

PERSPECTIVA: O Sr. vê a chance de realmente algum dia ter um prédio do CAP, ou vários prédios do CAP? Essa é uma questão eterna para a escola.

Aloísio: Eu acho que a pergunta é cabível. A história da universidade é uma história de fragmentação, que faz com que nós valorizemos muito esta cultura proprietária. Eu tenho que ter o meu prédio. No caso do CAP é até compreensível pela especificidade do trabalho que se faz. Mas não é só o CAP que quer ter um prédio só dele. Várias unidades que acham que são apenas hóspedes em prédios que não são delas almejam possuir prédios próprios. Eu acho que a gente devia avançar na universidade para superar essa cultura proprietária e desenvolver, digamos, uma cultura comunitária. Os prédios e salas de aula podem ser comuns. É benéfico que os estudantes de letras, de matemática, de história convivam. É benéfico que os professores dessas áreas convivam entre si. É importante que a gente tenha espaços comuns. Os projetos que nós estamos discutindo buscam integração e convergências. Antes do prédio e da localização do prédio é mais importante

“ Estamos dispostos a considerar a questão do espaço do CAP no âmbito de um projeto acadêmico, e não como um projeto imobiliário. ”

discutir o projeto acadêmico do CAP. Se a gente for se contentar em ter o CAP como um apêndice, um pequeno apêndice, ele pode estar ali, pode estar na Praia Vermelha, ele pode estar em qualquer lugar, ele é apenas um pequeno apêndice. Se o projeto for integrar e expandir o CAP como parte das atividades essenciais da universidade a questão já muda de figura. A reitoria está decidida a examinar essa questão. Nós estamos agora inclusive numa batalha para conseguir um volume significativo de recursos para investimentos. Isso pode dar certo e pode não dar certo. Se der certo, nós estamos dispostos a considerar a questão do espaço do CAP. Mas nós queremos considerá-la no âmbito de um projeto acadêmico, e não como um projeto imobiliário, digamos.

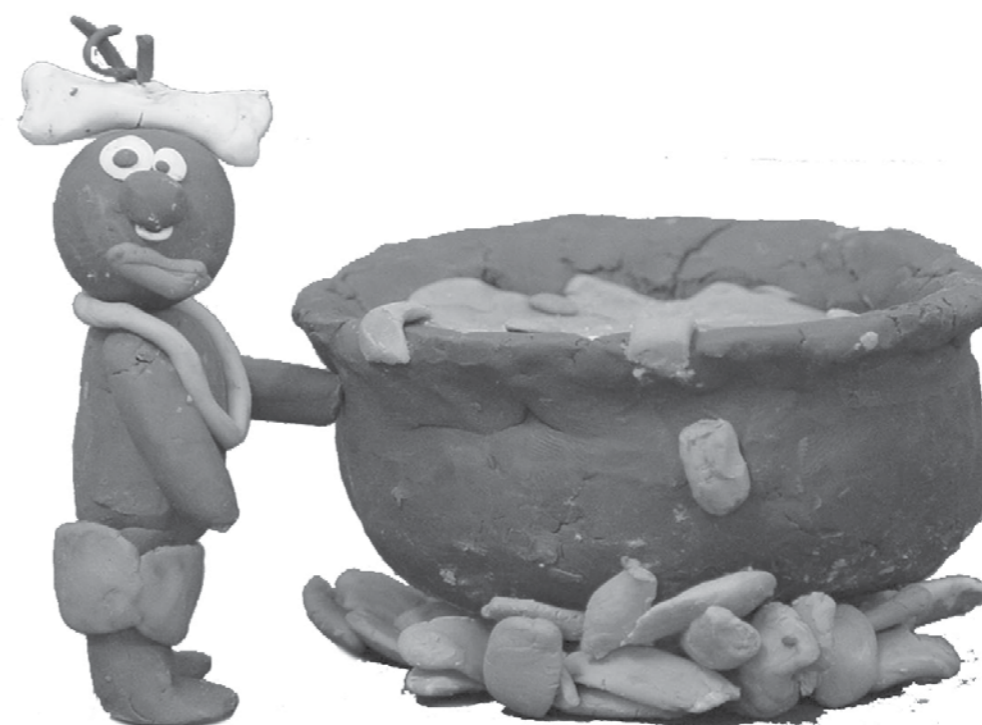
PERSPECTIVA: Ainda assim, a reitoria está investindo na recuperação do prédio em que a gente está agora.

