dedo. E assim, com muita imaginação, as crendices vão se perpetuando.

Para quem não está acostumado, a linguagem nordestina é muito engraçada.

Quando uma pessoa é valente, ela é *curada*, ou então, "desacismada". Se o homem é solteirão e só gosta de farra, ele é um "damo". Mas se for atrevido e impertinente, é um "lutrido". Enfim, no Nordeste não falta vocabulário para diferentes situações.

Quem precisa ter na cabeça uma infinidade de palavras são os emboladores e os cantadores de cordel que, num desafio, em questão de segundos, precisam responder ao parceiro adversário. E aí vêm os versos sobre os mais diferentes assuntos, desde a beleza da mulher, a coragem dos heróis, o destemor de um boi bravio na caatinga, a honra da família, o temor a Deus, as pendengas dos cachaceiros, as histórias dos fantasmas e mulas-sem-cabeça e até atualidades noticiadas nos meios de comunicação.

A **literatura de cordel** é formada de livretos que, usando tipografia e xilogravuras, tomou conta do Nordeste a partir do final do século XIX. A feira típica nordestina foi o ponto de partida para a expansão do cordel. Quando o movimento toma conta da feira, vem o poeta e esparrama seus livros numa esteira, ou colcha, ou ainda os coloca em mesas e caixotes. O que é muito admirado no cordel é a rapidez em que os versos são feitos.

IMPORTANTE

Saiba mais sobre essa importante expressão literária no* site*: www.ablc.com.br/

Mas e o artesanato do Nordeste?

O artesanato é marcado pelas rendas que se transformaram em produto de exportação, tal sua riqueza e sua tradição

– uma herança de arte e trabalho preservados há duzentos anos. Também é no barro que o Nordeste se destaca. Temos, por exemplo, a cerâmica utilitária baiana, à base de moringas e panelas, além dos pequenos trabalhos em barro: vaqueiro a cavalo, jegues, burrinhos, crianças, cantores e cachaceiros, cangaceiros, santos – e tudo aquilo que faz representar a vida diária nordestina.

Ainda podemos ver as cesteiras de palha de carnaúba do Aracati; as tecelãs de Jaguarana; os escultores de madeira; os ceramistas de Juazeiro do Norte; as louceiras de Viçosa; os escultores de casca de tartaruga, em Canoa Quebrada; os fabricantes de garrafa de areia colorida das praias pernambucanas e cearences.

Enfim, por toda a parte do Nordeste, a cultura popular manifesta-se numa riqueza incalculável.

5 Região Sudeste

A Região Sudeste compreende os Estados de Minas Gerais, São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo. É a região com a maior população do país e com a maior densidade demográfica, sendo também a mais desenvolvida economicamente.

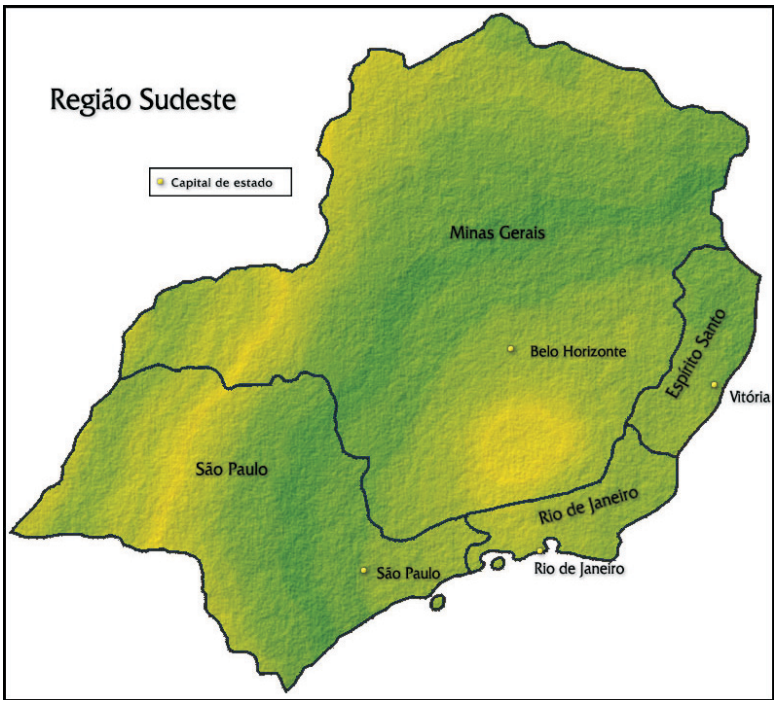


FIGURA 3: MAPA E CAPITAIS
Fonte: www.redebrasileira.com/mapas/regioes/

É uma região de grande diversidade geográfica e geológica, com montanhas acidentadas, planaltos ondulados e tabulares, escarpas, baixadas litorâneas, rios de várias bacias fluviais a correr em todas as direções, florestas tropicais úmidas e um clima tropical variável.

É nesta parte da história, saindo do litoral para o interior, que muitas lendas se formaram. Uma das mais correntes em toda a Região era sobre a existência de uma grande serra resplandecente que brilhava ao sol, formando mil cores. Conta a lenda, que lá existia a maior mina de esmeraldas do mundo e muitos bandeirantes saíram em busca deste verde tesouro.

O bandeirante paulista Fernão Dias Paes Leme recebeu do governo a recomendação de encontrar esmeraldas e outras pedras preciosas no interior do Brasil. Acreditava-se na existência da Serra das Esmeraldas, situada no centro da região que hoje é Minas Gerais. Diz uma lenda indígena que na Lagoa de Vupabuçu morava a Iara, que atraía os guerreiros para o fundo das águas. Os índios pediram ao deus da guerra que a Iara dormisse, mas caberia aos *mapaxós* zelar pelo seu sono. Assim fizeram – e a Iara ficou dormindo por longos anos, a ponto de seus cabelos tomarem conta do fundo da lagoa e, no contato com o chão, transformarem em pedras verdes. Os *mapaxós* disseram isso a Fernão Dias e pediram que ele não acordasse a Iara. O bandeirante não ouviu o pedido e mandou arrancar as pedras. A Iara não acordou, mas caiu sobre o bandeirante uma maldição em forma de febre, era a sezão. O drama de Fernão não terminou com sua morte. Examinadas as pedras que levava, verificou-se que elas não eram esmeraldas, mas turmalinas verdes. No entanto, Fernão Dias imortalizou-se como um pioneiro e descobridor de Minas Gerais, imortalizado com o poema *O caçador de esmeraldas,* de Olavo Bilac – e com seu nome batizando uma das estradas mais importantes do Brasil: a Rodovia Fernão Dias, que liga São Paulo a Belo Horizonte, capital de Minas Gerais.

Pronto! Chegamos então à civilização do ouro. Todos já conhecem a história que foi o ponto de partida para a idealização do grande movimento político do Brasil colônia: a **Inconfidência Mineira.**

Refletindo a explosão do ouro, surgiram as irmandades religiosas e a construção de muitas igrejas e em torno delas um incremento das artes plásticas, da música e da cultura popular.

IMPORTANTE

Foto: Einar Einarsson Kvaran

Foi essa civilização que permitiu o crescimento de uma rica manifestação brasileira: a serenata. E, até hoje, muitas modinhas daquele tempo ainda continuam sendo apresentadas em Minas e também em outras partes do Brasil. E na corrida pelo ouro, algumas figuras lendárias foram surgindo como a **Chica da Silva**, o **Aleijadinho**, o escravo Isidoro e o próprio **Tiradentes**.

Quando as minas de ouro começaram a diminuir sua produção e sua importância, surgiu o ciclo do café. Na cultura, o café inspirou poetas, compositores e criou condições para o surgimento de personalidades populares. O café aparece, também, nos ditados, nas crendices e nos cancioneiros. Surgiram, ainda, lendas inspiradas no café, como é o caso da história do cafezal assombrado.

Outra lenda cultivada em Minas Gerais é a do Chico Rei. É a história de um escravo que se tornou rei e governava seu povo em plena Vila Rica, atual Ouro Preto, Patrimônio Cultural da Humanidade. Para milhares de congadeiros, este é um fato concreto e celebrado durante as grandes festas, lembrando a história em que toda a corte de Chico Rei se dirigia, com trajes ricos e vistosos, em procissão, para assistir a missa cantada na Igreja de Santa Efigênia, no Alto da Cruz. Terminada a solenidade religiosa, todos dirigiam-se para dançar e cantar pelas ruas, como se fazia na África. Para muitos, daí teria nascido o congado como forma de devoção a Nossa Senhora do Rosário, São Benedito e Santa Efigênia.

A Região Sudeste representa um portal turístico muito significativo para o nosso país com as lindas praias de Angra dos Reis, Cabo Frio, Búzios, a cidade histórica de Parati, a cidade imperial de Petrópolis. É na "cidade maravilhosa", no Estado do Rio de Janeiro, onde acontece o carnaval mais famoso do mundo, com seus desfiles de escolas de samba que encantam os visitantes de toda a parte do planeta. E, ainda, o morro do Corcovado com sua escadaria que leva ao monumento do Cristo Redentor e à visão do Pão de Açúcar. Temos no Estado do Espírito Santo as palmeiras, as dunas de areia com sua beleza natural e proximidade com Minas Gerais cuja paisagem é de montanhas, vales, grutas e um conjunto arquitetônico em estilo barroco do século XVIII. Não podemos deixar de falar na terceira maior cidade do mundo que é São Paulo – um testemunho histórico de prosperidade, sendo a primeira cidade a se formar plenamente no país e o ponto de partida do movimento de expansão brasileira, realizado pelos bandeirantes.

Passando para a cozinha, você já experimentou os pratos virado à paulista, frango com quiabo e polenta, feijão tropeiro, feijoada, moqueca capixaba, pirão, cuscuz paulista?

Minas Gerais tornou-se rica em culinária pelo sabor delicioso e simples das comidas preparadas em panelas de pedra sabão, o que dá um toque do gostinho mineiro. O famoso Triângulo Mineiro, Uberlândia, Uberaba, Araguari e ainda Araxá (terra de Dona Beija), Serra Fluminenses, um verdadeiro roteiro gastronômico. São lingüiças, lombo, costelinhas e torresmo de porco, frango, feijão tropeiro, couve e farofa. Isso sem contar no queijo-de-minas e o famoso pão de queijo servido com café ou café com leite.

Rio de Janeiro com sua famosa feijoada. Já a moqueca capixaba é especialidade de Vitória no Espírito Santo. A cidade de São Paulo também é rica em gastronomia e tem seus pratos típicos como o delicioso virado à paulista. Sua culinária destaca-se pela influência que sofreu dos imigrantes e a adaptação de suas receitas, como a pizza e o pastel, que com certeza não são encontrados com o mesmo paladar em seus países de origem.

O artesanato da Região Sudeste é algo inigualável. Os colonizadores e imigrantes trouxeram muitos hábitos que foram transformados em arte. É nas cidades mineiras que muitas mãos tecem, bordam, pintam, entalham ou modelam. O barro é uma matéria-prima forte nesta região, cujos produtos são exportados para grandes centros urbanos.

Mandala esculpida em mogno pelo mineiro Mário Teles

E não é que a diversidade cultural na culinária da Região Sudeste tem um papel relevante por causa da influência dos imigrantes portugueses, italianos, espanhóis, árabes, alemães, orientais, entre outros?

Pilão em madeira
Artesanato – MG

Boneca de retalhos (Abayomi)
Artesanato – RJ

As maravilhosas bonecas Abayomi são encontradas no Rio de Janeiro, cuja técnica consiste no uso de retalhos de tecidos onde são aplicados nós para dar forma a sua silhueta em forma de personagens da mitologia, do folclore e do momento atual.

A arte capixaba tem grande valor comercial e cultural, destacando-se as panelas de barro preto feito à base de argila sendo moldada manualmente, passando depois por um processo de secagem e tingimento. Antes de cozer os alimentos pela primeira vez, é necessário o procedimento de curar a panela untando-a, por dentro e por fora, com óleo de cozinha e levando-a ao fogo até o óleo secar. Depois, é só deixar esfriar, lavar e usar. Já o artesanto de São Paulo tem influência dos espanhóis, dos italianos, dos alemães, dos japoneses e outros tantos que lá se aportaram fazendo brotar cerâmicas, rendas, bordados e comidas típicas de seus países de origem. O berço de ceramistas famosos situa-se no Vale do Ribeira, mais especificamente em Apiaí onde encontramos os santeiros, como José Aparecido Machado de Lima.

Panela de barro preto
Artesanato – Espírito Santo

A diversidade cultural encontrada na Região Sudeste é algo que nos enche de orgulho não só pela originalidade e beleza, mas pela riqueza que faz com que cada Estado brasileiro tenha uma identidade própria, item de grande valor e agregação de saberes.

6 Região Sul

A Região Sul, territorialmente, é a menor região do país, com apenas três Estados: Santa Catarina, Rio Grande do Sul e Paraná.

