

CIBEC/INEP



B0023841

ISSN 1516-263X

R N O S D A

TV ESCOLA



TRAMA DO OLHAR

37.01:007

M775t

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

CADERNOS DA

TV ESCOLA

TRAMA DO OLHAR

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

N. 1/1998

Presidente da República

Fernando Henrique Cardoso

Ministro da Educação e do Desporto

Paulo Renato Souza

Secretário de Educação a Distância

Pedro Paulo Poppovic

Secretária de Educação Fundamental

Iara Glória Areias Prado

Secretaria de Educação a Distância

Cadernos da TV Escola

Diretor de Produção e Divulgação

Jose Roberto Neffa Sadek

Coordenação Geral

Vera Maria Arantes

Projeto e Execução Editorial

Elzira Arantes (texto) e Alex Furini [arte]

Ilustrações

Gisele Bruhns Libutti

Consultoria

Márcia Feldman

©1998 Secretaria de Educação a Distância/MEC

Tiragem : 110 mil exemplares

Este caderno complementa as séries da programação da TV Escola

PCN na Escola - *Trama do olhar*

Informações:

Ministério da Educação e do Desporto

Secretaria de Educação a Distância

Esplanada dos Ministérios. Bloco L, Anexo I, sala 325 CEP 70047-900

Caixa Postal 9659 - CEP 70001-970 - Brasília/DF - Fax: (061) 321.1178

e-mail: seed@seed.mec.gov.br

Internet: <http://www.mec.gov.br/seed/tvescola>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Trama do Olhar. - Brasília : Ministério da Educação e do Desporto.

Secretaria de Educação a Distância. 1998. 63 p. : il. ; 16 cm. -

(Cadernos da TV Escola. Trama do Olhar, ISSN 1516-263X; n.

1)

1. Métodos e processos de ensino. 2. Ensino por vídeo.

I-Brasil. Secretaria de Educação a Distância.

CDU 371.3

SUMÁRIO

TRAMA DO OLHAR

Marialva Monteiro e Lucinéia Batista

Janelas para ver	5
Brincar é também aprender	9
A questão histórica	14
Entender para avaliar	19
Um novo recurso para contar histórias	25
Emocione-se	29
O video vai aonde você não pode ir	33
Aonde o vídeo não vai	37
O grande pode ser pequeno	40
Animando a escola	48
O professor e a publicidade	55
A televisão e a identidade cultural	60

JANELAS PARA VER

A palavra e a imagem são os dois instrumentos de comunicação mais importantes. No entanto, neste mundo em que vivemos, a comunicação é regida principalmente pela imagem - e o interior da sala de aula ainda vive sob o domínio da palavra.

Na verdade, a 'alfabetização visual' é tão importante quanto a alfabetização verbal. Aprender a ver vale tanto quanto aprender a escrever.

Não se alfabetiza fazendo apenas as crianças juntarem as letras. Há uma alfabetização cultural sem a qual a letra pouco significa. A leitura social, cultural e estética do meio ambiente vai dar sentido ao mundo da leitura verbal. (Ana Mae Barbosa)

Uma educação que se limita a alfabetizar crianças e jovens para o uso da palavra escrita, esquecendo - como acontece freqüentemente - a educação para a leitura da imagem, realiza apenas uma parte do desafio que lhe é proposto. A sociedade contemporânea é caracterizada pela multiplicidade de linguagens e pela forte influência dos meios. Como o nome indica, os meios são os mediadores entre a realidade e as pessoas.

O vídeo associa imagem e movimento em um quadro móvel que possui uma linguagem própria, uma gramática específica, remetendo nosso olhar em direção ao mundo em que vivemos.

Esse quadro pode ser estimulante ou empobrecedor. É preciso que o professor entenda as linguagens

do cinema, da TV e do vídeo como desdobramentos das várias formas de olhar e registrar. Para tal, é necessário que ele conheça bem essas formas e possa vê-las de maneira sensível e crítica.

A reflexão sobre a imagem é algo que tem lugar em muito poucas escolas, e isto resulta em conseqüências nefastas, não só para a compreensão da obra de arte, mas também para uma apreciação crítica da televisão. Inúmeras pesquisas feitas no exterior já demonstraram que o desenvolvimento da capacidade de analisar e auferir significados a imagens de obras de arte prepara para ver reflexivamente imagens de outras categorias, como as imagens de televisão. (Ana Mae Barbosa)

O professor deve estar preparado para utilizar a linguagem audiovisual e para fazer uma leitura crítica dos meios de comunicação.

Tendo o vídeo como recurso pedagógico, é fundamental que saiba a melhor maneira de utilizá-lo, que possa identificar suas potencialidades e as peculiaridades de sua linguagem. E, para tanto, ele precisa conhecer como se estruturam e como são elaborados os elementos narrativos da linguagem audiovisual, importantes para a compreensão da construção dessa linguagem tão utilizada no mundo contemporâneo.

É preciso fazer o aluno olhar para si mesmo, refletir sobre sua realidade e seu país. E esse propósito é atingido graças à tela da televisão, uma janela aberta para o mundo, para as diversas formas da comunicação.

A 'tele' (em grego, 'distância') 'visão' permite que nós vejamos outros povos, outros lugares, outros modos de vida e reflitamos sobre a importância da imagem como registro e memória da humanidade. Darcy Ribeiro, em seu livro *Noções de coisas*, afirma:

Esses chamados sentidos são as janelas que você tem no corpo para não ficar aí, besta, feito uma pedra. A gente só pode conhecer e diferenciar um cágado de uma flau-

ta, ou de uma bananeira, olhando, vendo, cheirando, ouvindo suas falas, se é que falam, apalpando e até provando, com a língua, sem exagerar.

A escola enquanto instituição tem várias semelhanças com os meios de comunicação. Certamente, pode ser considerada um meio de comunicação, pois não deixa de ser um centro de circulação de informações. Nela podem ser trabalhadas noções necessárias ao desenvolvimento harmonioso dos indivíduos.

É importante a utilização de um material didático atualizado, mas o uso desse recurso tecnológico deve ser acompanhado de uma nova postura: professor e aluno vão atuar juntos nesse jogo de desvendar mistérios, redescobrimo uma nova linguagem, repetindo o prazer de registrar a imagem em movimento e **unindo arte e ciência, prazer e conhecimento.**

Sugestão de atividades

uma imagem, mil leituras

O professor seleciona a reprodução de uma obra de arte que lhe pareça expressiva, de preferência bem rica em detalhes e em possibilidades de leitura.

Pede para dois alunos se apresentarem para uma brincadeira - é importante que eles não sejam escolhidos pelo professor, mas, sim, que desejem realizar a atividade, pois devem estar à vontade para falar diante do grupo.

O professor mostra a imagem ap mas a eases dois alunos, dizendo para observarem atentamente, sem conversar entre si. É fundamental que o resto do grupo não veja a imagem até o final da atividade.

Após a observação, um dos alunos sai da sala e espera do lado de fora. Ao outro, que ficou na sala, o professor pede para descrever a figura, como quiser. Feito isso, o outro colega volta para dentro da sala e



faz o mesmo: descreve o que viu no quadro.

Certamente, as duas descrições serão diferentes, pois cada pessoa interpreta a seu jeito aquilo que vê. Em seguida, o professor mostra a imagem para todo o grupo e discute as semelhanças e diferenças entre as descrições, comparando o que foi mais importante em cada interpretação e mostrando como não há uma só possibilidade de leitura de uma obra de arte - ou de qualquer coisa!

Observação: O professor deve estar atento para que a comparação entre as duas descrições não se torne uma competição do tipo 'quem viu mais ou melhor'. O objetivo não é fazer comparações pejorativas, mas sim valorizar as diferentes possibilidades de leitura e, por conseguinte, as diferenças entre as pessoas, motivando o crescimento do grupo.

BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Ana Mae. *Aprendendo a ver*. São Paulo, MAC/USP, 1984.

----. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo, Perspectiva, 1994.

BERGER, John. *Modos de ver*. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

DEL CAÑIZO, José Antônio. *O pintor de lembranças*. Porto Alegre, Projeto, 1995.

FILMOGRAFIA

Sonhos. Episódio: "Corvos". Akira Kurosawa. Japão, 1990.

Série Clipart. Jean-Pierre Gariépy. Canadá, 1993.

BRINCAR É TAMBÉM APRENDER

Muitas vezes, as relações entre o lúdico, o trabalho e a aprendizagem - ou ainda, entre a arte e a ciência, a cultura e a educação - são exercitadas na escola de forma desarticulada.

Por isso, é importante compreendê-las melhor; e um olhar atento ao que alguns dos grandes teóricos da educação têm escrito ao longo dos anos sobre essas relações pode nos ajudar. Os meios de comunicação, como a televisão e o vídeo, instrumentos de ensino e aprendizagem, também fazem parte dessa trama.

Em primeiro lugar, é preciso entender a criança como um sujeito social e histórico. Um ser que sente, sonha, deseja, pensa, age, se expressa e se relaciona em um contexto de tempo e espaço determinado histórica e socialmente; e que, ao mesmo tempo, também determina esse contexto. Em casa, na rua, na escola, a criança constrói uma nova realidade e se constrói a partir de suas relações, em cada situação vivenciada.

A brincadeira é o modo natural pelo qual o ser humano aprende a se relacionar com o mundo. É através do jogo com objetos e saberes que a criança formula hipóteses e conceitos. Ela recria a própria vida, vivenciando prazeres e conflitos, resolvendo-os e compensando-os por meio da imaginação.

Para Vygotsky, a imaginação é constituída pela experiência concreta e, a partir dela, se recria o real, tornando concretas as fantasias humanas.

Quanto mais variados forem os recursos de leitura do mundo, maiores serão as chances de conhecê-lo e de transformá-lo.

Essa característica humana não deve ser negada pela escola, mas colocada a serviço da aprendizagem. Piaget afirma que toda ação, isto é, todo movimento, pensamento ou sentimento, corresponde a uma necessidade:

O encontro com o objeto exterior desencadeará a necessidade de manipulá-lo; sua utilização para fins práticos suscitará uma pergunta ou um problema teórico. [...] A cada instante, pode-se dizer, a ação é desequilibrada pelas transformações que aparecem no mundo, exterior ou interior.

E, nesse jogo de equilíbrio e desequilíbrio, a criança vai passando por diferentes estágios de desenvolvimento intelectual. Ela põe seu pensamento em confronto na relação com o outro (que pode ser representado por pessoas, objetos, fenômenos, processos etc.) e descobre a necessidade de verificar suas idéias.

A compreensão de um sistema de signos produzidos culturalmente provoca mudanças nos processos mentais do sujeito, já que é na interação social que a criança constrói sua subjetividade.

Segundo Vygotsky, é o contexto que dá sentido à palavra; ou, como diz Paulo Freire, precisamos aprender a ler a *palavramundo*.