Aloísio: Investir naquele prédio era necessário pelos efeitos de curto prazo. Não é porque um dia vai ter um prédio que a gente vai deixar aquele lá cair. Então, isso era importante. Agora, nós entendemos que aquele espaço tem limitações. Não é possível imaginar um crescimento do CAP, uma expansão do CAP nos limites daquele prédio: você não pode construir novos andares, você não pode construir novos pavilhões ali dentro, então uma questão está posta.

PERSPECTIVA: Como você vê o final do seu mandato?

Aloísio: Eu acho que tem duas coisas importantes, e que estão interligadas. Se é verdade que nós conseguimos conquistar um ambiente de paz, em que as nossas diferenças podem ser explicitadas sem que isso gere qualquer tipo de receio, perseguição ou coisa semelhante, então este é o momento para nós discutirmos a UFRJ. Para isso inclusive nós estamos distribuindo o PDI, que é um plano de desenvolvimento estratégico, para os próximos cinco anos, em que a gente procura formular um diagnóstico e uma proposta, ou algumas diretrizes para uma proposta para a UFRJ. A reitoria está acertando um calendário para ir a todas as congregações para discutir o PDI. Nós queremos que a discussão seja feita. Talvez seja possível nós obtermos recursos adicionais para investimentos que só serão obtidos e só serão eficazes se nós tivermos uma proposta acadêmica. A discussão pode nos fornecer os subsídios para a formulação de um pedido de recursos adicionais para investimentos com os quais a gente pudesse mudar a cara da UFRJ efetivamente. A prioridade da reitoria nesses próximos meses será nessas duas direções. Claro, consolidar as conquistas que já fizemos, reforçá-las, mas abrir essa discussão sobre a universidade que queremos, e também, baseados nisso, tentar obter recursos adicionais para investimentos. Se a gente conseguir isso, aí pode ser que nós tenhamos um horizonte melhor para a UFRJ nos próximos anos.

Aloísio Teixeira é doutor em economia e professor titular do Instituto de Economia da UFRJ desde 1993



Novas Tecnologias e o Ensino de Artes Visuais

Fátima Cristina Vollú

Como as novas mídias podem contribuir para o ensino de Arte a partir dos códigos visuais da modernidade? Como novas formas de produção de imagem podem ser trabalhadas na escola? De que forma desenvolver o conteúdo de Artes Visuais no Ensino Fundamental e Médio a partir da observação e produção de filmes de animação? Questões como estas, que enfatizam novas abordagens e metodologias no ensino da Arte, impulsionaram o desenvolvimento, no Colégio de Aplicação da UFRJ, do projeto Meios de Comunicação Audiovisuais: Novas Tecnologias e Educação, cujos resultados são apresentados neste artigo.

Anteriormente à criação do projeto Meios de Comunicação Audiovisuais: Novas Tecnologias e Educação em 1998, algumas experiências foram feitas com turmas de 8ª série do Ensino Fundamental em 1997. Um dos conteúdos do programa desta série é “Tempo - Movimento e Ritmo”, envolvendo o movimento real e o ilusório na obra de arte. Foi desenvolvida, então, a unidade de ensino “Imagem em movimento”, tendo como ponto de partida a observação do filme de animação “Monalisa”, no qual pinturas do século XX ganham movimento e se transformam. Após o conhecimento de como se consegue o movimento de imagens que a princípio são estáticas, os alunos escolheram uma ou duas pinturas de algum artista e o desafio era colocá-las em movimento. O resultado foi muito bom, por ter possibilitado a compreensão de como é realizado um filme de animação.

A partir dos resultados obtidos, o projeto começou a ser estruturado pelas professoras Fátima Cristina Vollú da Silva Brito e Maria Cristina Miranda, do setor curricular de Arte Visuais, do Colégio de Aplicação da UFRJ.