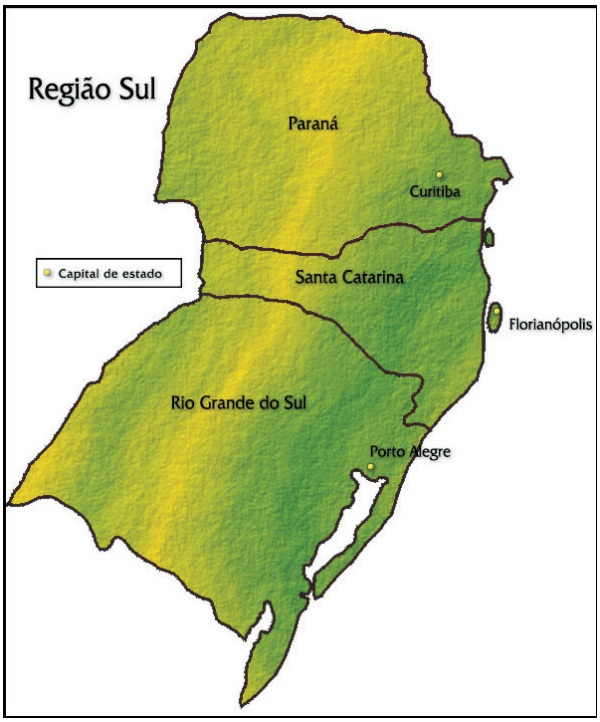


FIGURA 4: MAPA E CAPITAIS
Fonte: http://www.redebrasileira.com/mapas/regioes/

Três bacias fluviais dominam esta Região: a do Paraná, a do Paraguai e a do Uruguai. Os grandes atrativos turísticos são as Cataratas do Iguaçu e o local conhecido como Tríplice Fronteira, por estar na divisa de três países: Brasil, Argentina e Paraguai.

O Sul é uma Região em que a diversidade étnico-cultural do seu povo mais sobressai em razão da própria história de colonização e povoamento. Foram os alemães os primeiros a chegar. Depois os italianos e depois os colonos de terras do Império russo, como poloneses e ucranianos. Todos chegaram trazendo também, em sua bagagem, seus costumes e suas tradições, que deram, e até hoje dão, um colorido ao folclore do Sul.

Estes colonos foram introduzindo, também, novas formas de aproveitamento econômico do espaço físico, como a pequena propriedade, a policultura, associação agricultura–pecuária, e a integração família–terra, com reflexos diretos no sistema de produção, tornando a Região um dos esteios agrícolas do país.

Mais tarde vieram os japoneses e os holandeses, que buscaram, basicamente, o Paraná para se estabelecerem.

Mas é certo que esta Região foi palco de grandes batalhas tornando sua mitologia diferente das outras regiões. No Sul, os personagens foram de carne e osso, confundindo a história real com lendas e mitos. Dois momentos históricos que comprovam isto foram a Guerra dos Farrapos e a Revolução Federalista. São personagens importantes: Bento Gonçalves, Antônio de Sousa Neto, David Canabarro, o general Osório, Saldanha da Gama, Flores da Cunha, Pinheiro Machado, Júlio Castilhos, a catarinense Anita Garibaldi, Gumercindo Saraiva, Getúlio Dorneles Vargas e até os últimos 35 índios da tribo Minuanos que, na Guerra dos Farrapos, integraram o esquadrão de lanceiros do coronel Jacinto Guedes da Luz, lutando até a morte.

Outros personagens da tradição açoriana, ponto inicial da colonização da Ilha de Santa Catarina, são as bruxas e os lobisomens.

Dizem que numa família, onde nasceram somente filhas, a sétima menina deve ser batizada com o nome de Benta para que ela não venha a ser transformada em bruxa. Na porta do quarto das crianças, deve ter pendurado um signo de Salomão e, se possível, ramos bentos no Domingo de Ramos. Agora, em noite de lua-cheia, é bom se prevenir colocando sal grosso nas soleiras das portas, pois são nessas noites que as bruxas costumam aparecer. Há muitas rezas, costumes e muitas simpatias para afastar as bruxas.

E o mau-olhado, o quebranto e a "coisa-feita"? É só alguém ficar abrindo boca de sono o tempo todo, dizem que o quebranto caiu sobre ele. Então é bom procurar um benzedor.

E como ficam as almas que andam pelos campos? É a crendice da existência dos angüeras, ou seja, fantasmas, almas e visões que explicam os estalos nos móveis, os barulhos nos telhados, as vozes que se escutam misteriosamente.

Mas se o cachorro latir em frente da casa do doente, é morte na certa! Varrer a casa à noite, nem pensar, pois traz doenças. Apontar para estrelas dá verruga na ponta do dedo. Quem recebe um pão-de-deus é bom atender para ser abençoado pelo menino Jesus. Mas o que é o pão-de-deus? É um papel, muitas vezes enfeitado ou desenhado, no qual se escreve uma poesia pedindo um presente no Natal.

Numa mistura fantástica, histórias de animais e contos ligados aos índios juntam-se com os contos dos europeus e há alguns de origem negra.

Na lenda dos sete-cuias, um caboclo d'água do mar costuma aparecer aos pescadores fazendo pedidos que, se não atendidos, o caboclo faz com que as canoas afundem. Não se pode banhar na Lagoa de Parobé, no Rio Grande do Sul, pois existe um cavalo encantado que leva os mais valentes para o fundo das águas.

No Sul, quase tudo pode ser explicado por meio das lendas. As cigarras, por exemplo, cantam até morrer, porque uma delas muito foliona, não atendeu ao pedido da mãe doente para que lhe fizesse companhia.

A lenda da noite surgiu com a Lua, quando ela morava na terra e se chamava Capei. Ofendida por um feiticeiro, Capei resolveu fazer uma escada de cipó e madeira e com esta chegou até o céu e por lá ficou.

Sobre o "Negrinho do pastoreio", existe um verdadeiro lendário, tamanha quantidade de histórias espalhadas sobre ele. Uma delas conta que um estancieiro muito rico e mau, tinha um negrinho como escravo. Sem família, o negrinho dizia-se afilhado de Nossa Senhora. Certo dia, um vizinho desafiou o estancieiro dizendo que tinha um cavalo mais rápido do que o baio do negrinho. Quase vencendo a corrida, o cavalo do negrinho assustou-se e o outro cavalo venceu, deixando o estancieiro com muita raiva. O negrinho foi surrado e recebeu uma dura missão: pastorear o rebanho por trinta dias e trinta noites em um lugar mais distante do que o de costume. Durante a noite, porém, os cavalos assustaram-se e fugiram pelo campo afora. O negrinho foi surrado novamente e mandado para o campo em busca dos cavalos. O negrinho lembrou-se de Nossa Senhora e pegando uma vela saiu pelo campo. Por onde ele passava, a cera que pingava da vela se transformava em luz, deixando o campo todo iluminado. Os galos começaram a cantar pensando que era madrugada, e os cavalos voltaram. O filho do seu senhor encarregou-se de espantar novamente os animais, e novamente o negrinho foi surrado até a morte e jogado num formigueiro. Mas qual não foi a surpresa do estancieiro, quando no dia seguinte foi até o formigueiro e encontrou o negrinho, ao lado da Virgem Maria, os dois envolvidos num facho de luz. Perto deles estavam o cavalo baio e o rebanho que logo em seguida saíram para longe. A notícia

IMPORTANTE

correu e muitos passaram a avistar, à noite, pelas estradas, ou no alto dos céus, o escravo cercado de luz a conduzir um rebanho.

Depois de saber uma das histórias do "Negrinho do pastoreio", convidamos você para pesquisar e escrever em seu memorial outras lendas da Região Sul. Como sugestão, propomos a lenda da Vila Velha e a de como nasceu a erva-mate.

E quais são os tipos característicos deste povo? Destacamos os carreteiros, os mineiros do carvão, os ervateiros, os apanhadores de pinhão, os vinhateiros e vindimeiros, os plantadores e colhedores de café, os charqueadores e os peões. A estes se ajuntam artesões, doceiros, rendeiras de várias modalidades, que dão um colorido à Região.

Mas o gaúcho que habita os campos do planalto do Rio Grande do Sul é a maior representação desse lugar. Com paixão pelos cavalos e pelos pampas, seu palavreado mistura expressões portuguesas, espanholas e guaranis. Seus mitos e lendas tratam do boitatá, das almas perdidas dos angüeras, das serpentes dos pampas e dos bois arredios das campinas. Trajam bombachas (calças largas); os ponchos de panos grossos; a pala, que é uma espécie de poncho franjado de pano mais leve; o chapéu mole, de abas largas, preso por uma tira de couro; as botas altas nas quais não faltam as chilenas (esporas barulhentas); o lenço no pescoço; e um cinto grande na cintura, a guaiaca.

Um dos folguedos mais populares do Sul, especialmente em Santa Catarina e no Paraná, é o boi-de-mamão. A exemplo do boi-bumbá do Norte e do bumba-meu-boi do Nordeste, o boi-de-mamão também conta a história do boi que morre, sendo seu corpo repartido com os presentes, mas que depois, por intercessão da Virgem Maria e dos outros santos, é ressuscitado. No Sul, são personagens dessa festa a Bernunça; a Maricota, uma mulher gigantesca que faz a alegria dos espectadores; o vaqueiro, o Mateus, o cachorro, o bicho Jaraguá (que põe medo nas crianças), a girafa, a cobra jibóia, o cavalinho, a cabrinha e muitos outros. O boi-de-mamão é mais alegre e menos dramático que os bois do Norte e do Nordeste.

No Paraná e em Santa Catarina, também há congadas, que mantêm as mesmas tradições de veneração e culto a Nossa Senhora do Rosário, São Benedito e Santa Efigênia. Na congada paranaense, destaca o grande número de personagens ostentando títulos e sinais de nobreza, como exemplo o rei congo, o principezinho, o príncipe, o secretário, o duque e, curiosamente, personagens com nomes africanos.

Em Caxias do Sul, os descentes de italianos fazem a Festa Nacional da Uva. Em Gramado, acontece a Festa da Colônia e já é tradicional o chamado Natal Luz. Já em Nova Petrópolis, relembrando as tradições alemãs, temos a Festa do Folclore.

O fandango foi trazido para o Sul pelos primeiros colonizadores e recebeu também outros nomes: anu, andorinha, chamarrita, dondom, tonta, carna-verde, sabiá, caranguejo, lajeana, vilão de lenço, xarazinho, xará grande, marinheiro e outros. Tem como acompanhamento musical básico duas violas, uma rebeca e um pandeiro. Nos tempos atuais, o acordeão também passou a ser utilizado.

A chula, conhecida em todo o Brasil e mais popular no Rio Grande do Sul, tem semelhança com o lundu afro-brasileiro e com o baião nordestino. Apresenta a dança como desafio, tanto na cantoria quanto na coreografia. Os dançarinos executam passos entre dois bastões colocados no chão, criando movimentos sem tocar nos bastões.

Conhecida desde a Antiguidade, a dança do pau-de-fita é uma homenagem aos deuses da fertilidade, quando as pessoas enfeitam as árvores em agradecimento aos frutos delas colhidos. Tem a mesma origem a ornamentação do mastro de São João, Santo Antônio e São Pedro.

No Sul do Brasil, é tradição a dança da jardineira antes da trançagem do pau-de-fita. As pessoas carregam no ar arcos enfeitados de flores, fazendo com eles as mais diversas evoluções. Essa dança é conhecida em alguns locais como dança-de-são-gonçalo.

Mas é em São Francisco do Sul, Santa Catarina, que existe um canto chamado cangulo, usado por brancos e negros durante os mutirões da mandioca, cana-de-açúcar e colheita de arroz. Além de manter a atividade, ao mesmo tempo afasta as tristezas e as saudades. O mestre canta o tema principal enquanto os outros respondem o refrão.

IMPORTANTE

Nessa mesma região, se alguém pergunta qual é o prato típico, todo mundo vai responder com o jeito cantado do açoreano: "Só se for na cambira". Mas afinal o que é cambira? Nada mais que uma árvore cuja madeira serve para fazer peixe defumado, que deixa um sabor que só existe em São Francisco.

Já para o gaúcho, churrasco só mesmo o dele. E para acompanhar uma cuia de mate "verde" ou "amargo". Pode ter um bom vinho e uma "canha", que é a cachaça.

Que tal pesquisar as receitas típicas do Sul? Você vai se deliciar com o pinhão, o pão-de-santo-antônio, a* mandeltort*, o marreco com repolho roxo, o barreado e outros. Registre no seu memorial.

No artesanato, a cerâmica está presente em toda a parte, figurativa e utilitária. É famosa, por exemplo, a cerâmica teuto-brasileiro do Vale do Itajaí. Igualmente tradicional são as rendas de bilro ou de almofada da Ilha de Santa Catarina; os trançados de vime, raiz de imbé, palha, taquara e bambu; e o chocolate artesanal.

E, finalmente, muito comum no Sul, a casa de enxaimel, trazida pelos colonos, especialmente alemães, tem por base a utilização de madeira em várias tonalidades, muitas vezes sem pregos e outros materiais difíceis de encontrar nos primeiros tempos de colonização.

Patrimônio Cultural

O Patrimônio Cultural é de fundamental importância para a memória, a identidade e a criatividade dos povos e a riqueza das culturas. Nesse sentido, a Unesco

7 Região Centro-Oeste

Três Estados compõem a Região Centro-Oeste, são eles: Goiás, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul. Nesta Região também está o Distrito Federal, que abriga a capital do país, primeira cidade do século XX a tornar-se **Patrimônio Cultural da Humanidade**, por decisão da **Unesco**.