Se a criança puder ver e saber como se faz a mistura de argamassa que será usada para construir uma casa, ou se entender como se forma a imagem na máquina fotográfica ou na câmara de cinema, ela entenderá melhor o mundo em que vive.

A escola do século 20

Em 1942, Celestin Freinet já observava que a criança, outrora entretida com o cavalo e a carroça, passava



então a animar um automóvel imaginário. Hoje, no final do século, a criança brinca de herói da televisão, de satélites, viagens espaciais e microcomputadores.

Quer queiramos, quer não, a criança vive, age e reage num meio que é o do século 20. A escola deve prepará-la para viver o mais intensamente, o mais poderosamente, o mais inteligentemente possível, e com um mínimo de riscos e danos nesse meio real.

A escola, tal qual a conhecemos hoje, nasceu a partir da mídia impressa e da divulgação do pensamento racional e científico, especializando-se na análise dos elementos formais do código lingüístico (morfologia, sintaxe e estética) e do código matemático-dedutivo.

Enfatizando principalmente o raciocínio lógico e verbal, a escola privilegia crianças que têm mais habilidade nessas áreas intelectuais.

Em suas recentes pesquisas na Universidade de Harvard (1985), Howard Gardner nos mostra que todos os indivíduos são capazes de uma atuação em pelo menos **sete diferentes áreas intelectuais: lingüística (verbal), lógico-matemática, musical, espacial, cinestésica, interpessoal e intrapessoal.**

Segundo esse pesquisador, os seres humanos têm a seu dispor, em graus variados, cada uma dessas áreas de inteligência e diferentes formas de combiná-las. Desse modo, cada indivíduo utiliza essas capacidades e as organiza para resolver problemas e criar soluções significativas em um ou mais ambientes culturais.

Os pescadores desenvolvem muito a inteligência espacial, para aprender a se localizar no mar. Os atletas, a cinestésica. O político e o animador cultural, a interpessoal.

A cultura também é um dado importante para o desenvolvimento da inteligência - a criança tende a buscar se aprimorar nas áreas nas quais ela própria demonstra maior eficácia, no desempenho de atividades valorizadas pelo grupo cultural.

Assim, a partir dessa teoria, que comprovamos na nossa prática cotidiana, temos necessariamente que redimensionar questões como avaliação, currículos e metodologias de trabalho e criar um ambiente educacional mais variado, ampliando as vivências em áreas intelectuais que dependem menos do pensamento verbal e da lógica.

A televisão não pode ser compreendida em si. Ela não é um instrumento puramente técnico, o uso dela é político. [...] Acho que a linguagem audiovisual teria que ser um acrescentamento à linguagem escrita, e não uma substituição. Foi a própria conquista da palavra escrita que deflagrou todo esse processo, toda essa evolução. E eu não vejo como agora ela desapareceria, por causa de uma nova linguagem. E, nesse sentido, eu tenho a impressão de que haveria uma riqueza imensa nessa conciliação. (Paulo Freire)

Sugestão de atividades

Frase de imagens

A idéia é criar, aleatoriamente, uma seqüência de imagens instigantes, belas, meio misteriosas, ou seja, imagens que desafiam a imaginação, organizadas em uma seqüência no sentido da escrita, da esquerda para a direita. A atividade pode ser individual ou em pequenos grupos.

O professor sugere aos alunos a criação de um significado para a seqüência, ou seja, as crianças irão criar uma situação que comece com a idéia sugerida pela primeira imagem e, em seguida, darão continuidade com a idéia da imagem seguinte, até fechar a situação, com uma referência à última imagem.

Será interessante levar o grupo a perceber, no momento da exposição coletiva das produções, como a mesma seqüência de imagens inspira diferentes produções. Viva a diferença!

BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo, Summus, 1984.
- FREINET, Celestin. *A educação pelo trabalho*. Lisboa, Presença, 1974.
- FREIRE, Paulo & GUIMARÃES, Sérgio. *Sobre educação: diálogos*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1984.
- GREENFIELD, Patrícia Marks. *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da televisão, computadores e videogames*. São Paulo, Summus, 1988.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.
- VYGOTSKY, L.S. *Pensamento e linguagem*. Rio de Janeiro, Martins Fontes, 1993.
- . *A formação social da mente*. Rio de Janeiro, Martins Fontes, 1989.

FILMOGRAFIA

- O menino maluquinho*. Helvécio Ration. Brasil, 1995.
- uma lição de amor*. Eduardo Scorei. Brasil, 1975.
- Idade da inocência*. François Truffaut. França, 1976.
- Sociedade dos poetas mortos*. Peter Weir. Estados Unidos, 1989.
- Um dia, um gato*. Votchech Jansny. Checoslováquia, 1963.

A QUESTÃO HISTÓRICA

Ao estudarmos a Pré-história, percebemos o homem primitivo como um ser desprotegido e submetido às forças da natureza. O instinto de sobrevivência leva-o a se reunir em grupos. Da convivência grupai surge a necessidade de comunicação.

A comunicação, por sua vez, contribui para seu processo de crescimento e desenvolvimento. No início, ela se processa por meio de sons e gestos. Gru-nhidos e ruídos exprimem significados.

O corpo fala, por meio de gestos e danças. A fumaça e os tambores transmitem mensagens a distância. Aos poucos, a comunicação se torna cada vez rmais complexa e deixa de ser um instinto de sobrevivência, para se transformar em prática cultural.

Depois, o homem se torna capaz de criar mensagens e de representar a realidade em desenhos e esculturas. As ferramentas aumentam a força de seu braço, assim como o desenho prolonga seu gesto. A invenção da roda ajuda a transpor distâncias. Com a invenção da escrita, toda a experiência humana pode ser transmitida. É o triunfo sobre o espaço e o tempo.

A expansão dos meios

A escrita fonética, um complexo sistema de comunicação, parece acompanhar a evolução humana, ao mesmo tempo que variam seus suportes (chamamos de suporte o meio que veicula a mensagem - como o papel, a tela de pintura, o aparelho de televisão

etc.): da pedra à argila, do papiro ao papel.

Porém, desde a Antigüidade até a Idade Média, o conhecimento era reservado a poucos. Os livros eram peças únicas, verdadeiras obras de arte. com a invenção da imprensa, por Gutenberg, o mundo entra em uma nova era: não tardam a se difundir livros, jornais e revistas que podem ser lidos por muitos.

A invenção da fotografia amplia a possibilidade da difusão da imagem, tal como a imprensa fizera com a escrita. A pintura perde sua unicidade e ganha a chance de reprodução em infinitas cópias.

A Revolução Industrial, com a era da técnica, imprime velocidade à produção humana. O cinema funde, definitivamente, imagem e som. com o telefone, o rádio e, depois, a televisão, o homem satisfaz o desejo de se comunicar ao vivo e a distância, por meio da imagem e do som.

A comunicação de massa, ou midiática, cria uma nova sociedade, cria a era da velocidade e da instantaneidade da informação. Hoje, o homem não é apenas informado. Ele informa e se informa. Sozinho, pode se comunicar com o mundo inteiro por meio do computador e do fax. Essas invenções inauguraram um novo período na história da comunicação.

A serviço da escola

Toda essa tecnologia acumulada está hoje nas mãos do professor, que dispõe das rnas variadas formas de registro. como comunicador, ele deve se apropriar delas, reconhecendo as especificidades, as possibilidades e as vantagens de cada uma. Eias passam a fazer parte de seu processo pedagógico.

Nosso ambiente é marcado pela cultura audiovisual. Todas as pistas a nossa volta nos indicam formas de registro e de linguagem, diversos materiais, naturais ou não. Em sala, o professor pode

provocar a observação dessas pistas e o confronto entre registros e olhares, brincando e jogando com as diversas linguagens - de nossa cultura ou de outras, de diferentes lugares e tempos.

O professor é o elemento mediador que estabelece e ajuda a estabelecer relações de análise entre:

- tecnologia e cultura;
- formas de pensar, de viver e de registrar;
- tradição e contemporaneidade;
- materiais disponíveis e técnicas desenvolvidas;
- mitos de ontem e heróis de hoje;
- formas de leitura ou de recepção na interação com diferentes linguagens e veículos, ou suportes.

Assim, é possível estar provocando, sem antecipar a tomada de consciência, o diálogo e a manifestação de opiniões.

O professor pode trabalhar o próprio vídeo como forma de registro da história pessoal das crianças. A partir de dados orais e de outros modos de registro da história de cada um - como fotografias de família e objetos pessoais significativos - é possível montar um panorama da história de cada um. Ou então, se não houver o recurso do vídeo, ele pode adotar outras estratégias, tais como: fazer uma exposição com tudo o que for coletado, um livro com fotos e desenhos, ou uma fita com depoimentos das famílias das crianças.

Ele pode também instigar os alunos a procurar pistas dos registros audiovisuais na sua cidade e os levar a compor um painel com diferentes formas de registro e de suporte, fazendo uma ponte com a História da comunicação. Este é um modo de trabalhar o olhar crítico em relação aos signos da nossa época, integrados em uma produção cultural situada no tempo e no espaço.

Sugestão de atividades

A história das imagens e sua importância na identidade de um povo pode ser trabalhada a partir da criação de um 'museu' na escola.

Pode-se sugerir que alunos, professores e comunidade escolar em geral (famílias e funcionários) colem, em casa ou pelas ruas, objetos, imagens e outros registros da memória da comunidade, como por exemplo: documentos, artigos de jornal, objetos antigos, brinquedos, roupas, fotos, móveis ou qualquer coisa que tenha uma boa história por trás.

Pode-se também pesquisar formas, funções e usos sociais de um mesmo objeto ao longo da História. Exemplo: a cadeira. Das cadeiras dos imperadores às cadeiras ergométricas; das carteiras escolares às cadeiras decorativas; cadeira com rodas, cadeira de balanço, cadeira de praia, cadeira de trabalho, cadeira de aviões etc. Pesquisar como são, de que são feitas, quem as usa, quem as inventa, quem as faz.

Pode-se propor, também, que as crianças criem novos tipos de cadeira, como por exemplo: cadeiras para animais, cadeiras para brincar, cadeiras para aproximar duas pessoas que não se dão bem e outras idéias que ocorram.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas, Papirus, 1993.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da Arte*. São Paulo, Perspectiva, 1994.

--- . *A história das imagens*. São Paulo, Melhoramentos, 1996.

HESLEWOOD, Juliet. *História da pintura ocidental-um guia para jovens*. Rio de Janeiro, Salamandra, 1994.

MONTEIRO, Marialva e outros. *Kit imagem*. Rio de Janeiro, Cineduc.

FILMOGRAFIA

A guerra do fogo. Jean Jacques Annaud. Canadá/França, 1981.