O projeto Meios de Comunicação Audiovisuais: Novas Tecnologias e Educação tem o olhar voltado para dois pontos: (1) discussão e investigação de possibilidades de uso das novas tecnologias na educação e, mais especificamente, no ensino de Artes Visuais; (2) produção de filmes de animação. As bibliografias referentes à imagem no ensino da Arte, à tecnologia educacional, ao cinema e ao cinema de animação constituem o embasamento teórico do projeto. Além da pesquisa feita pelos professores do projeto, bolsistas de Iniciação Artística e Cultural (IAC) foram orientados para o desenvolvimento das seguintes pesquisas, dando suporte teórico ao projeto: “Novas Mídias e a Tecnologia na Educação”; “A Imagem no Ensino da Arte”; “Tecnologia da Informação”; “A Linguagem da Animação: Como surgiu e Qual o seu Processo de Criação”; e “O Cinema como Mídia Educativa”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) sugerem uma abordagem ampliada em relação ao ensino de Arte na escola, começando pela terminologia Artes Visuais, ao invés de Artes Plásticas. Enquanto a última aborda

diferentes linguagens das artes plásticas, como pintura, escultura, gravura e desenho, a primeira aborda também outras formas de expressão artística, como a fotografia, o cinema, o cinema de animação, a vídeo-arte e a computação gráfica. Artes Visuais aborda obras de museus e galerias de arte, passando pela estética do cotidiano (filmes, outdoors, espaço urbano, entre outros), possibilitando o desenvolvimento intelectual, social, cultural e estético a partir de avanços tecnológicos mais recentes.

A educação estética está ligada à educação da visão, à observação das imagens, o que permite a leitura do mundo através dos elementos das artes visuais. O envolvimento estético é um dos fatores relevantes na construção do conhecimento do aluno. Por este motivo, ele deve ser estimulado a apreciar esteticamente e refletir sobre a arte produzida por artistas, bem como por ele e pelos colegas.

A informação codificada através de imagens faz parte do dia-a-dia das pessoas. Este processo vem se intensificando cada vez mais com o passar do tempo e com mais facilidade, como presenciamos hoje com as máquinas fotográficas digitais, até mesmo embutidas em telefones celulares. As informações codificadas através de imagens estão presentes na escola, na TV e nos espaços públicos. Mas como os alunos podem se tornar melhor decodificadores dessas imagens, e também produtores? É necessária a apropriação da linguagem da imagem para que seu consumo e sua produção não beirem o limite da passividade. A escola, ainda nos dias de hoje, ignorando o forte apelo das imagens continua priorizando a comunicação verbal e escrita e o ensino quase que exclusivamente por meio dela. A cultura da imagem precisa ser valorizada, relacionando-a à aquisição de códigos.

A imagem pode ser vista a partir de dois pontos de vista: de quem a produz e de quem a aprecia. O estudo da imagem



abordado no ensino de artes visuais propicia experiências a partir desses dois pontos. Para ambos é fundamental a construção do olhar do aluno, que se desenvolve a partir da leitura de imagens com base em aspectos estéticos, culturais, formais da arte, entre outros. É incontestável o poder de comunicação de uma imagem, o que faz com que ela seja utilizada muitas vezes com o objetivo de influenciar o comportamento e o consumo das pessoas – são imagens comerciais, com uma linguagem estereotipada, prontas para atingirem a parcela da população desejada. Neste sentido uma educação em arte cumpre o papel de formar um observador mais crítico, que consiga decodificar as imagens às quais está exposto, seja no sentido formal, seja no conceitual.

As imagens veiculadas pelos diferentes tipos de mídia com que as pessoas têm contato em seu dia-a-dia trazem em sua essência um discurso conceitual que deve ser trabalhado a partir da estética e dos conteúdos das artes visuais. Um novo tipo de público, que não aceita qualquer produção sem refletir, forçaria uma mudança qualitativa na produção para o cinema, TV, internet, outdoor e livros escolares.

A escola também deve ter como objetivo que os alunos não se interessem apenas pelo consumo de filmes e imagens comerciais. Para isso, o aluno deve ser estimulado desde as primeiras séries de escolaridade a observar filmes com uma linguagem não estereotipada, desenvolvendo um olhar crítico.

Vários educadores apontam a importância da imagem em movimento (filmes e animações) para a educação. O cinema de animação como elemento educativo enfoca os objetivos do ensino da arte a partir de novas possibilidades e abordagens para se trabalhar a imagem. O desenvolvimento da linguagem artística se apropria dos elementos das artes visuais, da linguagem da imagem em movimento e do conhecimento/domínio da tecnologia do cinema de animação.