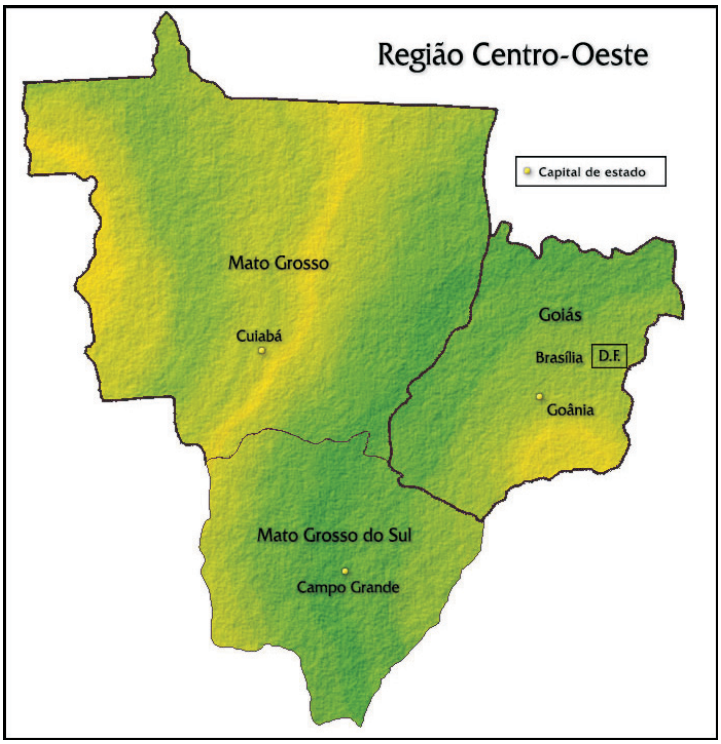


FIGURA 5: MAPA E CAPITAIS
Fonte: www.redebrasileira.com/mapas/regioes/

Não tem como falar na cultura desta Região sem falar das tribos indígenas que, mesmo com todas as dificuldades provocadas pelas transformações sociológicas, mantêm fortes e ricas tradições culturais. É na bacia do Araguaia/Tocantins que estão a Ilha do Bananal e o Parque Indígena do mesmo nome. E ainda várias outras reservas espalhadas: o Parque Nacional do Araguaia, a Reserva Indígena do Xingu, Kadiéu, Nhambiquara, Aripuanãa, Jarina e Capoto.

Mesmo com tantos massacres de que, infelizmente, foram vítimas ao longo dos tempos, vivem ali várias tribos, cada uma com sua mitologia, seu lendário, seus segredos, seus folguedos, suas festas e danças.

No Xingu, o huca-huca é uma espécie de torneio de luta em que ganha o guerreiro que conseguir fazer o adversário tocar os ombros no chão. Também a idjazó é uma modalidade de luta de braço, para qual recebe uma festa, a Arnacan. Ela dura um dia inteiro, sendo vencedor o que recebe o título de deridó, aquele que conseguir derrubar mais adversários.

No mês de julho, uma grande festa acontece entre os índios xinguanos. É o javari, que a cada ano homenageia um cacique

IMPORTANTE

trabalha impulsionada pela Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural, que é hoje o instrumento internacional da Unesco que obteve a adesão de mais Estados-Membros, e também pela Convenção para a Proteção do Patrimônio Subaquático e pela Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial. No Brasil, esse trabalho tem significado frutíferas colaborações com os governos federal, estaduais e municipais e com a sociedade civil. Atualmente, o país conta com 17 bens inscritos na lista do Patrimônio Mundial, pelo seu excepcional e único valor para a cultura da humanidade. Em 2001, as expressões orais e gráficas dos índios Wajãpi do Amapá foram proclamadas obras-primas do Patrimônio Oral e Imaterial da Humanidade, figurando ao lado de importantes manifestações culturais que constituem o patrimônio intangível do mundo. Além disso, a Unesco participa ou apóia inúmeras iniciativas nesse âmbito.

morto. Várias tribos participam em confraternização e trocam objetos artesanais desde cerâmica, arcos e flechas, bonecos de barro e até enfeites trançados de algodão. Durante a festa, os jovens precisam mostrar suas habilidades com o dardo. Há rituais em que as mulheres não participam, como o da Karytu, em que os homens tocam enormes flautas de bambu; é o misterioso ritual de morte Kuarup, considerada a maior festa indígena brasileira.

Abrigando muitas fazendas de gado e um amplo complexo turístico, o Pantanal mantém viva uma cultura popular herdada dos índios, mas bastante transformada ao longo dos tempos.

O peão é o tipo característico do Pantanal, ele está sempre disposto a contar uma história sobre um boi bagual que é valente e difícil de conduzir para o curral. O peão também está sempre pronto para participar de uma comitiva.

Você sabe o que é uma comitiva no Pantanal? É um grupo de peões que leva o gado de fazenda para outra, com o berrante comandando a marcha. Eles vão de chapéu de palha ou de couro na cabeça e perneiras em cima da calça para poder entrar nos alagados.

Já o candango é o personagem típico que ficou imortalizado na construção de Brasília. Em sua maioria nordestina, esses construtores trouxeram seu folclore regional, seu modo de cantar. Em Ceilândia, cidade do Distrito Federal, Niemayer projetou a Casa do Cantador, onde, além das apresentações de cordelistas, poetas populares e grupos folclóricos, funciona também a Federação Nacional das Associações dos Cantadores, Repentistas e Poetas Cordelistas.

Mas ainda temos o garimpeiro e o violeiro ou cantador, figuras importantes no cenário da Região Centro-Oeste.

Nas crendices populares da Região Centro-Oeste, dizem que beija-flor entrando pela janela da casa é sinal de boas notícias, o besouro dentro da casa é sinal de novidades. Assoviar à noite atrai cobra. Para não atrair azar, preste bem atenção: não se pode emprestar agulha nas sextas-feiras, nem deixar urubu em cima da casa, jamais passar debaixo da escada, nunca guardar espelho quebrado, deixar chinelos virados com a sola para cima? Nem pensar! Mas se quer atrair sorte é só achar ferradura de sete buracos ou um trevo de quatro folhas. Agora, se é para garantir bons dentes, quando o dente de leite cair basta jogá-lo no telhado e ao mesmo tempo fazer uma reza.

Na linguagem, a morte de alguém pode ser dita de várias formas: bateu as botas, bateu com o rabo na cerca, juntou os borzeguins, foi pro beleléu, fechou ou abotoou o paletó. Quando alguém saiu ou fugiu, é comum ouvir que a pessoa abriu a pala no mundo, picou a mula, capou o gato, saiu de fininho, anoiteceu e não amanheceu, deu no pé.

Lenda é o que não falta. Desde os mistérios da Gruta Azul, em Bonito, ao nascimento do tuiuú, o pássaro símbolo do Pantanal. Mas é a Serra do Martírio o motivo de muitos mistérios. Desde os primeiros tempos do Brasil, já se contavam histórias de um lugar onde a felicidade era absoluta, os rios cheios de peixes, ouro e diamantes, as montanhas eram de esmeraldas, as aves e os animais enchiam as matas de vida e som. Quando o sol brilhava, a serra rebrilhava e seus picos tinham formas semelhantes às lanças da coroa de espinhos com que foi suplicado o Filho de Deus. Dizem que um branco chamado Melchior Dias Moreira e seu filho Robério Dias conseguiram avistar os raios rebrilhantes da serra, com os sinais da Paixão de Cristo e seguindo a luz, chegaram a um lugar com imensos blocos de ouro. A admiração foi tamanha, a ponto do bandeirante ajoelhar-se e bendizer ao Senhor pelo que estava presenciando. Assim, vendo que havia algo sagrado no lugar, pediu ao filho que mantivesse segredo e não dissesse o local exato da serra.

Muitos outros se aventuraram em busca desse tesouro, entre eles o coronel inglês Percy Fawcett que desapareceu na mata e muitos acreditam que ele chegou à Serra dos Martírios. Várias expedições foram enviadas na tentativa de encontrá-lo. Numa delas, o antropólogo e professor norte-americano Petrulho desceu numa aeronave nos rios xinguanos, mas quando os índios se aproximaram, curiosos, ele teve medo e fugiu. O mesmo fato aconteceu com a expedição de Dyott ao encontrarem os índios. Já a expedição franco-suíça tentou seguir os passos de Dyott e misteriosamente desapareceu. Até Assis Chateaubriand mandou uma expedição para desvendar tantos mistérios e, em especial, esclarecer o caso Fawcett. A conclusão foi que todos foram mortos pelos kalapalos. Mas alguns acreditam que o explorador inglês pode ter encontrado uma cidade subterrânea e estar vivendo nela até hoje, pois muitos índios louros foram vistos na região do Alto Xingu e na Chapada dos Guimarães.

Agora vejam só, a Chapada fica exatamente no centro geodésico da América do Sul, ou seja, o centro geográfico do

IMPORTANTE

continente. Então, muitos afirmam que ali pode ser um dos umbigos do mundo, detendo um poder mágico.

E é numa mistura de questões místicas e esotéricas com lendas e mitos de animais que habitam a Região Centro-Oeste que as histórias vão tomando forma. Histórias do caboclo d'água, meio-peixe e meio-homem. A do Anhangüera, que quer dizer "diabo velho", apelido dado pelos índios a Bartolomeu por ele ter prometido atear fogo nas águas caso os índios não lhe mostrasse as minas de ouro. A lenda das lágrimas de Potira, que chorou na beira do rio quando soube que o marido tinha morrido na guerra e suas lágrimas viraram diamantes.

Na cidade de Goiás – mais conhecida como Goiás Velho – durante a quaresma, ocorre a procissão das almas e dizem que ninguém pode abrir as janelas, sob o risco de acontecer coisas que até Deus duvida. Na Quarta-Feira Santa, uma milenar manifestação religiosa chamada Procissão do Fogaréu ganha às ruas da cidade com o intuito de relembrar como os perseguidores buscavam Cristo para prendê-lo. Os participantes, encapuzados e com uma tocha na mão, ao som de tambores ou de matracas e com cantos fúnebres, caminham em marcha pelas ruas da cidade até a igreja, onde há a solenidade final. É comum que, durante a Procissão do Fogaréu, um estandarte, uma bandeira ou uma imagem de Cristo morto seja colocada à frente de todo o grupo. Há, ainda, a lenda do joão-de-barro, que abrigou a Sagrada Família que fugia dos soldados de Herodes e o bem-te-vi que recebeu este nome por "dedurar", cantando bem-te-vi aos soldados, que nada entenderam.

Muitos folguedos foram trazidos da Região Sudeste, pois como já conhecemos a história, o Centro-Oeste foi colonizado, inicialmente, por pessoas vindas de São Paulo e Minas. Portanto, mantêm-se as tradições como as Folias de Reis, os congados e as Festas do Divino. Durante o ciclo natalino, é comum acontecer o folguedo chamado Boi do Natal, em que, igual a todos os "bois", o animal morre e é ressuscitado graças à intercessão de Nossa Senhora. Alguns personagens são diferentes, mas o ritual é o mesmo. Entre cantos, danças e palavras, o boi e seus companheiros brincam no meio do povo.

Em Mato Grosso, entre o Natal e o Dia de Reis, acontece uma festa em que o boi tem um nome diferente: o "toro candil". É um bumba-meu-boi de origem paraguaia em que os personagens de animais possuem chifres com candeeiros, que são acesos durante a festa. Eles são toureados por homens mascarados e às vezes vestidos de mulher.

Mas é em Pirenópolis que acontece o folguedo mais famoso do Centro-Oeste. Estamos falando da Cavalhada. Esta festa acontece durante os festejos do Divino, junto com a Festa de Pentecostes.

Como as outras Cavalhadas, a de Pirenópolis narra as lutas de reconquista para expulsar os mouros da Europa, misturando esse fato com as descrições das aventuras de Carlos Magno e seus cavaleiros, os chamados Doze Pares da França, e também as justas e os torneios da cavalaria medieval. As roupas usadas nessa festa são muito enfeitadas e representam as indumentárias da Idade Média. De um lado, os cristãos, vestidos de azul e do outro, os mouros, vestidos de vermelho. Além disso, cada cavaleiro conduz uma espada na cinta, uma lança toda enrolada com fitas em espiral e um par de pistolas que serão usadas durante os combates. Os cavalos também são ricamente ornamentados. A festa com a encenação da batalha dura, às vezes, até três dias. E, para finalizar, são exibidas provas lembrando os torneios da cavalaria. As provas levam nomes como tira-cabeça, oito de contas, foguinho, alcancia e, a mais importante, a argolinha, em que cada cavaleiro em disparada tem de atravessar com sua lança uma pequena argola suspensa no ar. Quando o cavaleiro consegue tal façanha, ele oferece a argola a uma pessoa que pode ser uma autoridade ou a uma namorada. O homenageado, ao receber a argola,

coloca uma prenda na ponta da lança. As mulheres, geralmente, colocam uma flor ou um lenço. Em seguida, o cavaleiro desfila diante de toda a platéia.

No Centro-Oeste, as danças apresentam nítidas marcas indígenas, como as danças do ciriri e a do cururu, que é considerada uma dança sagrada. Mas apresenta também a influência branca e podemos citar a dança-de-são-gonçalo, com as moças portando arcos coloridos e enfeitados sobre as cabeças, fazendo com eles evoluções coreográficas sob o comando do próprio santo, a volta-senhora, que é quase uma quadrilha, o marimbondo, muito comum no interior de Goiás. O recortado, uma espécie de cateretê, e a serra moreninha, um bailado simples e quase sempre executada dentro de salão.

Não se pode falar do cancioneiro goiano sem referir-se à moda de viola, este gênero musical que é legítimo herdeiro das cantigas medievais e que no Brasil se dividiu em vários estilos e tipos.