Pequena história do cinema. Walter Lima Jr.*

Realidade virtual. EMA Vídeo. Brasília, 1992.*

Brasil dos viajantes. Regina M. Ferreira. TV Cultura: São Paulo, 1990.*

• Consultar grade da TV Escola

ENTENDER PARA AVALIAR

Existe uma distância muito grande entre o que é ensinado pelos cursos de Educação e a vivência dos alunos em seu dia-a-dia. De acordo com a orientação que recebe, a grande maioria dos professores pauta seu trabalho pela utilização do livro e, quando recorre a meios apenas visuais, os usa como ilustradores dos conteúdos disciplinares.

Aqui queremos mostrar que não basta utilizar, que é preciso também **entender** as novas tecnologias presentes no cotidiano da comunidade escolar. O professor hoje deve procurar se atualizar e se informar, para não reduzir o espaço de diálogo com seus alunos.

uma escola que não tenha medo nenhum de dialogar com os chamados meios de comunicação. uma escola sem medo de conviver com eles, chegando mesmo até, risinhosamente, a dizer: Vem cá, televisão, me ajuda! Me ajuda a ensinar, me ajuda a aprender! (Paulo Freire)

O sucesso dos meios de comunicação de massa não se resume a seu conteúdo; resulta, principalmente, da natureza de sua linguagem, ou seja, da forma como esse conteúdo é apresentado. como essa linguagem se estrutura? Quais são as suas especificidades em relação à linguagem escrita, por exemplo?

Para a educação, o cinema e a televisão não são apenas diversão. Hoje, os meios de comunicação social e a escola desempenham funções complementares.

A construção da linguagem da televisão é complexa. A busca do registro da imagem em movimento vem desde o homem primitivo que, como mostram os registros arqueológicos, desenhou na parede de uma caverna um bisão com oito patas, simulando sua corrida, e gravou uma manada de renas em um osso de águia.

Essa tentativa de captar **a luz** e a instantaneidade foi também uma preocupação dos pintores impressionistas da última metade do século 19. A descoberta da fotografia e, finalmente, do cinema, deu uma solução decisiva para essa busca. É muito importante entender esse processo e as várias etapas vividas pelo homem para chegar às grandes possibilidades narrativas disponíveis hoje.

O registro cinematográfico

Os primeiros registros cinematográficos datam do final do século 19. Na mesma época, estão também sendo descobertos a luz elétrica, o telefone, o avião, o fonógrafo, o automóvel e o rádio. O domínio da técnica impulsiona a Revolução Industrial. Mas o cinema **traz, aliado** ao aspecto de desenvolvimento tecnológico, também o caráter de uma nova arte.

A tela do cinema é bidimensional, tal como a do pintor - isto é, só tem altura e largura. No entanto, sabemos muito bem que a realidade é tridimensional, ou seja, que os objetos, as pessoas e os animais têm volume, têm três dimensões.

Mesmo conhecendo a perspectiva usada pelos pintores, os cineastas precisaram descobrir novas técnicas para o registro cinematográfico: colocar a câmara em determinado ângulo, acima ou abaixo do objeto focalizado, para dar melhor a noção de volume, ou focalizar de perto ou de longe para exprimir a intensidade do conteúdo da narrativa, foram alguns dos recursos encontrados.

Mas a câmara cinematográfica também pode acompanhar uma ação em movimento - é o *travelling* -, deslocando-se para a frente e para trás, para a direita e para a esquerda, para cima e para baixo. Na tomada panorâmica, outro movimento importante, a câmara gira sobre seu próprio eixo, possibilitando imitar o olhar, quando viramos a cabeça de um lado para outro.

Após a filmagem, se inicia a fase de montagem, quando trechos escolhidos são recortados e reunidos, numa seqüência lógica que dá ritmo ao filme.

Assim, ficam então definidas as técnicas básicas de filmagem e de montagem, que aliam espaço e tempo para narrar histórias.

Vídeo e televisão

O vídeo é um canal de divulgação do produto cinematográfico. Mas não se deve pensar no vídeo apenas como veículo do cinema. O cinema é a base estrutural da linguagem audiovisual.

A televisão e o vídeo herdaram do cinema a estrutura espacial (as normas da composição da imagem e do enquadramento) e também a organização rítmica das imagens. Porém, a tela pequena do aparelho de televisão implica uma composição diferente do quadro cinematográfico. O caráter de escritura do vídeo se impõe mais que o de registro.

A realidade comparece na atividade videográfica como um trabalho de 'escritura'. Os recursos de *chroma key* [mudança ou fundo do quadro], a inscrição de textos escritos ou falados, os efeitos de edição e de colagem, não são meros artifícios de valor decorativo; eles constituem, antes, os elementos de articulação do vídeo enquanto sistema de expressão. (Arlindo Machado)

Já a televisão opera a cultura do fragmento e do mosaico. Vemos pedaços de informação misturados com anúncios publicitários e telenovelas. Há parcialidade mesmo nos telejornais, nos quais as notícias, muitas vezes, são transformadas em espetáculo.

A transmissão televisiva tem também como característica a agilidade. É o veículo que traz um determinado momento de um determinado lugar para dentro da casa de milhões de famílias ao redor do mundo, no mesmo instante. Ao contrário do cinema, **que** é exibido em salas escuras, concentrando **os olhares** em um único ponto, a televisão e o vídeo são vistos em espaços iluminados, nos quais o ambiente circundante influi na recepção e **na** atenção do espectador.

A narrativa cinematográfica tem início, meio e fim. Na televisão, o fluxo é contínuo. Você pode desligar seu aparelho, mas a programação continua, até sair do ar.

Hoje, no entanto, essas linguagens dialogam entre si, ou seja, cada vez mais **a** poesia da linguagem cinematográfica invade a televisão e a agilidade televisiva influencia realizações cinematográficas. A linguagem audiovisual trabalha a emoção, tornando os processos educativos mais divertidos.

Sugestão de atividades

Para ampliar a compreensão gramatical das diferentes linguagens, uma narrativa pode ser traduzida de uma linguagem para outra.

O professor conta uma história, oralmente, ou a apresenta em vídeo. Depois, sugere aos alunos que a recontem em outra linguagem, que pode ser a cênica ou a das histórias em quadrinhos, por exemplo.

Para que a atividade se torne realmente produ-

tiva, é importante desenvolver uma rica discussão antes de os alunos fazerem sua tradução, levantando as peculiaridades de cada uma das linguagens discutida.

Por exemplo, se a história foi contada em vídeo e deve ser traduzida para a linguagem da história em quadrinhos, o professor pode fazer com que os alunos levantem os recursos disponíveis em cada uma dessas formas narrativas. No vídeo, há cor, imagem, som, movimento e enquadramento. Nos quadrinhos há imagem, cor, enquadramento e, se não há o som, continuamos a poder representá-lo por meio dos balões ou de onomatopéias (triiim; pou; turn etc.); podemos também representar o movimento.

A produção dos alunos tende a se enriquecer bastante após a discussão. O professor deve estimulá-los constantemente a tirar o máximo proveito de cada um desses recursos.

A questão do enquadramento, por exemplo, costuma ser praticamente ignorada pelas crianças. Em desenhos ou em quadrinhos, raramente elas inovam, buscando closes ou visões aéreas. Cabe ao professor provocá-las em direção a essas ousadias.

BIBLIOGRAFIA

- ARAÚJO, Inácio. *Cinema*. São Paulo, Scipione, 1995.
- FERRÉS, Joan. *Televisão e Educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.
- FREIRE, Paulo & GUIMARÃES, Sérgio. *Sobre educação (diálogos)*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1984.
- MACHADO, Arlindo. "A cultura da vigilância". In: Adauto Novaes (org.), *Rede imaginária - televisão e democracia*. São Paulo, Cia. das Letras, 1991.
- MONTEIRO, Marialva & BULLARA, Bete. *Cinema, uma ja-*

nela mágica. Rio de Janeiro, Memórias Futuras, 1992.
VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro, José Olympio, 1994.

FILMOGRAFIA

Cinema para todos. Cineduc - Cinema e Educação.
Brasil, 1993. Vídeo. *Cidadão Kane*. Orson Welles.
Estados Unidos, 1941. *Encouraçado Potemkin*. Sergei
Eisenstein. URSS, 1925. *Noite Americana*. François
Truffaut, França/Itália, 1973. *Viagem à Lua*. George
Méliès. França, 1902.

UM NOVO RECURSO PARA CONTAR HISTÓRIAS

Na aldeia de antigamente, o velho sábio reunia os mais jovens em volta da fogueira para contar histórias; já o livro levou as histórias, por meio da palavra escrita, a um número bem maior de pessoas. Hoje, a televisão reúne em torno dela famílias do mundo inteiro e conta histórias a elas, com imagens e sons.

Na mesma prateleira o leitor pode ter, lado a lado, o livro e o filme (em vídeo). Pode ler *Macunaíma*, de Mário de Andrade e ver o filme *Macunaíma*, de Joaquim Pedro de Andrade.

É possível narrar um filme à maneira de um romance; no entanto, independentemente disso, o modo pelo qual os significados são organizados segue caminhos diferentes. A recepção da imagem é mais direta e exige menor concentração, criando a falsa impressão de que é desnecessário um conhecimento do seu código semântico. Esse equívoco pode nos levar a um tipo de 'analfabetismo', o visual. O texto suscita imagens e as imagens estimulam e provocam palavras.

O leitor de um romance é levado a imaginar a cena, as paisagens, os objetos e a aparência dos personagens descritos no texto. Por isso, às vezes se decepciona ao ver um filme inspirado em um livro, pois os personagens não correspondem à imagem que o leitor havia criado para eles.

A adaptação de um livro para o cinema não im-

põe fidelidade, pois é uma recriação, em uma nova linguagem, a partir da 'leitura' do livro feita pelo cineasta. No cinema, o roteirista cria os planos (cada fragmento a ser filmado), que são a transformação das palavras na 'língua' do filme e vão tomar a forma de imagens no *set* de filmagem.

uma mensagem está estreitamente ligada a sua forma. A literatura é diferente do cinema e é quase impossível transmitir a mesma mensagem por meio de diferentes sistemas de significação. Há uma mudança inevitável quando se passa do meio lingüístico para o meio visual.

Desde seu início, o cinema se desenvolveu segundo suas próprias linhas narrativas. Já em 1902, ao produzir *Viagem à Lua*, o cineasta George Méliès se baseou livremente no romance homônimo de Júlio Verne.

Linguagem escrita e audiovisual

Ao contrário do que muitos pensam, cinema e televisão não contribuíram para diminuir o número de leitores. O aumento do conhecimento e da informação tende a estimular a vontade de ler e de escrever. E ainda: livros adaptados para o cinema e para a televisão tendem a ser os mais procurados pelo grande público.

O importante é saber que toda linguagem tem uma lógica interna de composição. A escrita tem uma sintaxe própria. No caso da linguagem audiovisual, como funcionam os encadeamentos e as inter-relações entre as seqüências e os planos? Essa ordem é tão diferente do discurso escrito que, inicialmente não a percebemos como ordem, mas como acaso ou fantasia.