A escola tem avaliado a atual geração de alunos como totalmente desinteressada e que não faz nada além de assistir TV e de jogar videogames. É percebido no

cotidiano da escola que os alunos são atraídos pelas imagens em movimento, e esperam da escola também um ritmo intenso. Os alunos estão muito expostos à TV, ao computador, ao videogame, enfim, à tecnologia de mídia como um todo, estabelecendo relações que variam da passividade à interatividade. Como o educador pode tirar proveito desta situação? Será que o caminho de simplesmente negar ou criticar a TV ou o computador faz sentido e traz resultados? Nos dias de hoje a tecnologia se faz cada vez mais presente e necessária, possibilitando o intercâmbio de informação, o acesso e socialização do conhecimento. A escola precisa ficar atenta a esta situação e utilizar estes meios como uma forma de estabelecer uma relação mais efetiva com os alunos. É lógico que não se pode ser simplista, achando que a comunicação possa ser estabelecida somente pela sua utilização, é necessário adequar os conteúdos escolares a uma nova linguagem, e um caminho é o da mídia educativa de qualidade.

Não se pode ignorar a enorme presença dos meios eletrônicos e da informática na cultura da humanidade. A escola deve ficar atenta a como pode se preparar para utilizar as novas mídias como ferramenta de ensino e discussão, visto que nossos alunos estão cada vez mais precocemente e mais demoradamente em contato com elas. É importante que o aluno entre em contato com questões que envolvem como a mídia elabora a realidade, o que ela prioriza, e qual o seu olhar e sua abordagem.

Se a escola não se modernizar corre o risco de ser omissa na formação desses alunos, permitindo que eles sejam consumidores desses meios, sem reflexão, e sem saber o que fazer com tanta informação que recebem. Estar do outro lado também é importante: como podemos preparar

nossos alunos para a produção audiovisual, valorizando o olhar e a análise a partir das questões que a envolvem? Como o professor também pode produzir material didático voltado para a linguagem com que o aluno de hoje tem mais identificação? É fundamental o desenvolvimento de novas metodologias de ensino a partir da aplicação de conhecimentos ligados à tecnologia, não deixando de lado a reflexão a partir da sua utilização e sobre a produção que dela se origina.

A abordagem do cinema como elemento educativo vai ao encontro da proximidade do aluno com este tipo de mídia, que está cada vez mais preocupado não só em contar histórias, mas também em contá-las em uma linguagem cada vez mais contemporânea, com ritmo intenso, e imagens impactantes em função da cor, da luz, do enquadramento e reforçadas pela trilha sonora.

A animação (em vídeo, cinema, jogos, web) tem crescido muito no Brasil e também no exterior, tanto em relação a sua produção quanto à aceitação como mídia de informação e entretenimento, deixando de ser explorada apenas em seu lado comercial, e longe de ter só as crianças como público-alvo.

O cinema de animação surge na escola como um meio mágico de se produzir imagens em movimento. Brinquedos ópticos, considerados experimentos do pré-cinema, como o flip-book, taumatrópio e zootrópio são feitos com os alunos com o objetivo de perceber a construção do movimento em animação.

O campo de atuação do projeto envolve aulas do Ensino Fundamental e Médio, de acordo com o programa de

cada série; oficina de cinema de animação e o AnimaCAp, um curso de animação fora da grade curricular. Estão previstos, também, a ampliação do animaCAp para toda a comunidade escolar e cursos de extensão para professores, nos quais se pretende discutir a utilização da animação como elemento educativo e também produzir filmes.

A aplicação deste projeto busca desenvolver os conteúdos de Artes Visuais através da apreciação e da produção de imagens em movimento (cinema de animação), propiciando novas formas de abordagens estéticas a partir de questões que envolvem a tecnologia e linguagens contemporâneas da Arte. Desta forma, são trabalhados conteúdos como espaço, cor, luz, equilíbrio, composição, movimento, som, ritmo, iluminação, planos de enquadramento, angulação de câmera, observação de imagens, apreciação estética, entre outros. O trabalho também envolve pesquisa de materiais e técnicas artísticas utilizadas em cinema de animação e investigação de possibilidades de aplicá-los nas animações produzidas na escola, assim como a descoberta de novas formas de produção.