Já em Mato Grosso, além da moda de viola, encontramos outros ritmos como a polca paraguaia, a galopa, a guarânia e o chaminé, sendo este último uma junção de ritmos paraguaios e argentinos. Com uma forte influência da Bolívia, temos acompanhamentos musicais com a utilização de instrumentos como o charango.

Quanto ao sabor, podemos experimentar nesta região os licores, como o aluá e a gengibirra, feitos com abacaxi, o peixe com banana, e os bolos de mandioca e de moranga. Na fronteira com o Paraguai e a Bolívia, são comuns pratos como a chipa paraguaia, uma espécie de pão de queijo; e a sopa paraguaia, que de sopa não tem nada, mais parece uma torta de fubá ou a polenta do Sul do Brasil. Na região pantaneira é tradicional a roda do tereré, que é a erva-mate com água fria.

O destaque do artesanato também fica por conta da influência indígena. Um exemplo é a tribo dos Carajás, no Xingu, na qual as canoas e os remos são peças de alto valor artístico, muito bem desenhados e pintados com tinturas da própria natureza. Igualmente ricos são os bonecos de madeira e barro, conhecidos como licocós.

Os índios também são mestres na arte da cerâmica e hábeis trançadores de bambus e taquaras, usados na confecção de cestas e outros objetos.

Em toda a Região, mas principalmente em Goiás, as tecelãs são de grande importância socioeconômica. O algodão é a matéria-prima. Colhido e descascado em rústicos aparelhos

artesanais, passado depois nas rocas e nas caneleiras dos teares, as peças podem ser usadas na fabricação de colchas, redes, mantos e vestimentas diversas.

IMPORTANTE

8 O que podemos fazer com a cultura do Brasil

Pronto! Depois desta rica viagem, precisamos saber como preservar, difundir e incentivar a cultura popular, o maior patrimônio do nosso povo. Nessas Regiões, podemos observar – nos traços físicos da população, nas crendices, nos folguedos, na religiosidade, na culinária, no linguajar e em vários outros elementos – ora a presença marcante da cultura indígena, ora a de raízes africanas, ora a da influência portuguesa e também italiana, alemã, paraguaia etc.

Com o tempo, estas misturas foram dando novos tons ao Brasil. Cada geração passa por um processo de aprendizagem, no qual assimila a cultura do seu tempo e do seu povo, e muitos ainda, com o deslocamento para outras regiões, vão passando sua cultura e adquirindo novas. Mas é na capacidade de perpetuar a cultura que está a possibilidade do progresso. Todo progresso está no resultado desta síntese de novos elementos culturais com os já adquiridos. Por mais viva e inventiva que seja uma nova cultura, esta não pode romper inteiramente com sua herança, seu passado. Não há como romper a continuidade entre uma geração e outra.

Como nos instiga Carlos Drummond de Andrade: "E agora José?"

Geralmente, o enriquecimento do Patrimônio Cultural se faz por dois processos: a invenção e a difusão. Vejamos alguns exemplos: quando, nos meados do século XIX, o uso do motor a vapor colocou o trem correndo sobre os trilhos, ocorreu uma transformação decisiva no mundo moderno. Maior impacto ainda foi, no fim daquele mesmo século, a invenção do automóvel. Você é capaz de perceber como esta invenção pôde mudar toda a cultura de um povo? Mais recentemente ainda, podemos falar

do telefone celular, da internet e de várias outras tecnologias que entraram nas nossas vidas, sem que nos déssemos conta.

Estas tecnologias são invenções que, na combinação de traços culturais já existentes, vão criando novos traços culturais. Muitas vezes gerando amplas e profundas mudanças em toda a cultura.

Mas quando alguns traços culturais, uma nova moda, ou o uso de uma destas novas invenções são difundidos na sociedade, o que geralmente acontece pelos meios de comunicação, podemos dizer que está havendo um processo de difusão cultural. Percebeu que não basta inventar? É necessária uma difusão. A língua que falamos, a religião que seguimos, muitos utensílios e máquinas que usamos não foram inventados no Brasil. Foram adquiridos por meio da difusão cultural.

Saiba mais sobre cultura imaterial no **site***: www.museu-goeldi.br/institucional/i_prop_cultura.htm*

Mas a **cultura imaterial**, ou seja, valores, idéias, jeitos de ser são mais difíceis de difundir. Estes estão impregnados das nossas emoções. Esta cultura tem um enraizamento mais profundo no ser humano do que a utilização de técnicas e máquinas.

Mas então o que fazer para que toda a riqueza cultural do Brasil não seja esquecida?

Você já deve ter uma noção do que fazer, mas queremos incrementar suas idéias. Começaremos pelas leis que nos protegem e nos ajudam a fazer a difusão cultural.

9 Leis de incentivo à cultura

Diante de tudo o que você aprendeu sobre a diversidade cultural presente em todos os cantos do nosso imenso Brasil, é hora de falarmos um pouco sobre as **leis de incentivo à cultura**, tão importantes para a difusão e para a preservação da memória cultural em razão da riqueza dos elementos que a compõem.

A União, o Distrito Federal e um grande número de Estados e municípios instituíram suas leis ou decretos de incentivo à cultura, cuja sistemática consiste em conceder isenção fiscal às pessoas jurídicas que estejam dispostas a investir em cultura.

As leis de incentivo à cultura passaram a vigorar a partir de meados dos anos 1980, e o Estado passa a atuar como incentivador, um realizador indireto, que utiliza seu poder político-legal para organizar normas e procedimentos, constituindo-se como o maior planejador e fomentador de bens culturais.

Para desenvolver seus projetos, os artistas, os escritores e os produtores culturais precisam conhecer estas leis bem como as de incentivo à cultura de seu Estado e de seu município.

Vejamos o que diz a Constituição da República Federativa do Brasil a respeito da questão, em seu Capítulo III, Da Educação, da Cultura e do Desporto:

Seção II

Da Cultura

Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais.

§ 1º - O Estado protegerá as manifestações das culturas populares, indígenas e afro-brasileiras, e das de outros grupos participantes do processo civilizatório nacional.

§ 2º - A lei disporá sobre a fixação de datas comemorativas de alta significação para os diferentes segmentos étnicos nacionais.

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IMPORTANTE

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

§ 1º - O Poder Público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros, vigilância, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação.

§ 2º - Cabem à administração pública, na forma da lei, a gestão da documentação governamental e as providências para franquear sua consulta a quantos dela necessitem.

§ 3º - A lei estabelecerá incentivos para a produção e o conhecimento de bens e valores culturais.

§ 4º - Os danos e ameaças ao patrimônio cultural serão punidos, na forma da lei.

§ 5º - Ficam tombados todos os documentos e os sítios detentores de reminiscências históricas dos antigos quilombos.
§ 6º É facultado aos Estados e ao Distrito Federal vincular a fundo estadual de fomento à cultura até cinco décimos por cento de sua receita tributária líquida, para o financiamento de programas e projetos culturais, vedada a aplicação desses recursos no pagamento de: (Incluído pela Emenda Constitucional nº 42, de 19.12.2003).

I - despesas com pessoal e encargos sociais; (Incluído pela Emenda Constitucional nº 42, de 19.12.2003).

II - serviço da dívida; (Incluído pela Emenda Constitucional nº 42, de 19.12.2003).

III - qualquer outra despesa corrente não vinculada diretamente aos investimentos ou ações apoiados. (Incluído pela Emenda Constitucional nº 42, de 19.12.2003).

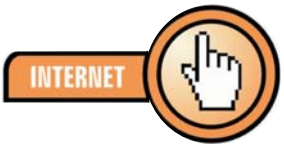
As leis de incentivo cultural possibilitam a realização de importantes projetos de arte e cultura em todo o território nacional.

Essas leis de incentivo possibilitam entendimentos e apoios entre o empreendedor e o incentivador cultural. Por meio de seus mecanismos, essas leis aproximam os produtores, os artistas, os investidores e o público e ainda contribui para dinamizar e consolidar o mercado cultural no país.

Para que você as conheça, oferecemos um pequeno resumo das principais leis de produção e fomento da cultura.

IMPORTANTE

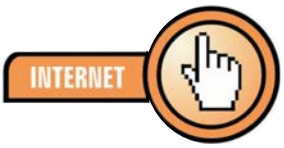
LEI ROUANET – A Lei Federal nº 8.313/91 tem o nome do diplomata e escritor Sérgio Rouanet, secretário da Cultura da Presidência da República no governo do presidente Fernando Collor (1991-1992). Permite às empresas patrocinadoras um abatimento de até 5% do Imposto de Renda. Para ser enquadrado na lei, o projeto deve ser aprovado pelo Ministério da Cultura.



Acesse o* site *abaixo e tenha acesso à Lei Rouanet: www.ancine.gov.br

A Lei Rouanet, que institui o Programa Nacional de Cultura, é o grande instrumento que aperfeiçoa nossa primeira lei a estabelecer relações entre o Estado e a iniciativa privada usando o mecanismo da renúncia fiscal para investimento em Cultura – a chamada Lei Sarney (Lei Federal nº 7.505/86), sancionada pelo presidente José Sarney, que lhe deu o nome. A Lei Rouanet, desde então, é o principal instrumento de incentivo e captação de recurso realizado no âmbito do setor cultural brasileiro.

LEI DO AUDIOVISUAL – A Lei Federal nº 8.685/93, modificada pela MP nº 1.515, permite desconto fiscal para quem comprar cotas de filmes em produção. O limite de descontos sobre o Imposto de Renda é de 3% para pessoas jurídicas e de 5% para pessoas físicas. O limite de investimentos por projeto é de R$ 3 milhões. É de interesse mais imediato de cineastas e produtores de vídeo. Para serem enquadrados na lei, os projetos são analisados, em Brasília, pela Secretaria para o Desenvolvimento do Audiovisual, órgão do Ministério da Cultura. Endereço eletrônico: drminc@dialdata.com.br



Acesse a Lei do Audiovisual no* site*: www.ancine.gov.br

LEI DE INCENTIVO À CULTURA DO ESTADO DE SÃO PAULO – A Lei Estadual nº 12.268/06, sancionada pelo governador Geraldo Alckmin, institui, por meio do Programa de Ação Cultural, os mecanismos do Fundo Estadual de Cultura, Recursos Orçamentários e Incentivo Fiscal, que representam um aperfeiçoamento dos instrumentos anteriores de incentivo no Estado de São Paulo.

LEI MENDONÇA DA PREFEITURA DE SÃO PAULO/SP – A Lei Municipal nº 10.923/90, que resultou do projeto do vereador Marcos Mendonça, no governo do prefeito Paulo Maluf, permite ao contribuinte, seja ele pessoa física ou jurídica, utilizar até 20% do valor devido do IPTU ou do ISS em projetos culturais. Ao fazer a transferência, o incentivador recebe certificados para reaver 70% do valor aplicado em até 24 meses.

LEI MURILO MENDES DA PREFEITURA DE JUIZ DE FORA/MG – A Lei Municipal nº 8525/94 foi uma iniciativa do vereador Vanderlei Tomaz, sancionada pelo prefeito Custódio Matos, criando o Programa Cultural Murilo Mendes, vinculado à Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage (Funbalfa). Consiste em financiar projetos de produtores locais por meio de um fundo aprovado anualmente pelo orçamento. Os projetos aprovados recebem de 80% a 100% do valor proposto. Em 2005, foram 399 projetos. Destes, 78 foram aprovados nas mais diversas áreas (cinema, literatura, música, artes plásticas, fotografia, arte, educação, artes cênicas).

LEI ROBIN HOOD DO ESTADO DE MINAS GERAIS – A Lei Estadual nº 12.040/95, conhecida como Lei Robin Hood, foi uma iniciativa do governador Eduardo Azeredo e representou grande inovação nas políticas públicas de Minas Gerais, na área social, com resultados muito expressivos no setor da cultura. Robin Hood foi um herói lendário cujas histórias são conhecidas, na Inglaterra, há mais de 700 anos. Era um aventureiro que roubava dos ricos para distribuir com os pobres. Ao transferir parte dos recursos de municípios ricos para municípios mais pobres, que atendem exigências básicas da área social, o governo de Minas Gerais desenvolve uma ação política parecida com as iniciativas do lendário Robin Hood, imortalizado pela literatura e pelo cinema. O objetivo é estabelecer uma política de parcerias entre o Estado e os municípios, tendo em vista a melhoria da qualidade de vida da população de regiões mais pobres. Com esta lei, verificou-se grande incentivo à criação dos Conselhos Municipais do Patrimônio Cultural e ao tombamento e proteção dos bens culturais dos municípios. Além da Lei Robin Hood, Minas Gerais tem outro instrumento de apoio à cultura: a Lei Estadual nº 12.733/97, sancionada pelo governador Eduardo Azevedo, que dispõe sobre a concessão de incentivos fiscais com o objetivo de estimular a realização de projetos culturais no Estado.

Nem todos os Estados possuem leis de incentivo à cultura. Alguns possuem conselhos de cultura ou comissões culturais/técnicas que analisam os projetos locais e verificam o cadastramento do proponente como ente cultural, o caráter artístico-cultural e de interesse público, critérios técnicos, idoneidade físico-financeira, pertinência do projeto, viabilidade técnica, exeqüibilidade e detalhamento orçamentário.

IMPORTANTE

3

Escola pública: pólo irradiador de cultura

1 Escola pública: pólo irradiador de cultura

É fácil afirmar que a escola pode e deve ser um pólo irradiador de cultura. Agora, precisamos nos convencer que temos de fazer alguma coisa para que esta afirmação seja verdadeira. Precisamos contagiar os colegas que nos rodeiam e, especialmente, a direção da escola, a comunidade próxima e o poder público de seu município. Para isto, utilizaremos argumentos que estimulem o consumo por cultura.