Para o educador, o que deve ser levado em conta é o imaginário do receptor. Tanto na linguagem es-

crita como na visual, o que faz sua riqueza não é o conteúdo da história, mas o que está subentendido em seus interstícios. Cabe ao receptor preencher os vazios deixados pelo escritor e as elipses feitas pelo cineasta.

A escola deve ensinar a ler e, para isso, o professor precisa atuar como mediador na descoberta de operadores de leitura que possibilitem ao aluno uma forma de entrar no texto. Isso é válido tanto para a linguagem escrita como para a audiovisual. Brincando com essas duas linguagens, o aluno perceberá a especificidade de cada uma e as possibilidades de diálogo entre elas.

Sugestão de atividades

Tabuleiro de história

Esta é uma atividade de produção de texto a partir de imagens, para trabalhar com alunos de várias faixas etárias.

O professor monta um tabuleiro de jogos, colocando em cada casa uma imagem, que pode ser uma figura de revista recortada, ou mesmo um desenho feito pelas crianças - uma bicicleta, um barco, um sol, um castelo, um presente, uma bruxa...

Em seguida, é criado um personagem para percorrer o tabuleiro e é decidida qual será a casa de partida.

Cada aluno do grupo joga o dado, anda as casas correspondentes e começa a contar uma história, a partir do que sugere a imagem ali representada. Depois, passa o dado para o companheiro ao lado, que o joga - este dará continuidade à história, usando como referência a imagem da casa em que cair.

BIBLIOGRAFIA

- BJORK, Cristina & ANDERSON, Lena. *Linéia no jardim de Monet*. Rio de Janeiro, Salamandra, 1992.
- COSTA LIMA, Luiz (org.). *A literatura e o leitor*. Rio de Janeiro, Paz & Terra, 1979.
- JOHNSON, Randal. *Literatura e cinema*. São Paulo, Queroz, 1982.
- VARGAS, Suzana. *Leitura: uma aprendizagem de prazer*. Rio de Janeiro, José Olympio, 1993.
- WOOD, Audrey. *A casa sonolenta*. São Paulo, Ática, 1989.

FILMOGRAFIA

- Vidas Secas*. Nelson Pereira dos Santos. Brasil, 1963. Inspirado em livro de Graciliano Ramos.
- Macunaíma*. Joaquim Pedro de Andrade. Brasil, 1969. Inspirado em livro de Mário de Andrade.
- A hora da estrela*. Suzana Amaral. Brasil, 1985. Inspirado em livro de Clarice Lispector.
- Inocência*. Walter Lima Jr. Brasil, 1995. Inspirado em livro de Visconde de Taunay.

Filmes infantis

- O jardim secreto*. Agnieszka Holland, 1953. Inspirado em livro de Frances H. Burnett.
- Cavalinho azul*. Eduardo Scorei. Brasil, 1984. Inspirado em livro de Maria Clara Machado.
- O Menino Maluquinho*. Helvécio Ratton. Brasil, 1995. Inspirado em livro de Ziraldo.

EMOCIONE-SE

Documentário ou ficção? Verdade ou mentira? Que tipo de material audiovisual deve ser privilegiado em sala de aula? Existem preconceitos e mal-entendidos em relação à utilização de material audiovisual em educação.

Há uma opinião quase generalizada de que a escola deve privilegiar o documentário, por ser um gênero informativo e, portanto, mais adequado a objetivos didáticos.

É comum encontrarmos pessoas que afirmam que o documentário tem relação direta com a realidade, enquanto a ficção é derivada do mundo da fantasia. Mas fantasia e realidade se confundem. As definições não são simples quando procuramos delimitar esses dois campos de apreensão da realidade. Afinal, a própria realidade é plural, como também são plurais nossos olhares sobre ela.

Os filmes documentários são reinterpretações da realidade, assim como a fantasia humana está inscrita no mundo.

O realismo do cinema não está na sua suposta capacidade de captar a realidade, tal como ela é, mas na sua capacidade de revelar, através de associações e relações de diversos aspectos isolados da realidade - isto é, através da recriação de uma 'nova realidade', camadas mais profundas e essenciais da própria realidade. (T.G. Alea. 1984)

Mas, então, como selecionar?

Ao escolher apenas o documentário para trabalhar, o professor valoriza o modelo cultural de uma pedagogia que dá mais prioridade às ciências naturais e exatas que às humanas e sociais, dando maior ênfase aos aspectos informativos, em detrimento dos formativos.

As supostas 'mentiras' do filme de ficção, tanto quanto as reconhecidas 'verdades' dos filmes documentários, têm um papel a desempenhar na formação da criança, cada uma delas a seu modo. Lidando com seus próprios sonhos e com os sonhos do outro, lado a lado com informações objetivas, a criança terá oportunidade de estabelecer suas próprias fronteiras **entre o real e o imaginário**.

A televisão tem contribuído para tornar evanescente a fronteira entre documentário e ficção. Mesmo os telejornais - que seriam o testemunho da verdade - mostram a notícia a partir de um determinado ponto de vista, valorizando algumas informações em detrimento de outras.

Durante a guerra do Golfo, as transmissões televisivas mostravam imagens espetaculares, semelhantes a fogos de artifício. Era difícil imaginar a realidade por trás daquelas imagens. Tanto, que os editores do canal CNN informavam, no canto da tela: "Isto não é ficção".

O vídeo pode fazer muito mais que ilustrar o conteúdo: pode problematizá-lo e enriquecê-lo, provocando associações múltiplas. Cabe ao professor o papel de mediador nesse processo.

Muitas vezes, ao procurar adaptar o filme aos conteúdos programáticos, o professor pode acabar promovendo uma leitura reducionista da obra. É preciso pensar em como o autor lidou com aquele

tema, sem ter como propósito apenas a ilustração de seu conteúdo.

O documentário não é o único gênero a trabalhar conceitos e conteúdos. uma comédia, um desenho animado, um clássico, ou mesmo um filme lento e difícil (se soubermos escolher um bom trecho e explorá-lo de forma interessante) podem ser inseridos com sucesso em um programa de trabalho.

Sugestão de atividades

Esta atividade serve para colocar em diálogo os diferentes gêneros.

O professor apresenta um tema para que os alunos, organizados em grupos, produzam um pequeno texto. Cada grupo deve pensar a partir de um gênero: um grupo cria um texto jornalístico ou documental, outro pensa em uma novela, outro cria uma situação cômica, uma situação de suspense, ação etc. A mesma atividade pode ser também proposta em outras linguagens, ou seja, os grupos podem criar esquetes cênicos, canções, cenas de um filme, histórias em quadrinhos etc.

O tema pode ser, por exemplo, um encontro entre duas pessoas que não se viam há muito tempo; uma briga; um aniversário etc. Para fazer uma avaliação final, cada grupo apresenta seu trabalho, socializando as produções. À luz das diferenças percebidas, é possível discutir as especificidades de cada gênero, ou de cada linguagem.

BIBLIOGRAFIA

ALEA, Tomas Gutierrez. *Dialética do espectador*. São Paulo, Summus, 1984.

RODARI, Giani. *Gramática da fantasia*. São Paulo, Summus, 1982.

WINNICOTT, D.W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago, 1975.

FILMOGRAFIA

Guerra dos meninos. Sandra Werneck. Brasil, 1991.
Documentário.

Revolução de 30. Silvio Back. Brasil, 1990.
Documentário.

Memórias do cárcere. Nelson Pereira dos Santos. Brasil, 1984. Inspirado em livro de Graciliano Ramos.

"Barbosa", no vídeo *Curtas gaúchos*. Jorge Furtado.
Distribuído pela Sagres, Cinema, Televisão e Vídeo.

O VIDEO VAI AONDE VOCÊ NÃO PODE IR

O papel fundamental do vídeo na escola está na possibilidade de mostrar a realidade à criança de forma indireta, toda vez que não for possível a observação direta. O vídeo não substitui a realidade, mas permite torná-la mais próxima. O vídeo não abrange tudo, nem substitui o professor. É apenas um recurso a mais, uma ferramenta de grande valia no processo educacional. Ele amplia nosso olhar. Graças a ele, podemos sair da sala de aula e conhecer outras realidades.

Numa civilização audiovisual, o simbólico, o lúdico, o artístico, o musical e o ecológico devem estar situados no centro da cidade e do pensamento. (Pierre Babin)

A imagem do vídeo possui uma enorme capacidade de sedução. Ela leva os espectadores para onde não poderiam ir normalmente, possibilitando viagens de diferentes ordens - de dentro da sala de aula, por meio das imagens, é feita a aproximação com mundos distintos e com múltiplas realidades, ficcionais ou não, do presente, do passado ou até do **futuro**.

A incorporação do vídeo à sala de aula, numa metodologia ativa, é um recurso a mais no processo de ensino-aprendizagem.

O olho da câmara tem um alcance superior ao olho humano. Ele vê o que o olho humano não con-

segue. E, novamente, vai até onde a criança não pode ir, revelando inclusive o que não é visível a olho nu.

O olho da câmara pode penetrar no interior do corpo humano, ampliar o mundo microscópico, ou mesmo mostrar uma cena de um ponto de vista inusitado - por exemplo, o beija-flor sugando o néctar, enfocado do ponto de vista da flor. Pode aproximar um ponto distante na paisagem através de um *zoom*, ou relativizá-lo em relação a um universo, afastando-se dele. Desse modo, potencializa a percepção que o espectador tem do meio ambiente.

A versatilidade do vídeo também oferece vantagens que não devem ser esquecidas pelo professor. Seus recursos - como variar o ritmo (acelerado, normal e lento), condensar ou distender o tempo, ou mesmo 'congelá-lo' na imagem parada - aumentam as suas possibilidades informativas, ampliando a comunicação de conceitos e conteúdos tratados.

O vídeo tem a capacidade de descentralização, rompendo as relações pedagógicas habituais. Professor e aluno são receptores dessas imagens reveladoras no mesmo momento e vão, juntos, ver essas descobertas.

Por meio do vídeo o aluno pode observar, por exemplo:

- paisagens e lugares distantes;
- cenas do dia-a-dia em distintas regiões e culturas;
- o comportamento das espécies animais (insetos, aves, répteis etc);
- o interior do corpo humano;
- a reprodução de uma célula;

- o crescimento de uma planta ou o desabrochar de uma flor;
- manifestações culturais e históricas de diferentes lugares e épocas.

É o professor que define a escolha das imagens e o uso que dará a elas no processo pedagógico. Ele poderá utilizar o vídeo:

- . como elemento motivador, antes de uma atividade ou debate;
- como apoio a uma explanação oral ou a uma sistematização escrita;
- como fechamento do processo de trabalho, ilustrando e complementando informações já trabalhadas com outros meios.