Mas por que a escola pode ser considerada um pólo irradiador de cultura?

Ora, com o acúmulo de experiências culturais, o aluno aprende a pensar, a se relacionar, a se expressar e, conseqüentemente, a melhorar o conjunto de atitudes que formam o desempenho escolar.

A escola, naturalmente, está repleta das condições que favorecem a difusão cultural: o conhecimento, a expressividade, a ambientação, a socialização, a própria filosofia educacional que agrega a cultura humana.

Assim, dado o alcance que a educação assume na questão cultural em suas várias dimensões, surge a necessidade de refletir que todos os momentos da rotina diária da escola são importantes para incorporar a difusão cultural. Dedicar um espaço e um momento, que centralizem as decisões e as atividades, pode facilitar a difusão. Este espaço ou momento é que podemos chamar de pólo irradiador da cultura, que vai abrigar as oficinas culturais e propiciar a abertura de espaço para estabelecer o *marketing* cultural.

Não pense que a cultura deve ser centralizada em um único lugar na escola. Não é bem assim. Em todos os seus cantos a cultura encontra-se espalhada, mas um lugar especial pode ser direcionado às atividades escolhidas e propostas pela comunidade escolar. Todo trabalho cultural deve ser incorporado por meio da expressividade dos alunos, da tendência cultural que a comunidade já possui. As práticas culturais predominantes da comunidade são as melhores possibilidades de exploração das capacidades do aluno e de construção dos repertórios próprios.

Mas é compreendendo o caráter lúdico e expressivo das manifestações culturais que se tem a melhor forma de iniciar e manter um espaço dedicado a estas propostas.

Bom, acreditamos que foi fácil perceber que a escola é o melhor lugar para irradiar a educação cultural, abrangente, criativa e inventiva.

Mas como organizar oficinas culturais na escola? É um desafio que pode ser gratificante e prazeroso.

Antes de sugerir idéias e organização de uma oficina, gostaríamos de oferecer pontos de reflexão sobre a prática de oficinas culturais na escola. Então pense e converse com seus colegas sobre estas questões:

IMPORTANTE

- ***O que é oferecido em termos culturais aos nossos alunos?***
- ***Qual é a cara da nossa comunidade? Em qual perfil cultural podemos defini-la?***
- ***O que é mais valorizado na cultura escolar? Este valor é justo? Por quê?***
- ***Como acompanhamos o aprendizado e o encantamento do aluno pela cultura do nosso país?***
- ***A escola permite ao aluno sair da esfera de reprodução cultural para uma atividade criativa e inovadora?***

2 Oficinas culturais e formação de platéia

O que são oficinas culturais?

Respondendo rápido a essa questão podemos imaginar a "oficina" como um lugar onde coisas são consertadas. Não é verdade que qualquer aparelho ou máquina, quando necessita de reparos o levamos a uma oficina? Isso vale tanto para o telefone celular e a televisão quanto para o liquidificador e o automóvel. O lugar onde consertamos coisas é a oficina.

No senso comum, não costumamos associar uma oficina a um espaço de descoberta. A não ser que fosse a descoberta do problema do eletrodoméstico. Já um "laboratório" pode ser compreendido como um espaço de descoberta. Afinal, não foi num lugar desses que Thomas Edson descobriu a energia elétrica, Luis Pasteur descobriu a pasteurização e Sabin a vacina contra a poliomielite?

E se, além de um lugar de descoberta, como o laboratório, a oficina fosse também um lugar de criação? Em outros idiomas a palavra *oficina,* em associação com o conceito de cultura, é utilizada como *workshop* (inglês), *taller* (espanhol) e *atelier* (francês e português).

Ora, pensemos em um *atelier*. Esse é o lugar em que um alfaiate ou uma costureira produz uma roupa. Ou ainda, onde um artista plástico produz seu quadro, sua escultura. Nesse sentido, não é apenas o lugar de reparo, mas também de produção e de criação.

Podemos agora definir as* oficinas culturais *como um espaço de aprendizado de saberes, de experimentação de práticas, de reprodução de informações – e, também, como um espaço de descoberta e de autodescoberta; de invenção, de contato com o novo, de inovação; e ainda de criação de algum aspecto ou elemento da cultura.

Mesmo quando realizadas em escolas, as oficinas culturais não têm como meta a educação formal. Seu objetivo maior é a formação cultural do cidadão. Pretendem incluir as pessoas quer nas práticas tradicionais, quer nas experimentações inovadoras; ora na apreensão do que é típico, ora na vivência do que é novo. São indicados caminhos e possibilidades para se abrir as mentes, pra se ampliar o campo de visão e de inserção sociocultural.

Outra diferença entre a educação formal (mesmo a realizada nas escolas de arte, música e teatro) e as oficinas culturais é que estas não seguem necessariamente o calendário escolar. Ou seja, podem ser realizadas durante todo o ano, até mesmo durante as férias escolares. Isso porque a escola se abre ao coletivo, e as oficinas são oferecidas a toda comunidade e não apenas aos seus alunos. Não existe a expectativa de formar "artistas". Caso algum aluno ou participante se destaque e seja notória sua habilidade especial, provavelmente ele será encaminhado a escolas de aperfeiçoamento e a programas especiais de treinamento, se for de seu interesse. Mas o participante típico é a pessoa comum.

As *oficinas* são preparadas com originalidade na proposta, agilidade no desenvolvimento e maleabilidade na execução. Elas não possuem um currículo a ser seguido nem um estágio, grau ou patamar a ser superado. Cada evento tem seu período de execução e trazem em si mesmo seu objetivo e valor.

IMPORTANTE

Dar um caráter preferencialmente prático às atividades não significa deixar de fundamentá-las teoricamente. Por exemplo, em uma oficina de capoeira é necessário que o significado da prática, o seu sentido antropológico e o seu papel histórico sejam aprendidos durante o desenrolar das atividades. Caso contrário, a capoeira seria reduzida a um tipo de prática de exercícios, pertinentes como atividade física, mas já se distanciando do caráter de oficina cultural.

O produto das oficinas também é muito diversificado. Pode haver espetáculos (dança, teatro, circo...), pode ocorrer apresentações (capoeira, expressão corporal, *tai chi chuan*...); festas, desfiles, exposições, tarde de autógrafos, sarau, cantoria, presepada – são muitas as formas de se concluir esse processo de aprendizagem. Essa forma mais livre de programar e executar as atividades ajuda a fomentar a diversidade cultural, evita a rigidez da cobrança de conteúdos por meio de avaliações tradicionais e promove a criação de uma verdadeira "comunidade de aprendizagem".

Como surgiram as primeiras "oficinas culturais"?

Não sabemos como eram chamadas na época aquelas pessoas que desenhavam e pintavam nas paredes das cavernas no período N**eolítico**. Tudo leva a crer que eram pessoas "cultas", ou seja, pessoas com grande conhecimento da cultura da época. Isso se traduz pela descrição minuciosa da anatomia dos animais representados, pela coerência da apresentação das imagens e pelo lugar social que deviam ter. Sua tarefa era especial: eram designados para desenhar e pintar aspectos dos hábitos e dos costumes de um povo.

Outro fato importante e curioso que devemos salientar é que em alguns desses lugares também foram encontrados instrumentos de trabalho utilizados por aquelas pessoas, que desenhavam nas paredes, de onde se pôde deduzir até que misturavam pigmentos a fim de encontrarem cores que

O período Neolítico, também chamado de Idade da Pedra Polida, é o período da Pré-História compreendido aproximadamente entre 12000 a.C. e 4000 a.C. Durante este período surge a agricultura, e a fixação inerente ao cultivo da terra provoca o sedentarismo (moradia fixa em aldeias) e o desenvolvimento da vida em sociedade, assim como o avanço cultural e o aumento da população. As primeiras aldeias são criadas próximas a rios para usufruir da terra fértil (onde eram colocadas sementes para plantio) e da água para homens e animais. Também neste período começa a domesticação de animais (cabra, boi, cão, dromedário etc.). O trabalho passa a ser dividido entre homens e mulheres, os homens cuidam da segurança, da caça e da pesca, enquanto as mulheres plantam, colhem e educam os filhos.

traduzissem mais realisticamente a caçada, o ritual em questão ou as fases do ano.

Para que essas formas de transmissão ocorressem e fossem entendidas havia observação, desenvolvimento de técnicas e ainda a preparação de pessoas que desempenhassem esse papel para a manutenção destas civilizações, tribos e povos.

Isso nos leva a crer que aqueles lugares diante das pinturas rupestres, em algum momento e por diferentes pessoas, foram utilizados como oficinas culturais. Aqueles produtores de cultura, que tempos depois foram chamados de "artistas", tornaram-se pessoas especiais, com habilidades muito particulares bem desenvolvidas. Esses dons que os diferenciavam dos demais componentes da tribo fazia com que lhes fossem atribuídos poderes sobrenaturais, mágicos ou espirituais – poderes culturalmente reconhecidos.

A tarefa de produzir e transmitir às gerações futuras o "espírito do povo", a cultura, fez com que, durante muitos séculos, os únicos empregadores de artistas, artesãos, escrivães, cantores etc. fossem os príncipes e os sacerdotes. Dessa forma, durante os últimos 5 mil anos, as principais oficinas culturais que a humanidade produziu estavam sediadas em palácios e templos.

Hoje, as oficinas culturais são espaços instituídos em escolas e centros de fomento à cultura com o objetivo de oferecer aos interessados atividades, principalmente, de caráter vivencial. Essas atividades constituem oportunidades de experimentação dos mais diversos tipos de linguagens expressivas. Do mesmo modo, as oficinas culturais podem ter o formato de treinamento e práticas específicas que favorecem o aprendizado e o desenvolvimento de teorias e técnicas artísticas e expressivas, possibilitando, ao final, a formação permanente de público crítico e de profissionais competentes para o setor cultural.

Mas você deve estar se perguntando:

Essas oficinas existem em meu município?

Em caso afirmativo, como motivar os alunos a participar de uma oficina cultural na escola? Pois, se não tiverem público, as oficinas vão perdendo a motivação e é bem provável que não durem por muito tempo.

Pense sobre essa questão e registre no memorial.

Mais adiante, vamos falar sobre algumas atividades que ajudam na preparação e na motivação de uma oficina cultural, ou seja, no *marketing* cultural. No momento, você precisa estar convencido que quanto mais contatos com atividades culturais, melhor preparados estarão os alunos para exprimir seus pensamentos. Ao assistir a uma peça teatral, participar de um recital de poesia, ouvir música ou qualquer outra atividade continuamente, o aluno vai desenvolvendo o gosto pela arte e assim percebendo diferentes pontos de vista. Reafirma sua identidade cultural para provocar atos e despertar sentimentos. Aos poucos, vai se identificando com a linguagem utilizada na transmissão daquela atividade cultural. Vai aprendendo a fazer novas leituras. Isso mesmo, leitura!

IMPORTANTE

Leitura não diz respeito apenas ao decifrar dos códigos gráficos, letras. Leitura está relacionada ao ato de compreender as coisas que nos cercam. Quando paramos diante de uma tela pintada e começamos a observar os detalhes, perceber a mensagem que o artista tentou passar, aí fazemos a leitura do quadro. Já deve ter acontecido com você: ouvir uma música, reconhecer o ritmo em diversas ocasiões e não saber do que se trata a letra daquela música. Se isto já aconteceu, então não houve leitura. Assim, em tudo na vida, fazemos ou não fazemos leituras.

Então leitura é sensibilização, percepção, significação.

Igualmente vale dizer que a compreensão e a leitura de uma atividade cultural podem depender do conhecimento de experiências anteriores, ou seja, as relações de associação com experiências anteriores podem servir para estimular a compreensão e o desejo de interação com a atividade atual.

Por exemplo: se a criança tem na família alguém que gosta de poesia e, com freqüência, lê ou declama um poema, é claro que ao chegar à escola e deparar com um recital de cordel, ela trará um conhecimento de rimas, melodia, sensibilidade e demais sentimentos que a poesia pode proporcionar.

Veja bem, você, quando começou a ler este módulo e leu sobre o folclore do Brasil, já trouxe outras experiências que foram adicionadas ao que estava escrito. Pode ser que você tenha vivido algumas coisas em sua Região, lido outras em romances, convivido com pessoas de outros lugares, ou até mesmo assistido na TV a uma novela ou a uma minissérie.

É por meio desse conhecimento prévio que vamos encontrar a platéia para nossas oficinas culturais. Somente quando o aluno exercita várias leituras – cinema, festas populares, escultura, música, etc. – é que ele poderá compreender as relações entre essas diversas linguagens e abrir-se à reflexão. É participando e experimentando que ele vai decidir o que mais aprecia.

Aos poucos, os alunos vão percebendo que é possível estabelecer o diálogo entre as mais variadas manifestações e que existem outras formas de linguagem sobre um mesmo assunto. De repente, um professor sugeriu a leitura de um livro e, a partir daí, pode surgir uma oficina de teatro, música, artesanato, com o objetivo de fazer uma releitura do livro. O educador e técnico em multimeios didáticos, responsável pelas oficinas culturais, deve estar atento a essas iniciativas.

Bom, precisamos também de um *marketing* cultural, isto é, fazer uma propaganda do que pretendemos oferecer. Então, só nos resta criar, intencionalmente, oportunidades para que os alunos se apropriem das oficinas culturais.