Ao trabalhar com o vídeo, é possível parar a imagem, retroceder ou adiantar a fita, para reforçar ou esclarecer determinadas informações, para complementar uma explicação verbal, ou mesmo para atender a alguma curiosidade manifestada pelos alunos.

como explorar melhor o vídeo

uma vez definidos os objetivos e os conteúdos que pretende trabalhar, o professor passa a selecionar as estratégias mais adequadas. O vídeo somente deve ser adotado como estratégia quando for adequado, ou seja, quando puder contribuir significativamente para o desenvolvimento do trabalho. Tal como qualquer recurso pedagógico, não deve ser escolhido gratuitamente.

Para selecionar o vídeo, o professor precisa fazer uma pesquisa cuidadosa, tendo em mente os objetivos que pretende alcançar com sua utilização, buscando as imagens e os conteúdos que possam ser mais interessantes e esclarecedores.

As imagens não são modelos a ser seguidos, mas elementos suscitadores de relações.

É importante que o professor esteja familiarizado com a grade de programação da TV Escola e conheça bem o acervo disponível em sua escola. Assim, com uma consulta à grade e o exame de algumas fitas, pode decidir criteriosamente o uso que fará desse material, de forma articulada com as outras atividades planejadas para a aula.

Não se exclui a possibilidade de utilizar mais de um vídeo na mesma aula, ou dentro de um mesmo projeto, mostrando diferentes abordagens, ou aspectos variados, de um só assunto. Esse recurso pode ser útil, por exemplo, para correlacionar temas distintos, quer por semelhança, quer por oposição, comparando fatos e imagens contrastantes.

De qualquer forma, a imagem do vídeo, por mais rica que seja, deve sempre ser trazida à realidade específica e ao contexto em que os alunos vivem. Este é o papel do professor: mediar tais relações.

Sugestão de atividades

Para trabalhar um conteúdo de Estudos Sociais - o conceito de tempo histórico, a relação passado/presente, brincadeiras de ontem e de hoje - podemos recorrer à contraposição do filme *Meus oito anos*, de Humberto Mauro (série "Brasilianas", distribuído em vídeo pela Funarte), com o filme americano *Toy Story*. É interessante comparar os tipos de brinquedo que aparecem nos dois filmes: no filme em preto e branco de Humberto Mauro, os brinquedos de um menino brasileiro do interior; no filme americano, brinquedos ultra-modernos apresentados com sofisticadas técnicas de computação gráfica.

BIBLIOGRAFIA

FERRÉS, Joan. *Vídeo e Educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

ARISTARCO, Teresa e Guido. *O novo mundo das imagens eletrônicas*. São Paulo, Edições 70.

FILMOGRAFIA

Zoom cósmico. National Film Board of Canada, 1968.

Abrolhos. Parque Nacional Marinho. Brasil, 1992.*

Igor, uma aventura na Antártida. Jorge Bodansky.

Intervídeo: Brasil, 1987.*

Dimensão X: A viagem fantástica. Transtel: Alemanha, 1992.*

• Consultar grade da TV Escola

AONDE O VIDEO NÃO VAI

O mundo contemporâneo ocidental tem como dado característico de sua cultura privilegiar a pintura e a música, consideradas, pelo menos nos últimos cinco séculos, como 'artes nobres'. Em consequência, a visão e a audição sobressaíram em relação aos demais sentidos. Os outros três sentidos - tato, paladar e olfato -, privilegiados pelas culturas primitivas, foram gradativamente desprestigiados pelo homem letrado ocidental, sendo relegados a meros vestígios de nossa condição animal.

A desvalorização do cheiro, por exemplo, está localizada no século 18, quando os filósofos e cientistas decidiram que, enquanto a visão era o sentido preeminente da razão e da civilização, o olfato era o sentido da loucura e da selvageria.

Os odores naturais são substituídos pelos artificiais. Embora possam ser simulados, os odores, tal qual o paladar, são sensações do momento, não podendo ser preservados. Esse fato dificulta uma educação para esses sentidos.

O mundo pós-moderno traz a assepsia como filosofia. É uma época tecida pelo *cyberspace*, pela realidade virtual, pelo tempo real das comunicações eletrônicas. Cada vez mais, nossa sociedade é a do 'antitoque'. Não há cheiro, nem gosto, nem toque na televisão e o mundo dos computadores é inodoro.

Todos os sentidos

Nosso conhecimento do mundo se dá de forma globalizada, com contribuições de todos os sentidos. Nossa percepção de um dado objeto é construída com informações captadas por cada um deles, mesmo que não cheguemos a nos dar conta disso.

Nós mesmos, em nossa infância, em nosso processo de desenvolvimento, tínhamos necessidade de sugar, lamber, tocar, pegar, morder, cheirar, experimentar. Não nos cansávamos de repetir o mesmo gesto, até dominar completamente o conhecimento em jogo.

com a inserção paulatina no mundo da cultura ocidental, fomos aprendendo a não valorizar essas informações, que continuam nos apoiando no cotidiano. Aliás, quando temos algum impedimento de ordem sensorial é que nos damos conta de sua importância.

Quem já não teve o paladar ou o olfato alterado por conta de um resfriado? Ou já não teve uma intuição ou insight estabelecendo relações com informações que haviam nos chegado pelos sentidos, sem nos darmos conta?

O conhecimento estético está nessa percepção sinestésica (sensação secundária que acompanha uma percepção) e holística (que envolve todos os sentidos). A passagem do conhecimento comum para o estético ocorre quando há uma ruptura na experiência automatizada - com isso, as percepções se aguçam, gerando a sensibilização para dados não percebidos.

Por exemplo: uma pessoa sai de casa, apressadamente, para o trabalho, como todos os dias. De repente, no caminho, há uma retenção momentânea, por causa de uma chuva, e ela não pode seguir em frente. Ao se deter por alguns minutos, para esperar a chuva passar, ela começa a perceber o que habitualmente não notava: o cheiro da chuva e das plantas, o barulho da vizinhança, as nuvens cinzentas no céu, o vento fresco e úmido, a roupa molhada e colorida num

varal, uma criança brincando com a água da chuva...

O vídeo não dá conta de desenvolver todos nossos potenciais ou inteligências. O vídeo nunca substituirá a riqueza da relação interpessoal (relação aluno versus aluno, aluno versus professor, aluno versus comunidade, por exemplo). O que ele pode suscitar são questões relacionais.

Porém, o debate e o confronto pessoal é que tornarão essas noções mais significativas, à luz da experiência daquele grupo. O mesmo se dá com a habilidade motora: só se aprende a correr, correndo; a jogar, jogando.

O que cabe ao professor, nesse cenário tecnológico?

Não 'fetichizar' a tecnologia, mostrando que ela também é um produto da elaboração do ser humano, construída a partir de conhecimentos trazidos pelos vários tipos de experimentação.

Trabalhar o conhecimento, propondo sempre atividades que recuperem seu sentido globalizado, fazendo um contraponto à fragmentação do mundo **atual**. É preciso trabalhar os canais de entrada da percepção e do conhecimento por meio de diferentes linguagens que prestigiem as diversas formas de aprender.

A exibição de uma fotografia ou de um vídeo não substitui as fontes diretas da realidade e nem as esgota, por mais informações que transmita, e por mais variados que sejam os pontos de vista abordados pela imagem.

Estimular a descoberta pessoal, pela pesquisa e pela experimentação, procurando oferecer ao aluno oportunidades de pesquisar e reconstituir por si mesmo os caminhos percorridos pela humanidade e suas descobertas, dando a ele a dimensão cultural, cumulativa e dialética da produção humana. Explorar materiais, misturá-los, transformá-los, colecioná-los gerando classificações, analisar técnicas e criar outras devem ser atividades que compõem o currículo escolar.

O professor pode usar a televisão como ponto de partida para as mais diversas formas de contato com a realidade.

As experiências de contato direto e indireto com a realidade são mutuamente complementares. O vídeo pode desencadear o processo, enriquecê-lo ou complementá-lo com novas informações, despertando emoções e instigando a imaginação; ou então, o professor pode, com apoio ou não nesse recurso, provocar a curiosidade de seus alunos e desafiá-los a buscar conhecimentos, fazendo as pontes necessárias com a vivência imediata daquela realidade.

É o professor quem determina a pertinência ou não do uso do vídeo num dado momento de seu processo de trabalho. Mas é importante lembrar que muitas experiências não podem ser substituídas pelo vídeo.

Sugestão de atividades

- **De olhos fechados, as crianças fazem um exercício de reconhecimento do rosto dos amigos, dos objetos da sala ou de outras áreas da escola, tateando o chão e as paredes. Em um passeio de 'reconhecimento tátil', o professor pode sugerir que os alunos 'carimbem' numa folha de papel as texturas do chão e das paredes: basta raspar o lápis de cera no papel apoiado sobre a superfície explorada.**
- **Também para trabalhar a percepção tátil, o professor pode desenhar a escola em uma folha grande de papel; em seguida, pede para cada aluno traçar o caminho da escola até sua casa. Depois, quando todos tiverem feito seu caminho, cada aluno deve preencher o seu com um material de textura diferente - bombril, barbante, lã, lixa, plástico, tecidos, serragem etc. O exercício consiste em identificar o próprio caminho, de olhos fechados, passando os dedos.**

- Reconhecer sons pode ser divertido, como na brincadeira popular *Senhor caçador*, em que uma criança mia como gato e os colegas procuram identificá-la pelo som de sua voz. Pode-se sugerir aos alunos que, sempre de olhos fechados para aguçar os demais sentidos, se concentrem em ouvir os diferentes sons que chegam a seus ouvidos e tentem interpretá-los, até mesmo criando histórias para eles. Por exemplo, se ouvirem o som de um avião, quem será que está voando nele, para onde estará indo, qual será o motivo da viagem?
- Para uma 'viagem olfativa', o professor pode aproveitar algum aroma que chegue até a sala e explorar sua percepção. Por exemplo, se sentirem cheiro de comida, conversam a respeito imaginando o que estará sendo preparado, como será servido, para quem será a comida e assim por diante.

BIBLIOGRAFIA

BERGER, John. *Modos de ver*. São Paulo, Martins Fontes, 1987.
CLASSEN, Constance, HOWES, David & SYNNOTT, Anthony. *Aroma: a história cultural dos odores*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1996. TRIVINHO, Eugênio. "Rodini", in *Atrator estranho*. São Paulo, ECA/USP, 1995. ZIRALDO. *O menino rnais bonito do mundo*. Rio de Janeiro, Melhoramentos, 1994.

FILMOGRAFIA

A festa de Babette: Gabriel Axel. Dinamarca, 1987.
Sonhos. Akira Kurosawa. Japão, 1990. *como água para chocolate*. Alfonso Arau. México, 1992. *Noções de coisas*. Secretaria Extraordinária de Projetos Especiais. Rio de Janeiro, 1994.*

- Consultar grade da TV Escola

O GRANDE PODE SER PEQUENO

Todo estudo da comunicação deve ter como tarefa principal o exercício de distinguir **imagem** e **realidade**. A percepção de qualquer imagem não supõe o contato com a realidade em si, mas com sua representação.

O pintor belga René Magritte mostra isso em seu quadro *Traição das imagens*, no qual desenhou de forma bem realista um cachimbo e escreveu embaixo: "Isto não é um cachimbo". com isso, ele pretendeu salientar que não se pode fumar aquele cachimbo: somente é possível observá-lo, pois não é o objeto real, mas sim sua representação.

É importante perceber que essa representação, sempre parcial, é um recorte do todo, escolhido a partir de um determinado ponto de vista intencional; pode até mesmo ser uma distorção da realidade. A limitação imposta pelo visor da câmara (de fotografia, de cinema ou de vídeo), por exemplo, mostra apenas um pedaço da realidade, enquanto nosso olho consegue ter uma visão mais abrangente.

A escolha do limite do campo visual, juntamente com o ponto de vista (olhar de cima, de baixo, de frente, de lado etc.), se chama enquadramento

Ao decidirmos selecionar uma parte da realidade, por meio de um suporte material, estamos elegendo um ponto de vista e omitindo outros.

Normalmente, os interesses concretos do criador de imagens servem a propósitos determinados, que representam de forma mais ou menos sutil uma **manipulação da realidade**.

O enquadramento é uma espécie de janela aberta para uma cena. A função principal do quadro delimitado é fazer uma seleção da realidade captada. Sem uma seleção, seria impossível a narração na linguagem visual (ou em qualquer linguagem).

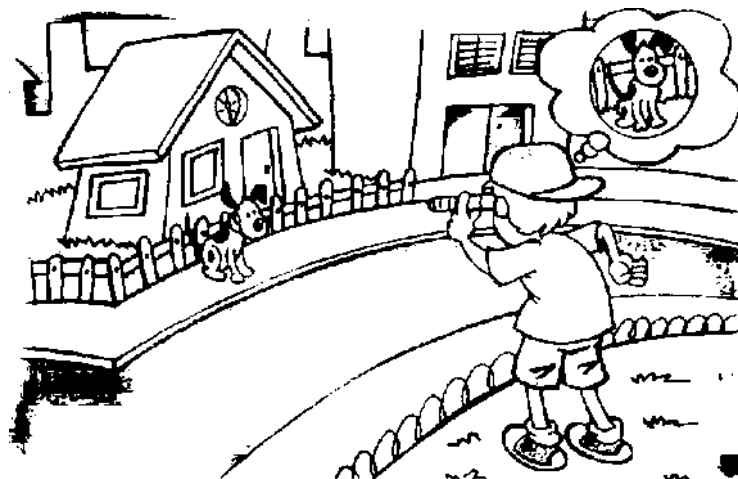
O enquadramento concentra automaticamente a atenção, valorizando ou substituindo alguns elementos da realidade. A reunião de vários quadros selecionados constrói o **sentido narrativo**.

No caso do cinema e da televisão, o **tempo** que cada quadro selecionado demora na tela também influi na apreensão da imagem. Além disso, a relação de uma imagem com a outra, **ou a** associação entre elas, pode modificar seu sentido.

Quando vemos a imagem de um rosto, por exemplo, e logo após a imagem de uma faca, mentalmente construímos um sentido de associação entre ambas. Se antes da faca tivéssemos visto uma pizza, certamente a associação seria outra.

Um bom exercício para entender a questão do enquadramento e do ponto de vista é fazer um visor improvisado com um rolo de papel, ou um retângulo vazado numa caixa de papelão, e olhar um objeto sob vários ângulos: de perto, de longe, de cima, de baixo, desenhando em seguida os ângulos observados.

Cada enquadramento resulta em uma imagem diferente do mesmo objeto, deixando claro que podemos ter infinitos enquadramentos de uma mesma realidade. Cabe ao professor mostrar aos alunos as várias fragmentações e os diversos pontos de vista, estabelecendo comparações com as imagens vistas no cinema e na televisão.



Olhares e perspectivas

É importante trabalhar com os alunos os vários processos perceptivos que, ao longo da vida, vão construindo nossa maneira de ver o mundo. Esses processos se desenvolvem desde os primeiros tempos, desde o momento em que o bebê suga o seio materno e vê os objetos e as pessoas em torno, e vão compondo seu modo de olhar em direção ao mundo.

Quando o artista procura reproduzir a realidade na tela, a noção de profundidade depende de simulação - enquanto a realidade é tridimensional, a tela do pintor e a tela do cinema e da televisão são bidimensionais.

Os recursos de simulação de profundidade usados pelos pintores foram incorporados pelo cinema e pela televisão.

Dependendo de suas intenções, o criador das imagens pode alterar essa perspectiva, variando o ta-

manho e as proporções de objetos e personagens -por exemplo, fazendo com que pareçam enormes, ou minúsculos. São muitos os exemplos de filmes e seriados de televisão que utilizam esses recursos, como *As viagens de Gulliver*, *Terra dos gigantes*, *A chave mágica* etc.

Será enriquecedor para o processo educativo realizar com os alunos exercícios de parcelamento e de desproporção, desmistificando as imagens mostradas na televisão e no cinema. Trata-se de um recurso importante para que as crianças se tornem observadoras críticas dos meios de comunicação.

Em fotografias e em histórias em quadrinhos também são usados recursos de perspectiva, que podem ser trabalhados pelo professor, estimulando a comparação entre a imagem imóvel e aquela que tem movimento.

Ao **explorar** esses recursos de que dispomos (seleção, parcelamento, relações e associações) para manipular a realidade, o professor contribui para construir o sentido nas linguagens visuais e para formar cidadãos menos sujeitos à freqüente manipulação produzida pelos meios de comunicação de massa.

Sugestão de atividades

Inspirando-se em *A chave do tamanho*, de Monteiro Lobato, o professor pode propor uma atividade divertida para trabalhar a questão do enquadramento. A idéia é sugerir que os alunos assumam determinados papéis e imaginem estar observando as coisas a partir do ponto de vista relativo a esse papel.

Por exemplo, se eles se imaginarem no papel de um pássaro, ou de uma formiga: de que forma veriam as pessoas e os objetos? Ao desenhar suas impressões, as crianças irão representar o que ima-

ginaram a partir de diferentes pontos de vista. O professor pode aproveitar essa produção para discutir como isso acontece também no cinema, na pintura, na fotografia e na televisão.

BIBLIOGRAFIA

- BANYAI, Istvan. *Zoom*. Rio de Janeiro, Brinque Book, 1996.
- GOFFIN, Josse. *Oh!* São Paulo, Martins Fontes, 1992.
- NOVAES, Adauto (org.) *Rede imaginária*. Rio de Janeiro, Cia. da Letras, 1991.
- SODRÉ, Muniz. *A verdade seduzida*. Rio de Janeiro, Codecro, 1983.

FILMOGRAFIA

- As viagens de Gulliver*. Jack Sher. Inglaterra, 1960.
- A chave mágica*. Frenj Oz. Estados Unidos, 1995.
- O incrível homem que encolheu*. Jack Arnold. Estados Unidos, 1989.
- Pinóquio*. Hamilton Luske. Estados Unidos, 1940.
- Peter Pan*. Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Estados Unidos, 1953.
- Querida, encolhi as crianças*. Joe Johnsto. Estados Unidos, 1989.
- Querida, estiquei o bebê*. Randal Kleiser. Estados Unidos, 1992.

ANIMANDO A ESCOLA

O animismo e o antropomorfismo são típicos do pensamento infantil. A criança conversa com os objetos, os brinquedos e as plantas, atribuindo a eles atitudes próprias dos seres humanos, como correr ou falar. Chega até a brigar com eles, se não corresponderem a suas expectativas. O mesmo ocorre quando brinca com os animais.

Essas características do comportamento infantil estão igualmente presentes nos desenhos de animação que, graças a essa identificação, exercem tamanho fascínio sobre as crianças.

linguagens narrativas tradicionais como mitos, lendas, contos de fadas, fábulas e histórias do folclore também apresentam um universo temático fantástico, com elementos que incorporam esses mesmos princípios: bichos, plantas, pedras e objetos falam e têm sentimentos, participando da trama e interferindo nela. Mais recentemente, as histórias em quadrinhos e os desenhos animados se utilizam dessas características para construir sua narrativa.

Algo que encanta e fascina na animação é o fato de tudo ser possível. O tempo e o espaço não criam limites e podem sofrer transformações radicais.

Os personagens podem se esticar e alcançar as estrelas, ou se encolher até passar pelo buraco de uma fechadura. Podem ir à época dos dinossauros e ao futuro, ao próximo milênio. Enfim, têm poderes que to-

dos gostariam de ter, e encantam também os adultos.

A animação é uma linguagem do mundo contemporâneo, no qual a velocidade das transformações, a transposição de barreiras e as tecnologias cada dia mais avançadas são características centrais.

O cinema comercial de animação se utiliza de arrojados recursos de computação gráfica e movimentação somas astronômicas para realizar, distribuir e veicular suas produções. Trata-se de um negócio altamente lucrativo, pois simultaneamente ao filme lança o brinquedo, a camiseta, o sapato etc.

A publicidade se apropriou dessa linguagem, tendo em vista sua eficiência como instrumento de comunicação. Hoje, as animações típicas da programação infantil comparecem para divulgar um grande número de produtos do universo adulto.

O desejo de registrar o movimento é antigo, acompanha o homem desde os tempos mais remotos.

Especula-se que, ao desenhar um bisão com oito patas em uma caverna de Altamira, na Espanha, o homem pré-histórico já estaria tentando representar o movimento do animal - há 12 mil anos atrás.

Nas paredes das câmaras principais de pirâmides egípcias foram descobertas inúmeras pinturas representando, em seqüência, momentos da vida diária de seus proprietários, como se fosse uma história em quadrinhos.

Em Roma, a animação foi utilizada em uma pintura nas paredes de uma pista de corrida de bigas, formando uma seqüência.

Em 1770, a Europa se divertia com as sombras chinesas e, logo depois, com vários tipos de jogos ópticos: taumatrópio, kinematoscópio, zootrópio etc.

Hoje em dia, a animação é utilizada com grande proveito nas mais diversas situações, tais como:

- lazer e entretenimento;
- forma de expressão por meio da narrativa fantástica;
- modo de sedução na publicidade;
- na indústria e como campo de trabalho;
- para simular situações de pesquisa em laboratório;
- na busca do registro do movimento pelo homem;
- para trabalhar conceitos como crescimento, deslocamento e mudanças de forma, estado ou posição no espaço (transformações).