Um bom convite resolve parte da preocupação com a adesão da platéia. Mais uma vez, a criatividade deve ser a condutora dessa ação. Convidar deve ter também a função de atrair. É claro que depois de atrair, vem uma nova missão: desenvolver com qualidade a atividade proposta. Mas sobre este tema vamos falar mais adiante, no capítulo de planejamento de atividades culturais.

Enquanto isso, arregace as mangas e planeje sua propaganda. A formação da platéia é uma estratégia que vai manter a oficina cultural. Uma vez cativado, o aluno reage instigando a imaginação, as sensações e os sentimentos pessoais e, naturalmente, passa a incluir no seu repertório a apreciação de atividades culturais.

Pense em como você poderia fazer essa divulgação para atrair os alunos e demais sujeitos da comunidade escolar. Registre no seu memorial.

IMPORTANTE

3 Valorizando o que a escola tem

A escola deve ser um espaço bonito e agradável, um lugar de aprender e de viver, que deixe recordações inesquecíveis pela vida inteira. Nela nos educamos e junto com todos que lá atuam, compartilhamos experiências que são incorporadas ao nosso jeito de ser, de pensar e de viver. É neste convívio escolar que encontramos pessoas diferentes, de costumes e gostos variados, que cada um traz do seu ambiente familiar.

Podemos dizer que as diferenças culturais e sociais que existem no universo da escola representam uma riqueza extraordinária. Esta riqueza não pode ser esquecida. Ela deve ser trabalhada criativamente nas salas de aula e nas oficinas culturais, porque é um instrumento capaz de formar o cidadão do futuro, com novas habilidades e conhecimentos, com uma visão planetária e um comportamento responsável, democrático e solidário.

Todos nós levamos para a escola uma herança cultural que veio de uma história e de uma geografia muitas vezes diferentes que se manifestam no jeito de falar, de se comportar, no gosto por certos alimentos, no interesse pelas artes e tantos outros aspectos da vida e da cultura. Em contato com outras pessoas, vamos, aos poucos, incorporando novos costumes, conhecendo a maneira de viver dos outros e ampliando nossa visão de mundo. Muitas vezes, deixamos nossas raízes e passamos a nos comportar de outra forma para atender as necessidades do convívio social.

Faça este exercício: converse com seus familiares, vizinhos, colegas de trabalho sobre os costumes mais íntimos das famílias. De preferência, busque resgatar costumes antigos.

Com certeza essa conversa irá revelar valores e costumes que já estavam esquecidos e será um bom começo para resgatar algumas histórias que podem ser trabalhadas, de forma bem inteligente, numa oficina cultural.

Registre alguns pontos destas descobertas em seu memorial.

Muitas escolas já desenvolvem iniciativas interessantes, certamente com boas possibilidades de êxito. Buscam na sua comunidade a essência cultural e a partir delas programam atividades que as valorizem. Assim, o benefício é de todos. A escola desenvolve uma imagem positiva junto à comunidade que, por sua vez, se vê prestigiada. É o *marketing* da educação ajudando a formar uma sociedade melhor, mais criativa e mais humana.

Com esta proposta, a escola torna-se um espaço acolhedor, vivo e dinâmico, que soma valores culturais ao projeto educacional, possibilitando ao educador e técnico em multimeios didáticos mediar a aproximação efetiva com a comunidade.

Por exemplo, em algumas comunidades é bem presente uma determinada atividade artesanal, que poderá ser objeto de estudo na escola, aliando experiências do povo com os conhecimentos que estão nos livros.

A escola que não percebe as necessidades da comunidade e não interage com ela, precisa repensar sua prática. Você percebeu o quanto a escola pode fazer em parceria com a comunidade na produção e na difusão da cultura?

4 Onde e como promover oficinas culturais na escola

Somos todos criadores. O potencial criador é inerente ao ser humano. Isso significa que o ato de criar é característica da humanidade como um todo e de cada pessoa em particular. Nesse sentido, nem os traços genéticos nem os culturais determinam uma "incapacidade de criar". Isso vale também para aqueles que possuem limitações físicas ou mentais, ou seja, algum tipo de necessidade especial. Em qualquer lugar do mundo, em qualquer idade, seja qual for o país, a condição socioeconômica, a religião, a cor da pele, a cor dos olhos, a condição sexual, as escolhas políticas e ideológicas, as preferências e gostos: somos todos criadores.

O espaço físico de uma oficina cultural é versátil. Não se trata de um espaço permanentemente dedicado a algo específico, como uma sala de aula comum. Ele é destinado para múltiplos usos. Uma sala que abrigou uma oficina musical pela manhã

pode ser redimensionada para receber, à tarde, uma oficina de dança e, à noite, uma terceira oficina diferente. Com um mínimo de espaço físico adequado, é possível atender diariamente um grande número de participantes e desenvolver variadas experimentações de diferentes iniciativas e projetos culturais.

IMPORTANTE

Os formatos de apresentação e o número de participantes também são muito variados. As oficinas podem ser de curta, média e longa duração. Um evento de três dias tem curta duração, mas pode agregar mais participantes do que outro, desenvolvido ao longo do ano.

As* oficinas culturais *atuam nas áreas de acervo cultural, administração cultural, artes plásticas, cinema, vídeo, circo, dança,* design*, folclore, literatura, fotografia, culinária, história em quadrinhos, meio ambiente, multimídia, música, ópera, dança, teatro, rádio e televisão.

Na sua escola, quais oficinas poderiam ser construídas? Existe espaço físico e tempo destinado para esse tipo de prática?

5 Planejamento de oficinas culturais

As oficinas culturais favorecem a aprendizagem, promovem o pensamento criador, a imaginação e a compreensão do mundo. Além do mais, amplia os horizontes do ambiente escolar tornando-o mais alegre e bem mais interessante.

Para um bom planejamento, é importante que todos os funcionários e a comunidade estejam plenamente envolvidos em sua elaboração e execução. Mas antes de parecer um receituário, rígido em regras, é importante ressaltar que essas idéias para o planejamento de oficinas culturais não são propostas fechadas.

Vale a pena, também, considerar as opiniões de profissionais da área cultural que, certamente, poderão contribuir com sugestões e propostas viáveis. O educador e técnico em multimeios didáticos deve ter essa percepção ao planejar ações

para garantir o sucesso das oficinas culturais.

Planejar é prever, organizar e registrar as idéias e os procedimentos para a realização de uma iniciativa. O planejamento deve ser organizado para favorecer um momento de prazer, de reencontros, de compartilhamento de idéias, sonhos e descobertas. Nesse sentido, você considera importante que haja uma discussão ampla para que as oficinas culturais possam fazer parte das ações interdisciplinares e/ou das atividades extraclasse, podendo estar presentes no currículo, preservando a natureza dos conteúdos de cada disciplina?

Saiba mais sobre a vida, a obra e a trajetória desse grande educador no* site*: www.paulofreire.org/

"Ai de nós, educadores, se deixarmos de sonhar sonhos possíveis.(...)

Os profetas são aqueles ou aquelas que se molham de tal forma nas águas da sua cultura e da sua história, da cultura e da história do seu povo, que conhecem o seu aqui e o seu agora e, por isso, podem prever o amanhã que eles mais do que adivinham, realizam."

Paulo Freire

Alguns aspectos do planejamento devem merecer atenção especial e constar no Projeto Político e Pedagógico cuja participação do educador e técnico em multimeios didáticos neste processo é fundamental. O calendário cultural poderá ser mensal, semestral ou anual. É preciso ter em vista o perfil cultural de toda a comunidade escolar. O evento deverá ser de boa qualidade e de valor educativo. Nos períodos letivos, uma oficina cultural deverá ter um tempo de duração preestabelecido num cronograma de forma que não prejudique as outras atividades escolares. Outras observações importantes: os horários da oficina cultural devem ser adequados às atividades que serão desenvolvidas. Um evento de arte infantil, por exemplo, não deve ser promovido em horário noturno, enquanto outro que tenha os pais de alunos como convidados pode ser realizado à noite. É necessário, em princípio, evitar a freqüência ou a repetição de uma mesma atividade. É muito importante a garantia de público, o que se consegue com uma divulgação bem elaborada, com cartazes, notícias e convites

especiais, principalmente, às pessoas mais interessadas no evento.

Ao planejar as oficinas culturais coletivamente, você precisa ter a sensibilidade de perceber o nível de interesse da comunidade escolar. Oficinas literárias, hora do conto, sarau literário, exposições artísticas, apresentações teatrais e musicais, a instalação de uma rádio comunitária e a realização de qualquer evento a ser desenvolvido necessita de um planejamento prévio.

"Não temos escolha: temos de chamar as pessoas para o processo de repensar, reprojetar e reestruturar a organização... Se elas estiverem envolvidas, vão criar um futuro do qual elas mesmas fazem parte".

Frijof Capra

Assim, quando as atividades são planejadas previamente, fica mais fácil identificar quais ações se deseja desenvolver para quem, com quem, em que tempo, como e qual o resultado que se quer atingir. Este processo é um mecanismo prático, que permite a organização e o controle das atividades, ao mesmo tempo em que permite identificar tudo o que possa interferir, contribuir, afetar, facilitar, dificultar etc., buscando estabelecer, de forma integrada, a direção a ser seguida.

Para obter sucesso em qualquer atividade é importante saber exatamente onde estamos e onde queremos chegar. Em outras palavras, temos de avaliar a situação atual e projetar a situação futura, traçando os caminhos a serem percorridos. Isto é planejar. Um planejamento só terá valor quando estiver formalizado.

" A maioria das pessoas não planeja fracassar, fracassa por não planejar".

John L. Beckey

4

Idéias para colocar em prática na escola

1 Idéias para colocar em prática na escola

Como o próprio título já diz, queremos apenas dar algumas idéias de oficinas culturais. É claro que sua criatividade deve "falar" mais alto na hora de sugerir alguma atividade para sua escola. Também sabemos que cada escola tem uma realidade. Algumas idéias vão parecer absurdas para uns e ao alcance para outras. Você deverá avaliar e adequar seus projetos às condições de sua escola.

Portanto, as oficinas culturais deverão ser abertas e dinâmicas e deverão levar em consideração o contexto sociocultural da comunidade escolar, as peculiaridades de cada linguagem artística além das características individuais dos educadores e técnicos em multimeios didáticos da educação, dos alunos e da comunidade escolar.

2 Folclore

Como já exploramos bem o folclore brasileiro, nossa primeira proposta é a de uma oficina de folclore. Você terá uma imensa lista de atividades para explorar essa oficina: palestras, apresentações teatrais, brincadeiras, enfim, por meio das mais variadas formas e manifestações culturais.

Então, sugerimos uma sala especial que possa ser a vitrine do folclore brasileiro, com cartazes explicativos, de forma participativa e, principalmente, descontraída, que é a cara do nosso povo.

Pode-se começar com as expressões folclóricas e ditos populares que, além de engraçados, despertam a curiosidade de todo mundo. Podem ser escritas em cartazes e espalhadas pela sala. Veja se você é capaz de se reconhecer nessas expressões:

Provérbios

Os provérbios transmitem conhecimentos práticos sobre os mais variados assuntos e norteiam a ética, a moral e a filosofia. Veja alguns exemplos:

"Quem não tem cão, caça com gato", "De grão em grão, a galinha enche o papo", "Pelo afinar da viola se conhece o tocador", "O seguro morreu de velho", "O que não tem remédio, remediado está", "Macaco velho não mete a mão em cumbuca", "A cavalo dado, não se olha o dente", "Quem nunca comeu melado, quando come se lambuza", "Quando a esmola é muita, o santo desconfia", "Santo de casa não faz milagres".

IMPORTANTE

Frases feitas

São frases que repetimos naturalmente em nossa fala e têm seu próprio sentido:

"Êta, mundo velho sem porteira!", "No dia de São Nunca", "Maria vai com as outras", "Marinheiro de primeira viagem", "Hora da onça beber água", "Podre de rico", "Comer gato por lebre", "Fazer de gato e sapato", "Jogar verde para colher maduro".

Frases de pára-choques de caminhão

Você já deve ter visto as humoradas frases escritas em pára-choques de caminhões. Elas traduzem o pensamento cotidiano do nosso povo e levam mensagens por este Brasil afora:

"Em terra de cego quem tem um olho é caolho", "Quem ama a rosa suporta os espinhos", "Preguiça é o habito de descansar antes de estar cansado", "Para que um olho não invejasse o outro, Deus colocou o nariz no meio!", "Não sou detetive, mas só ando na pista", "Casei-me com Maria, mas viajo com Mercedes", "Se não fosse o otimista, o pessimista nunca saberia como é infeliz", "Seja paciente na estrada para não ser paciente no hospital", "Não sou orquestra, mas vivo no conserto", "Sou grande porque respeito os pequenos", "O sol nasce para todos", "A sombra para quem merece", "Nosso amor virou cinzas porque nosso passado foi fogo", "Seja dono de sua boca para não ser escravo de suas palavras!", "Feliz foi Adão que não teve sogra nem caminhão", "Beijo de mulher casada tem gosto de chumbo", "Casamento é o fim das criancices e o começo das criançadas", "Na subida você me aperta, na descida nóis se acerta", "Quem corre cansa, quem anda alcança", "No baralho da vida, só encontrei uma dama".

Adivinhações ou charadas

Uma forma bem divertida de apresentar as adivinhações ou as charadas é espalhar as perguntas pela sala, ou até mesmo pela escola e depois marcar um dia para desvendá-las. Adivinhações são enigmas universais que atravessam séculos, são anônimas e populares. Mas pra ser uma adivinhação, é necessário que haja personificação de qualquer objeto de formação mítica e que haja analogias entre o problema e a solução. No Brasil, temos adivinhações de origem indígena, africana e, a maior parte, de origem portuguesa.