A animação na escola

O professor não deve ignorar as características básicas do pensamento infantil, nem desconsiderar a animação como produto cultural. Deve se apropriar dessa linguagem e tirar dela o melhor proveito dentro da sala de aula, despendo-se de qualquer preconceito.

É freqüente vermos os desenhos de animação sendo relegados a um plano secundário como coisa de criança pequena, ou material destinado exclusivamente à pré-escola e às classes de alfabetização. Na verdade, a animação oferece instrumentos para trabalhar com alunos de todas as idades, com crianças pequenas e grandes.

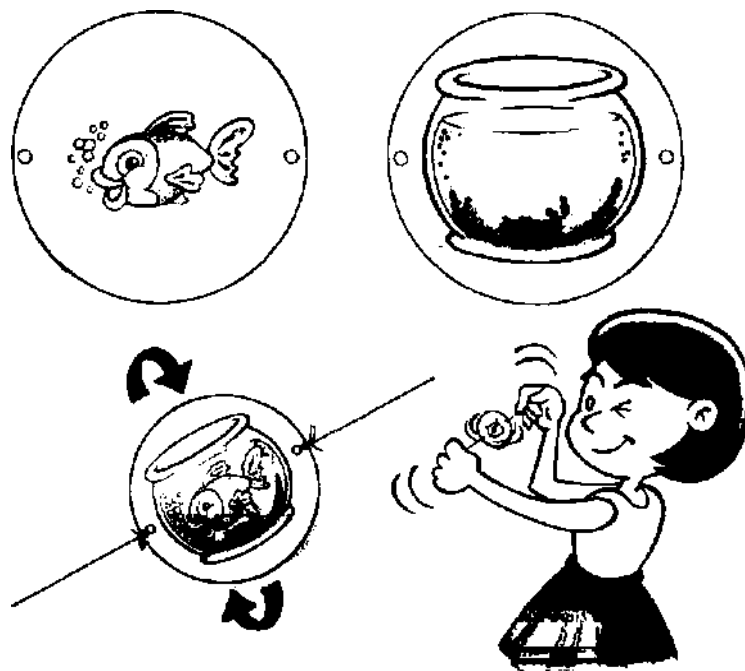
A animação em sala de aula, quer como entretenimento, quer como aprendizagem da própria técnica, ajuda o professor a criar um ambiente no qual o processo ensino-aprendizagem se torna mais concreto, mais ativo e mais agradável.

O professor pode mostrar à classe a importância dessa linguagem visual, de suas técnicas e das narrativas fantásticas, recuperando a história dessa forma de comunicação. Uma boa idéia consiste em fazer os alunos construir brinquedos ópticos e procurarem entender como funciona o mecanismo de percepção do movimento.

Brinquedos ópticos

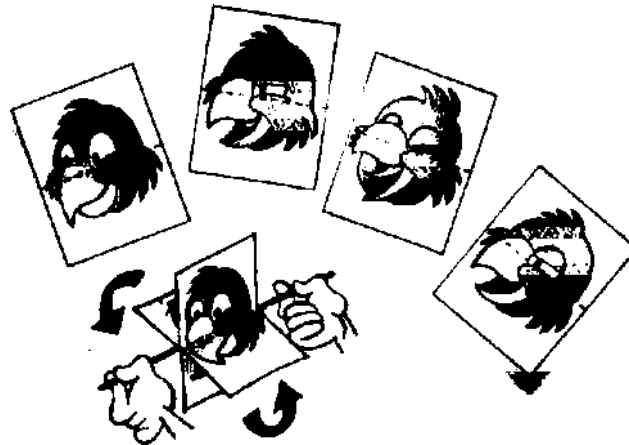
Taumatrópio: Brinquedo que aproveita a persistência da imagem na retina para criar a sensação de movimento a partir de duas imagens complementares, coladas uma no verso da outra, presas por um barbante.

uma idéia interessante consiste em construir um taumatrópio desenhando de um lado um peixe e, do outro, um aquário. Ao girar o barbante, o peixe parece entrar no aquário.

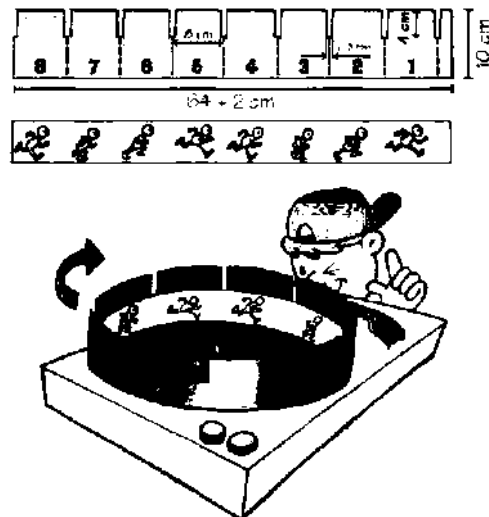


com a ajuda do professor de Física, é possível pesquisar o fenômeno óptico de persistência na retina, que também é fundamental para a percepção do desenho animado.

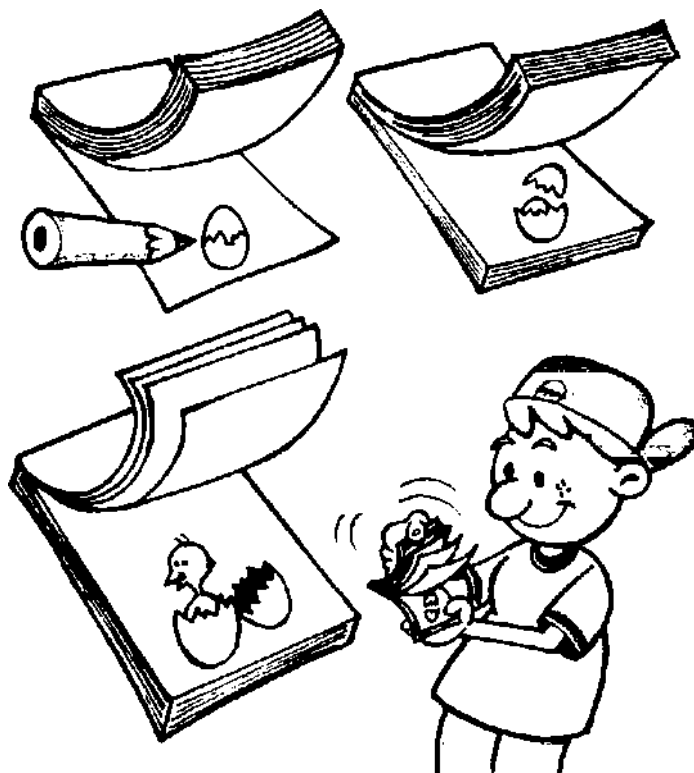
Kinematoscópio: Quatro figuras desenhadas em uma seqüência de posições são coladas umas às outras, dobradas ao meio, em torno de um palito que serve como eixo. Ao se fazer o palito girar, é criada a ilusão do movimento.



Zootrópio: Seqüência de imagens em um círculo que, ao ser girado, cria a ilusão da animação.



Bloco mágico: Bloco em que cada folha contém o desenho de uma etapa de um mesmo movimento. Ao folheá-lo rapidamente, tem-se a sensação de uma seqüência animada. Também conhecido como *flip-book* (*to flip* = folhear; *book* = livro).



As crianças podem, por exemplo, fazer um flip-book com o desenho dos planetas no Sistema Solar, para simular seu movimento, ou então desenhar em seqüência as etapas do nascimento de um pintinho ou da germinação de um feijão. com isso, elas estarão absorvendo conteúdos didáticos por um caminho altamente motivador.

Sugestão de atividades

O professor pode pedir para os alunos decomparem a seqüência de um movimento completo em vários quadros. Pode-se sugerir que imaginem, por exemplo, uma pessoa mergulhando na piscina, pulando de um trampolim, ou talvez um abraço.

como seria cada 'instantâneo' dessa seqüência, do início ao fim do movimento, quadro a quadro? A atividade pode ser desenvolvida individualmente ou em grupo, e o resultado ajuda a compreender o processo da animação.

BIBLIOGRAFIA

PIAGET, Jean. *Seis estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro, Forense, 1967.

STIL. *As máquinas mágicas do desenho animado: fáceis de armar!* Rio de Janeiro, Bloch, 1981.

Coleção Gallimard Jeunesse. *Segredos do cinema*. Tradução de Maria Alice Sampaio Dória. S. Paulo, Melhoramentos, 1996.

FILMOGRAFIA

"Animando", in *A animação*. Marcos Magalhães. Rio de Janeiro, Funarte/CTAV, 1984.

Animação. Stil. Rio de Janeiro, Funarte.

Bela plumagem. NFBC, Canadá.*

Tchou-tchou. Co Hoedeman. NFBC, Canadá.*

* Consultar grade da TV Escola

O PROFESSOR E A PUBLICIDADE

Os meios de comunicação de massa fazem parte do ambiente no qual crescem as novas gerações. A visão de mundo construída por elas, bem como seu conhecimento da história e do homem, estão intimamente influenciadas por esses meios. Nos lares, a televisão desfruta do status de artigo de primeira necessidade, ao lado do fogão e da geladeira.

Já está ultrapassada a época em que se discutia a validade e a conveniência da presença da televisão na vida das crianças. Algumas pesquisas indicam que 93 por cento das crianças entre 4 e 10 anos assistem televisão durante mais de três horas por dia. O professor não pode desconsiderar essa realidade: precisa admitir a existência da televisão como elemento de consumo diário dos seus alunos, co-responsável por sua socialização.

Televisão e consumo

A televisão, inserida em um mundo regido pela lógica do capital e pela economia de mercado, tem, entre outras funções, garantir o equilíbrio do sistema econômico, incitando a população ao consumo. Ela se propõe a criar necessidades, incentivando o desejo e ampliando as camadas consumidoras. Ela difunde, como valores absolutos, o consumo, a novidade, a descartabilidade e a instantaneidade. Induz ao consumo de produtos, comportamentos, estilos de vida, idéias e valores.

A própria televisão é uma mercadoria de consumo. Para que sobreviva, é preciso que seja ligada e que mantenha sua audiência. Seu principal cliente não é o espectador, mas o anunciante que a sustenta.

Nas televisões comerciais, a publicidade pontua e interliga uma programação freqüentemente dispersa; e é a produção mais cara e mais bem cuidada de todas, servindo-se dos mais diversos recursos lingüísticos e icônicos (isto é, relativos à imagem).

A linguagem dos comerciais apresenta vários recursos da comunicação para atingir seu **propósito: vender**.

A linguagem pode ser gráfica - com a presença de palavras-chave se movimentando na tela; com as letras variando de tamanho e cor, ou com palavras e frases sendo faladas e vistas simultaneamente.

O jogo de sons cria um ambiente paralelo, que nos proporciona prazer e que incita o envolvimento. As onomatopéias tornam a mensagem mais lúdica e reforçam as associações - por exemplo, no caso do produto *Sprite* o som do nome é associado ao ato de abrir a tampa da garrafa. A língua estrangeira, basicamente o inglês, é usada com freqüência para atribuir ao produto um caráter mais sofisticado: *Se você usar tal produto, você se tornará in*.

Utiliza-se uma linguagem direta e personalizada, como a do diálogo presencial, com profusão de pronomes pessoais ou, ainda, de imperativos, dando orientações e dicas, como faria um familiar ou um amigo: *Você não vai perder esta oportunidade, vai?* Ou até, gerando uma expectativa para a chegada de um produto: *Vem aí, está pra chegar...*

No nível das imagens, o trabalho e os recursos utilizados nem sempre transparecem. Tanto o isolamento do produto sobre um fundo neutro, retirando-o de um contexto definido de tempo e espaço, como sua inser-

ção num mundo todo criado só para ele (como o mundo de Marlboro), não são aleatórios. No primeiro exemplo, o produto se torna universal; no segundo, ele é associado a um determinado estilo de vida.

A presença da natureza, ou a de um usuário famoso ou um bem cultural de valor incontestável, como uma obra de arte ou um monumento histórico, são alguns dos recursos utilizados para gerar novos significados, a partir da associação com valores consagrados.

Outro recurso comum é o destaque desmedido dado a determinados elementos, para reforçar a importância do uso do produto - lábios em close para evidenciar o batom, apelo ao sexo e a atitudes provocativas, estímulo de outras zonas psíquicas da afetividade e da vontade.

Crianças, animais, a maternidade, a vontade de vencer, de ter sucesso, poder e energia, são outros elementos valorizados para envolver o consumidor afetivamente.

O papel do professor

O professor tem nesse processo um importante papel, atuando como mediador da mensagem. Dificilmente terá a oportunidade de atuar sobre os meios e alterar sua produção de maneira direta (embora já existam projetos que caminham nessa direção, como as televisões comunitárias), mas sempre é possível interferir na qualidade da maneira pela qual é percebida a mensagem captada, atuando junto ao aluno que assiste e consome a televisão.

O professor pode ajudar o aluno a reconstruir o mosaico dessa realidade fragmentada. A trivialização e a espetacularização da realidade que os meios de comunicação promovem podem ser superadas na medida em que o professor conseguir situar a mensagem em um contexto adequado.

A freqüente superficialidade do meio pode ser contraposta a um diálogo que utilize diferentes lin-

guagens, provocando uma atitude mais reflexiva.

Desvendando os recursos utilizados pelo universo audiovisual e pela publicidade, o professor recoloca a questão técnica e histórica dos meios de produção, superando a visão mágica que a identificação direta da imagem reforça.

Brincando com diferentes pontos de vista, a criança perceberá que a mensagem sempre suscita distintas leituras, gerando significados particulares a partir das experiências de cada indivíduo ou de cada grupo social.

As imagens, desse modo, serão transformadas, através de uma recepção ativa, em um ambiente de sensibilização e conhecimento, trazendo à consciência o que antes estava subliminar.

Sugestão de atividades

Após assistir a projeção de alguns anúncios e analisar sua linguagem e os recursos utilizados para vender determinados produtos, pode-se desenvolver uma atividade preciosa para ajudar os alunos a penetrar, de forma criativa, no universo da criação publicitária e, assim, compreender melhor seus mecanismos.

A classe é organizada em grupos. Cada grupo deve criar um produto e toda a campanha em torno dele, como uma agência de publicidade que atende a um cliente: definição de perfil do público-alvo, estratégias de *marketing*, veículos em que os anúncios serão divulgados, linguagem ideal, recursos necessários etc.

Resolvido o produto, algumas questões devem ser discutidas pelo grupo, tais como:

' Quem é o comprador do produto?

Crianças, adultos, consumidores de todas as idades?

- Estudantes, profissionais?
- como vamos despertar seu interesse, chamando atenção para a praticidade do produto, ou para o aspecto de economia?
- Quais serão as estratégias de venda?
- Vamos criar um mistério inicial em torno do produto?
- Ou distribuir amostras grátis em determinados locais?
- Quais locais, em que horários?

E assim por diante... O importante não é 'formar publicitários', mas tornar reais explícitos para os alunos os recursos que estão em jogo quando o objetivo é vender, ou seja, salientar que no universo da propaganda nada é gratuito.

BIBLIOGRAFIA

- FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.
- GUTIERREZ, Francisco. *Linguagem total*. São Paulo, Summus, 1978
- PAULA, Branca. *Truques coloridos*. Belo Horizonte, Lê, 1986.
- SANDRONI, Luciana. *Ludi na televisão*. Rio de Janeiro, Salamandra, 1994.

FILMOGRAFIA

- Doces poderes*. Lúcia Murat. Brasil, 1966.
- Síndrome da China*. James Bridges. Estados Unidos, 1979.
- Meow*. Marcos Magalhães. Embrafilme, Brasil, 1981.
- uma mulher fatal encontra o homem ideal*. Carla Camuratti. Brasil, 1988.

A TELEVISÃO E A IDENTIDADE CULTURAL

Este programa trata da relação entre tecnologia e culturas (no plural), da influência exercida pela televisão e de como o espectador recebe essa influência, que pode ser em uma atitude de dependência ou de resistência.

Os meios de comunicação social, hoje, reproduzem a prática do antigo colonizador que oferecia espelinhos e miçangas, para deslumbrar os povos primitivos. Continuamos importando do exterior um sem-número de modelos de comportamento e de valores.

como pensar nossa identidade a partir disso? como o professor pode levar esse assunto para a sala de aula? A maior dificuldade é que a televisão nos dá "um olhar que não vê, a não ser na multiplicação das imagens, em sua superposição exterior como 'simulacro' - não é possível distinguir entre o modelo e a cópia" (Olgária Mattos).

A padronização de gostos e hábitos é mais que evidente. Hoje, todos usam calças *jeans*, mascam chicletes e comem cachorro quente, praticamente em qualquer parte do mundo. Por outro lado, não se pode ignorar a enorme diversidade cultural do Brasil: do Amapá ao Rio Grande do Sul, são inúmeros os modos de falar, vestir, comer, cantar etc.

O modelo cultural importado pela televisão conseguiu destruir nossa diversidade cultural?

O mecanismo de projeção-identificação deve ser melhor estudado.

O papel de interventor

Apesar de a televisão tentar igualar todos os espectadores numa só aldeia global, a maneira de receber a mensagem nunca é a mesma para todos. A própria criança não é uma 'tabula rasa' como se julgava antigamente - cada uma tem sua história pessoal inserida em uma família e em uma região deste imenso país.

São vários os exemplos de filmes, músicas, peças de teatro, livros e mesmo programas de televisão que têm procurado denunciar a dominação e resgatar uma identidade brasileira, fazendo o Brasil mostrar sua cara, sua verdadeira **identidade**. Por exemplo:

Brasil, / mostra a sua cara / quero ver quem paga / pra gente ficar
assim./ Brasil,/ qual é o teu negócio?/ O nome do seu sócio? /
Confia em mim... (Cazuza, George Israel e Nilo Romero)

É importante o professor discutir essas questões com os alunos, levando-os a fazer comparações com o que vêem na televisão e a descobrir juntos diferentes maneiras de ver um mesmo tema, contribuindo para que desenvolvam uma avaliação crítica.

Até as telenovelas, que muitas vezes encobrem a realidade com o véu cor-de-rosa do eterno final feliz, podem ser um bom material de trabalho, se forem exploradas na perspectiva de uma ação transformadora. Por exemplo, é possível dramatizar o ponto de vista de vários personagens em uma determinada situação - em uma invasão de terra, o papel e o olhar do dono da fazenda, do sem-terra, de sua esposa e filhos etc.

O educador deve estar atento à leitura que cada aluno faz do material audiovisual, avaliando quais são seus símbolos, seus mitos e suas influências.

Deve pôr em evidência as possibilidades de transformação criadas pelo povo brasileiro a partir **das** influências recebidas nas rmais distintas áreas:

- **no** cinema (paródias como as antigas chanchadas);
- nos programas de televisão (como a *TV Pirata*, *Casseta e Planeta* e *Brasil Legal*, ou as novas e criativas adaptações de clássicos de nossa literatura para a linguagem da teledramaturgia, como *O besouro e a rosa*);
- na música (Olodum, Rap, Funk, Mangubeat...);
- no vocabulário (deletar, surfar, clicar, dar ibope, dolarizar, camelódromo, namoródromo, fumódromo, economês, disquete, Brizolândia etc).

Afinal, a frase grafitada num muro da cidade de São Paulo (e citada no livro *A invasão cultural norte-americana*, de Júlia Falivena Alves), mostra bem o poder de recriação do brasileiro:

BRASIL. QUEM USA SOU EEUU

Sugestão de atividades

Depois de uma boa conversa, seguida de uma pesquisa sobre a relação entre a identidade de cada povo e suas produções (arte, arquitetura, vestuário, culinária, valores etc.), o professor pode apresentar cartões com **imagens de diferentes povos** (índios, esquimós, indianos, árabes, africanos etc.) e outros cartões com **imagens de produtos culturais** (monumentos, obras de arte, artesanato, construções, moradias).

A tarefa dos alunos será relacionar os povos aos diferentes produtos. Para facilitar, o professor pode estimular com provocações do tipo:

Quem vocês acham que construiu este palácio?

Qual destes povos costuma habitar casas como esta?

Quem será que teceu este xale?

BIBLIOGRAFIA

- FADUL, Ana Maria (org.). *Novas tecnologias de comunicação*. São Paulo, Summus, 1986.
- FISCHER, Rosa Maria. *O mito na sala de jantar*. Rio de Janeiro, Movimento, 1984.
- MATTOS, Olgária. "Imagens sem objetos". In: Aduino Novaes (org.), *Rede imaginária - televisão e democracia*. São Paulo, Cia. das Letras, 1991.
- RIBEIRO, Darcy. *Noções de coisas*. São Paulo, Melhoramentos, 1995.

FILMOGRAFIA

- Descobrimento do Brasil*. Humberto Mauro. Brasil, 1937.
- como era gostoso o meu francês*. Nelson Pereira dos Santos. Brasil, 1971.
- Bye, bye Brasil*. Cacá Diegues. Brasil, 1979.
- A fundação do Brasil*. MÔ Toledo. Brasil, 1980.
- Gaijin*. Tisuka Yamazaki. Brasil, 1980.
- Meow*. Marcos Magalhães. Brasil, 1982.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
ESPLANADA DOS MINISTÉRIOS, Bloco L, Anexo I, sala 325 CEP 70047-900
Caixa Postal 9659 - CEP 70001-970 - Brasília, DF
Fax: (061) 321.1178
e-mail: seed@seed.mec.gov.br
Internet: <http://www.mec.gov.br/seed/tvescola>