"O que é o que é, que corre o mundo inteiro e entra em todas as casas sem pedir licença?" (Vento).

"O que é o que é, que se pode usar melhor depois que se quebra?" (Ovo).

"O que é o que é, que tem coroa, mas não é rei, tem escamas, mas não é peixe?" (Abacaxi).

"Qual é o cúmulo da força?" (Dobrar a rua e quebrar uma esquina).

Folclore de botequim

O folclore de botequim são as frases ou quadrinhas escritas nas paredes de bares e botequins, chamando a atenção, por exemplo, para o fato de não vender fiado:

"Freguês educado não cospe no chão, não pede fiado e não diz palavrão";

"Fiado? Só em dia de feriado, que o boteco está fechado";

"Não passe sem parar, não pare sem entrar, não entre sem gastar, não saia sem pagar";

"O fiado me dá pena e a pena dá cuidado. Me vejo livre da pena não lhe vendendo fiado";

"Fiado só se faz a um bom amigo, e o bom amigo nunca pede fiado".

Trava-línguas

Os trava-línguas são frases de pronúncia difícil, rápida e repetida, nada mais são do que exercícios de dicção. Tem sua origem na cultura popular e são modalidades de parlendas, em prosas, versos, ou frases, ordenadas de tal forma que se torna difícil pronunciá-las sem tropeço ou sem travar a língua

como o próprio nome diz. São ótimos para serem trabalhados interdisciplinarmente nas oficinas culturais no âmbito escolar com a intenção de trabalhar a consciência fonológica, melhora na dicção e na leitura oral. Deve-se ter o cuidado de não expor alguma criança que possua dificuldades de fala.

Além de ser divertido trabalhar a criatividade, os trava-línguas são recursos que podem ser utilizados como exercícios de postura da voz a ser empregada nas atividades de teatro, música, artes cênicas etc.

"Três tigres tristes", "A aranha arranha o jarro, o jarro arranha a aranha, nem aranha arranha o jarro, nem o jarro arranha a aranha".

IMPORTANTE

Réplicas

Réplicas são certas expressões de uso freqüente na linguagem cotidiana com complementos rimados. São usadas mais no repertório infantil e sofrem algumas modificações de região para região.

"Quem cochicha o rabo espicha", "Quem escuta o rabo encurta, e quem se importa o rabo entorta", "Chuva e sol, casamento do espanhol. Sol e chuva, casamento da viúva", "– Já vou. – Já vai tarde", "– Tô de bem! – Parabéns! – Tô de mal! – Come sal", "– Tá com mágoa? – Bebe água".

Brincadeiras

Várias formas de brincadeiras e brinquedos infantis enriquecem a cultura brasileira, bem como as canções que as acompanham e que chamamos de **cantigas de rodas**. Assim, podemos citar os jogos da sorte, as cirandas, o empinar papagaios ou pipas, o pegador, a bolinha de gude, o estilingue etc.

As vantagens de resgatar as velhas brincadeiras de infância são imensas, pois desenvolvem as habilidades quanto à noção de espaço, da lateralidade, da coordenação motora, da interação grupal e tantas outras capacidades. Estas brincadeiras não devem ser restringidas apenas às crianças menores, mas que sejam utilizadas também como um recurso para repensar valores sociais, socioculturais, como, por exemplo, o consumismo por brinquedos caros e solitários.

ATENÇÃO

"Sugestões:

Cantigas de roda" ***(selo Palavra Cantada), produzido por Sandra Peres e Paulo Tatit, é uma seleção de canções tradicionais brasileiras, com a participação das cantoras Ná Ozzetti e Mônica Salmaso. Contém, ao todo, vinte faixas, dentre elas: "Sapo Jururu", "A canoa virou", "Pombinha branca", "Osquindô-lêlê", "O cravo e a rosa".***

Cantigas de roda

As cantigas de roda, **cirandas** ou **brincadeiras de roda,** que têm origem folclórica, são mais usuais entre as crianças. As letras das canções podem sofrer variações regionais, comuns em manifestações de transmissão oral.

Entre as cantigas de roda mais conhecidas estão: **"Ah, eu entrei na roda", "Capelinha de melão", "O meu chapéu", "Marinheiro", "Ciranda, cirandinha", "Roda pião"**, **"Escravos de Jó"**, **"Rosa juvenil"**, **"Sapo Jururu"**, **"O cravo e a rosa".**

3 Teatro

Para fins da produção de oficinas culturais, vamos definir o teatro a partir de uma tríade fundamental: ator(es), texto e platéia.

Os que representam são os atores, o local onde representam é o palco. Os que assistem são os espectadores. Nesse contexto, várias são as possibilidades de criação de uma oficina.

As oficinas teatrais constituem-se como um excelente recurso para o desenvolvimento das possibilidades de ver, ouvir, interpretar e julgar as qualidades dos objetos artísticos e das manifestações culturais.

O indivíduo abre-se para novas possibilidades de ação, assim como para mudanças internas e externas, e isso cabe perfeitamente nas atividades curriculares e extracurriculares. Um exemplo disso é interdisciplinar a oficina cultural com práticas de leitura, pois ler mobiliza mecanismos lingüísticos, psicológicos, sociais, culturais e históricos que resultam na produção de sentidos.

Além disso, as atividades voltadas para esse tipo de arte desenvolvem o processo criativo, a socialização de idéias e temas sociais que valorizam o papel do cidadão, fator importante na construção dos saberes e na consciência da dignidade humana. Essa capacidade de criar está ligada ao processo de viver e organizar experiências vividas, ampliando o repertório existencial de todos que atuam na escola.

4 Dança

A dança é uma das manifestações da cultura que está associada ao desenvolvimento das capacidades de expressão corporal. É no movimento que a dança acolhe sua dimensão expressiva.

Então, nada melhor que começar a se movimentar logo cedo. A dança pode ser introduzida na escola por meio de brincadeiras de roda ou de danças circulares. São elas que favorecem o desenvolvimento do ritmo individual e coletivo e, conseqüentemente, introduzem os movimentos inerentes à dança. É participando de atividades simples e lúdicas que vamos descobrindo e explorando movimentos acompanhados de um ritmo. Expressando nossas emoções, ampliamos as possibilidades do uso significativo do gesto e das posturas corporais. Com isso, adquirimos cada vez mais o controle sobre nosso corpo e nos apropriamos das possibilidades de interação com o mundo.

Você já viu que o Brasil é rico em danças, folguedos, brincadeiras de roda e cirandas. Sua escola procura resgatar esta cultura?

Pois bem, estas danças-brincadeiras oferecem boas oportunidades de socialização e resgate da nossa cultura pela riqueza de seus variados movimentos de qualidades expressivas e rítmicas. Danças como a catira paulista, o coco de roda alagoano, o maracatu e o frevo pernambucanos, o bumba-meu-boi maranhense, a chula rio-grandense, as quadrilhas, entre tantas outras danças do nosso Brasil, apresentam características muito expressivas e revelam, por seu lado, a cultura corporal de cada grupo social, constituindo atividades privilegiadas especialmente em razão do movimento aprendido e de seu significado.

5 Artesanato

O artesanato está presente em todas as comunidades. Não é preciso andar muito para encontrar quem saiba fazer um crochê, bordar, costurar, enfim, trabalhar artisticamente de forma artesanal. Certamente, em sua cidade, bem pertinho de você, podem-se encontrar mãos habilidosas que ajudam a construir e constroem a cultura local.

O artesanato é outra atividade que pode enriquecer as oficinas culturais, pois ele traz também seu valor histórico e cultural. Propostas podem ser elaboradas no âmbito da escola para resgatar este tipo de arte, coletando informações sobre sua origem em *sites*, livros, revistas, identificando pessoas da comunidade que produzam os mais variados tipos de artesanato, aprendendo com elas, até mesmo, como geram renda negociando suas produções. Uma vez identificadas, essas pessoas podem ainda participar das atividades de oficinas na escola, pois através da oralidade e da experiência, elas contribuem para manter vivo certos hábitos culturais.

6 Museus

No Módulo* Biblioteca escolar *você leu sobre os museus. Viu que, diferentemente do que se pensava antigamente, o museu era apenas um lugar de guardar coisas antigas, parado e distante da dinâmica das obras ativas, hoje, o museu é um espaço vivo e dinâmico que pode ser um abrigo da memória, mas, sobretudo, ele é um lugar de possíveis interações entre passado, presente e futuro.

Viu, ainda, que o museu não é um lugar apenas da arte, mas que ele tem um sentido mais abrangente, de local de pesquisa, estudo, educação e entretenimento. Seu papel cultural vai além de guardar e preservar os registros do tempo, pois ele é um veículo a serviço do conhecimento que contribui para o desenvolvimento da sociedade.

Dentre as sugestões dadas naquele módulo, foi incentivada a formação de um museu na escola. Um espaço para algumas atividades de conscientização da importância de resgatar a memória. Agora, a nossa proposta é um pouco diferente. Se você gostou da idéia de criar um museu na escola, ou até mesmo já começou este trabalho, muito bem! Se ainda não teve esta oportunidade, seja por falta de espaço, seja por outras dificuldades, propomos uma idéia mais simples: a oficina cultural sobre museus.

IMPORTANTE

Mas como funciona essa oficina?

De forma bem simples: por meio de pesquisas, debates, apresentação de vídeos, exposições, mostras e palestras sobre o museu. Assim, mesmo quem nunca pôde conhecer essa riqueza de perto, poderá ter a oportunidade de entender o que é um museu, o que ele abriga, seus objetivos e seus encantos.

Sugerimos, ainda, um cantinho especial que pode ser utilizado para contar a história da escola.

A sua escola tem história? Claro, toda escola tem. Cada aluno(a), professor(a), diretor(a), secretário(a), merendeiro(a), auxiliar de limpeza, enfim, todos que por ela passam, de alguma forma dela participam e tecem sua história. Deixam seus rastros, suas marcas, suas lembranças, sua memória, que são a matéria-prima da história. Muitas vezes esquecidas no abandono dos álbuns de retratos, dos diários escolares, dos velhos livros de matrículas, nas carteiras antigas, nas cartilhas de alfabetização, nos relógios parados, nos troféus escondidos, nos livros e canetas perdidos. Então, arregace as mangas, está na hora de tornar público a história da sua história.

Nesta atividade tão simples, podemos colher a principal missão do museu: desenvolver o espírito crítico na comparação com o presente, tendo o compromisso com o conhecimento, a memória e a reflexão. O que, conseqüentemente, enriquece a formação da comunidade na conquista da cidadania, no respeito às culturas do passado e suas tradições.

Tudo isso deve ser feito de forma bem organizada e correta, com orientação do diretor de um museu da cidade, um museólogo ou de um professor ou artista estudioso do assunto, porque a questão envolve arte, técnica e conhecimento.

7 Artes plásticas

A expressão artística por meio das artes plásticas também é uma rica forma que temos de desenvolver a imaginação criadora, a sensibilidade e a capacidade estética, explorar os sentimentos, refletir e elaborar significações sobre o mundo.

Para isso, a oficina de artes plásticas deve ser bem pensada, estruturada em conjunto com um profissional que possa desenvolver um trabalho de qualidade e não como mera atividade de passatempo em que o desenhar, o colar, o pintar sejam destituídas de significados.

Todas as atividades na oficina de artes plásticas devem conduzir seus participantes para o processo criador e sobre as artes das várias culturas. Devem valorizar a livre expressão e a sensibilização para o desenvolvimento do potencial criador. Mas também requerem uma atenção quanto ao respeito das potencialidades e conhecimentos próprios de cada faixa etária e nível de desenvolvimento. Isso significa que o pensamento, a sensibilidade, a imaginação, a intuição e a cognição de cada participante devem ser trabalhados de forma que desenvolva as capacidades criativas.

Para que isso ocorra, a criatividade não deve ser tratada como algo isolado, mas sim dentro de um vasto contexto envolvendo problemas sociais, econômicos, políticos e culturais, para que os envolvidos na proposta possam perceber a realidade e criar novas formas de arte de acordo com certas conveniências vitais.

> Criar é basicamente formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo de atividade, trata-se, nesse "novo", de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar (OSTROWER, 1997).

Nesse sentido, alguns aspectos devem ser bem estruturados para que a linguagem que se faz nas artes plásticas e visuais seja a expressão e a linguagem com características próprias cuja aprendizagem se dá por meio do fazer artístico,

da apreciação e da reflexão. Vejamos então como podem ser exploradas:

IMPORTANTE

- Quanto ao espaço da oficina de artes plásticas: deve ser amplo, confortável, dando autonomia para que o participante tenha acesso e uso dos materiais, que tenha local para exposição e secagem de seus trabalhos. Torneiras e pias são necessárias para a lavagem dos objetos e instrumentos utilizados.
- Quanto aos materiais: devem estar acomodados em prateleiras, estantes e caixas de fácil alcance, devem também ser dos mais variados tipos, com atenção para os de uso constante, como o lápis preto, o lápis de cor, pincéis, tintas, cola, papéis, barbantes, lãs, linhas, tesouras, lápis de cera, tecidos, sucatas etc. Cada Região deve aproveitar os recursos próprios da natureza, como sementes, folhas, pedras, areias etc.
- Quanto ao reconhecimento e à valorização: o espaço deve possibilitar a exposição dos trabalhos e deve-se ter o cuidado com os objetos produzidos, valorizando as produções. É aconselhável que, por meio da apreciação individual e coletiva, os participantes reconheçam e estabeleçam relações com seu universo. Ao permitir que falem sobre suas criações e escutem as observações dos outros colegas sobre seus trabalhos, os participantes poderão reformular suas idéias e construir novos conhecimentos. Uma boa exposição e apreciação colaboram para a auto-estima e estimulam cada vez mais a produção de novos trabalhos.

Então, na oficina de artes plásticas, podemos enfatizar estes pontos: a produção, a exposição, a valorização e o reconhecimento. Eles formam um conjunto que alimenta a produção e o desenvolvimento artístico. É importante, ainda, que sejam valorizadas a espontaneidade e a autonomia na exploração e no fazer artístico dos participantes. Assim, a expressão revelará o local e a época em que vivem, suas oportunidades de aprendizagem, suas idéias ou representações e a reprodução da arte à qual têm acesso, assim como seu potencial para refletir sobre todo o fazer artístico.

8 Música

ATENÇÃO

A música está presente em todas as culturas. Sua linguagem musical possibilita expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos por meio da organização e da sintonia entre o silêncio e o som.

De modo intenso, a música está presente em nosso cotidiano. Temos músicas para dançar, para dormir – e até para chorar os mortos. Temos os jingles *usados em variadas ocasiões, no rádio, na TV, no cinema, no teatro, na dança e na escola, como instrumento de educação de valores e conceitos etc. Do popular ao clássico, todo o tempo somos envolvidos pelos sons musicais.*

PRATIQUE

Faça um exercício: observe os sons musicais durante um dia e os relacione. Perceba a variedade de ritmos e os propósitos da utilização desta linguagem. Um bom começo para a oficina de música é resgatar as músicas que encantaram a infância de todos nós.

Você se lembra das músicas que cantava quando criança, brincando de roda ou ouvindo dos mais velhos? Certas músicas que ouvimos na infância foram tão marcantes que, mesmo adultos, ainda podemos nos lembrar de muitas de suas letras e melodias. Você considera que essas músicas foram importantes em sua formação cultural? Registre no seu memorial.

Também nas brincadeiras de rodas, cantando aprendemos a nos relacionar socialmente. Além disso, esse tipo de brincadeira desenvolve na criança o senso de organização, o espírito de equipe, o toque corporal, o senso rítmico pela música e pelo movimento que ela cria, tudo isso despertando a alegria e a descontração. As cantigas de roda são basicamente do nosso folclore. As letras, as melodias e os ritmos são bastante lúdicos, envolvendo de maneira coletiva várias brincadeiras, danças e trava-línguas.

A música tem forte poder de integração com as outras artes, especialmente a dança, o cinema, o teatro, as artes visuais – e até mesmo com a literatura, sobretudo na poesia. O interesse e o fascínio pela música costumam ser intuitivos.

O trabalho em uma oficina de música pode desenvolver as capacidades de ouvir, perceber, discriminar os diversos tipos sonoros e produções musicais, utilizar a linguagem musical para expressão de idéias, socializar, brincar, imitar, inventar e reproduzir criações musicais.

Dentre as mais variadas atividades da oficina musical, destacamos as seguintes:

- Jogos de improvisação: são atividades que possibilitam o exercício criativo de situações musicais como ouvir e classificar os sons quanto à altura, imitar variados sons (de animais, máquinas, objetos, pessoas etc.) e compará-los, estabelecendo relações e discriminando os sons graves ou agudos, curtos ou longos, fracos ou fortes e outros exercícios que estimulem a memória auditiva.
- Composição musical: consiste em criar melodias e letras a partir de estruturas fixas e determinadas.
- Interpretação: é a execução de uma composição musical com a participação expressiva do intérprete.

- Apreciação musical: concentra-se na audição e na interação com variadas músicas.
- Coral: possibilita trabalhar o corpo e a voz como um todo, destacando-se os seguintes itens: relaxamento corporal, que promove a ambientação, proporciona controle dos movimentos respiratórios e auxilia na concentração; técnica vocal, que consiste em ajudar a descobrir a própria voz, produzi-la conscientemente e com facilidade; e o repertório, que é identificado pela audição de composições da música popular brasileira.

Para o iniciante na oficina musical, é importante introduzir canções do cancioneiro popular infantil e a música popular brasileira, desde que estas sejam as que exijam pouco esforço vocal. O objetivo não é formar músicos, mas introduzir essa expressão como forma de linguagem e socialização.

9 Vídeo

Para a oficina de vídeo, basicamente, faz-se necessário uma sala com cadeiras, um aparelho de vídeo ou DVD, uma TV e uma boa dose de criatividade na hora de fazer a seleção do filme.

Alguns critérios precisam ser observados, principalmente a adequação do tema à idade dos alunos, a qualidade da obra e o tempo de duração do filme.

Muitos filmes são baseados em obras literárias: *O auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna; *O pequeno príncipe,* de Antoine de Saint-Exupéry; *O nome da rosa,* de Umberto Eco; *O código da Vinci,* de Dan Brown, entre outros. Esta é uma excelente oportunidade de comparar as duas artes: literatura e cinema.

Outros bons filmes e documentários tratam de questões importantes na atualidade, como o meio ambiente, o avanço tecnológico, as descobertas na ciência, especialmente da

medicina, que beneficia mais diretamente as pessoas. Merecem um destaque especial os documentários que trazem o conhecimento de nossa história, dos processos formadores de nossa identidade social e cultural. A proposta é discutir o passado com enfoques no presente e no futuro.

IMPORTANTE

Mas não basta reunir os alunos e assistir ao filme. Todo um trabalho pedagógico deve permear essa atividade. Uma boa discussão possibilita ampliar a visão, ver além e com outros olhos. Deve-se destacar tanto a qualidade cultural quanto a educativa.

10 Cinema

A oficina de cinema talvez seja um pouco mais trabalhosa que a de vídeo. Sua proposta exige a dedicação de um profissional que saiba trabalhar os elementos que compõem um filme: estrutura narrativa, direção, roteiro, fotografia, montagem, trilha sonora etc.

É fundamental o conhecimento das diferentes fases da história do cinema. Fazer uma análise da sua evolução através da história. Apresentar o cinema como arte e objeto de estudo, mostrando que na sua construção estão presentes significações históricas, filosóficas e psicológicas. E ainda conhecer filmes fundamentais do cinema brasileiro e mundial e a obra de importantes diretores.

11 Literatura

Antes de apresentar uma proposta voltada para a prática literária a ser desenvolvida na escola, é importante você ter um conhecimento da situação de leitura na sua escola. Isso o ajudará a elaborar um bom projeto.

Comece por um pequeno levantamento, entre trabalhadores em educação e alunos sobre:

- ***O nível de interesse pela leitura.***
- ***Quantos livros já leram no ano?***

- *Que livro leu recentemente?*
- *O gênero de literatura predileto.*
- *Que tipo de livros gostaria que a escola tivesse.*
- *Como são feitas as escolhas dos livros na escola.*
- *Há prática de leitura em casa?*
- *Dez motivos para ler.*
- *Dez motivos para não ler.*

Esse mapeamento é um dos primeiros passos para você pensar em idéias que poderão ser realizadas na escola e até mesmo fora dela, porque, afinal, a leitura cabe bem em qualquer lugar.

Explorar a literatura na escola é simplesmente abrir o espaço para a promoção da leitura, pois assim, como as demais artes, é uma provocação à razão, à emoção e à sensibilidade. É por meio de atividades como essas e muitas outras, que privilegiem a literatura, que podemos proporcionar à escola e à comunidade, como um todo, estímulos para uma formação permanente. Uma vez encantado com o livro, o leitor passa a ter autonomia e, independentemente das ações motivadoras, será sempre um leitor.

O que podemos fazer numa oficina literária?

Estimular o gosto pela leitura, exercitar habilidades de escrita e interpretação, ampliar o conhecimento sobre a diversidade de textos literários, desenvolver o potencial criativo de forma artística. Divulgar e incentivar a literatura constituem um dos principais objetivos das oficinas literárias.

Podemos trabalhar uma oficina literária de várias formas, aqui vamos citar algumas:

Roda de leitura: você viu no Módulo *Biblioteca escolar* que a literatura comentada em grupo traz novas perspectivas de leitura, favorece o encontro de outros leitores e a troca de impressões. A leitura compartilhada ganha uma fruição comum e uma interação com os outros leitores. A roda de leitura é uma atividade em que você e seu público leitor dividem os saberes, as experiências que foram manifestadas ao encontrar na palavra algo que modificou seu pensamento. São conduzidas por um mediador que ajuda os participantes a compreender melhor um texto, uma obra ou um autor.

Oficina de leitura, escrita e interpretação: trabalha vários gêneros literários e diferentes tipos de textos como o conto, o poema, a crônica, o romance, o texto informativo, o publicitário, o dissertativo, o descritivo, o argumentativo etc.

Encontro com o escritor: o leitor apresenta ao escritor as vivências das obras lidas por meio de teatro, música, poesia, ilustração, leitura ou narração de partes dos livros. O escritor é entrevistado e dialoga com o leitor, fala de suas experiências literárias, sobre suas obras, seus personagens, o contexto histórico e as curiosidades.

IMPORTANTE

***Além das oficinas literárias aqui sugeridas, o Módulo* Biblioteca escolar *que você estudou oferece várias sugestões nesse sentido, especialmente a promoção de saraus de poesia, café literário, feira do livro, idéias que podem ser ampliadas. Vale a pena reler o Módulo* Biblioteca escolar.**

Considerações finais

A partir da definição de cultura chegamos às oficinas culturais. Elas foram definidas como um espaço de experimentação, descoberta e criação. Por pressuposto, acreditamos que todos somos capazes de participar com proveito das possíveis atividades desenvolvidas. Também, como pressuposto, concluímos que as oficinas culturais são um espaço de aprendizagem permanente e de troca de informações e experiências no cotidiano da escola. Finalmente, apresentamos vários exemplos de como elas podem ser concebidas e realizadas na escola.

Esperamos que a abordagem constante neste instrumento de estudo contribua com sua formação profissional e pessoal no sentido de facilitar sua ação no fazer pedagógico da escola e nas relações com a comunidade. O intuito do módulo foi de propiciar a você, que está se habilitando em técnico em multimeios didáticos, uma reflexão sobre como as crenças, os valores e as linguagens se constituem em fatores significativos na utilização dos bens culturais produzidos por determinada comunidade.

A todos os que estiveram até aqui, desejamos sucesso e um bom trabalho!

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Walda de Andrade. *Curso de capacitação para dinamização e uso da biblioteca pública*. 2. ed. São Paulo: Global, 2000.

BAREICHA, Paulo. A construção coletiva da consciência ecológica por meio da pedagogia do drama. In: FLEURY, Heloisa; MARRA, Marlene. *Intervenções grupais na educação*. São Paulo: Agora, 2005. p. 167-177.

_____. *Representações sociais do teatro*. Tese (Doutorado)–Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

BOSI, Alfredo. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G. et al. *Cultura brasileira*: tradição/contradição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor/ Funarte, 1987. p. 33-57.

BOSI, Ecléa. *Cultura de massa e cultura popular*: leituras de operárias. Petrópolis: Vozes, 1972.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Mostra de cultura popular.* Sesc, S.l.; S.d. Rio de Janeiro: Serviço Social do Comércio, 1980. (BAA.)

CHARTIER, Roger. Cultura popular: revisitando um conceito historiográfico. *Revista Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 16, p. 179-192, 1995.

CHAUÍ, Marilena. *Conformismo e resistência*: aspectos da cultura popular no Brasil. São Paulo: Brasiliense, 1986.

_____. *Cidadania cultural*: o direito à cultura. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.

GUERRA, Jacinto. *Gente de bom despacho*. Brasília: Thesaurus, 2003.

_____. *O gato de Curitiba*: crônicas de viagem e outras histórias. Brasília: Thesaurus, 2004.

_____. *O prazer da Leitura*. Brasília: Thesaurus, 1997.

MINISTÉRIO DA CULTURA. *Legislação cultural que incidem no Programa Nacional de Apoio à cultura*. Brasília: CGOI; Sefic; Munc, 2007.

_____. *Leis de incentivo à Cultura*. Brasília, [s.d.] Disponível em: <http://www6.senado.gov.br/legislacao/ListaPublicacoes.action?id=135851>. Acesso em: 24 set. 2007.

_____. *Lei do Audiovisual.* Brasília, [s.d.]. Disponível em: <www.ancine.gov.br>. Acesso em: 24 set. 2007.
_____. *Lei Rouanet*. Brasília, [s.d.]. Disponível em: <www.cultura.gov.br/legislacao/leis>. Acesso em: 24 set. 2007.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*, Brasília. Disponível em: <www.mec.gov.br>.

MORIN, Edgar. *Cultura de massa do século XX*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

ORTIZ, Renato. *Cultura popular*: românticos e folcloristas. São Paulo: Olho d'água, 1992.

OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. Rio de Janeiro: Campus, 1995.
_____. *A sensibilidade do intelecto*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
_____. *Criatividade e processo de criação*. Petrópolis: Vozes, 1997.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. *Arte Contemporânea em Ações Interdisciplinares na Escola*. Brasília: Departamento Nacional. 2006.

SOEIRO, Alfredo. *O instinto de platéia na sociedade do espetáculo.* Brasília: Círculo de Giz, 2003.

WOLFF, Janet. *A produção social da arte*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.