A produção de uma animação envolve várias etapas, desde a criação do roteiro e a confecção de cenários e personagens até a sua edição. A partir das imagens fotografadas são estudadas formas de montagem e efeitos para que elas tenham mais impacto e desenvolvam melhor o roteiro. Para este trabalho de tratamento das imagens e de edição não-linear (edição de imagem feita em computador), diferentes softwares são utilizados para que as fotos ganhem movimento e se transformem em filme. O uso da tecnologia de manipulação de imagens se mostra como importante recurso para a introdução da computação no ensino de artes visuais, linguagem cada

vez mais presente nos dias de hoje e nos tempos que estão por vir. A partir deste trabalho os alunos se apropriam das ferramentas tecnológicas contemporâneas disponíveis e por meio da pesquisa de linguagem as transformam em linguagem artística. A maior parte das escolas que incluem a informática na formação dos seus alunos prioriza a edição de textos e o uso de bancos de dados, em detrimento de programas que enfocam a imagem, o som e o movimento, por exemplo. Assim como a apreciação de imagens estáticas, a apreciação e a produção de imagens em movimento demandam o conhecimento da linguagem, o que envolve a aplicação dos recursos dos softwares de acordo com o resultado que se pretende. Assim, a partir da tecnologia a imagem adquire novas possibilidades de trabalho, envolvendo a imaterialidade, o virtual, e criando novas “realidades”, a partir da imagem digital.

Levando-se em consideração a característica dessas novas mídias de permitir uma melhor e mais rápida socialização do conhecimento e da informação, a questão da exibição é muito importante quando se trabalha com produção de filmes. É como se fechasse um ciclo – o da produção –, e abrisse um outro – o do diálogo. No processo de distribuição da Arte, a partir de cada leitura que se faz, é que o produto artístico se define. Neste sentido, é um ponto importante que dois dos filmes já editados feitos no CAp tenham sido selecionados para exibição na Mostra Geração – mostra infanto-juvenil do Festival do Rio, no Programa Vídeo Fórum, que abre espaço para a produção audiovisual realizada por crianças e jovens, além de estimular o debate sobre e a partir dessas produções. Os filmes selecionados foram desenvolvidos na Oficina de Cinema de Animação realizada na Semana de Arte, Ciência e Cultura do CAp de 2004: “A Menina”, realizado

por alunas da 2ª série do Ensino Fundamental, e “O Pescador e o Peixe”, feito por alunos da 6ª série do Ensino Fundamental e da 1ª série do Ensino Médio. A seleção para a mostra e a possibilidade de exibição para um público fora da comunidade escolar foram motivos para o reconhecimento desses alunos como produtores de um filme. No Vídeo Fórum os alunos tiveram a oportunidade de assistir aos seus filmes e falar para o público presente sobre a sua produção, além de conhecer produções audiovisuais desenvolvidas em outras escolas ou espaços educativos por crianças e adolescentes. Assim que todos os filmes realizados no CAP sejam editados e finalizados, será promovida uma Mostra de Cinema de Animação com o objetivo de incentivar a produção de filmes de animação, além da divulgação no âmbito escolar, não descartando a possibilidade de que seja desenvolvido também um festival, exibindo filmes de animação infanto-juvenis realizados em outras escolas, além da participação em festivais externos.

Com a participação de bolsistas de Iniciação Artística e Cultural desde junho de 2004, foi introduzido na escola também o projeto Animando a Arte Brasileira, que tem como objetivo reduzir a lacuna que existe entre a necessidade de se trabalhar a produção artística brasileira no ensino de arte e a pouca oferta de material didático audiovisual. Este projeto procura valorizar e resgatar a cultura e a realidade social registradas por artistas em suas obras. Um dos principais objetivos deste projeto é a produção de filmes de animação a partir da obra de

artistas brasileiros. O primeiro filme deste projeto foi produzido a partir de obras de Candido Portinari. Está sendo iniciado um estudo da sua aplicação em sala de aula, assim como o planejamento para o desenvolvimento de um site para a divulgação e o estabelecimento de um canal de comunicação com professores que utilizam a animação ou novas tecnologias como material didático para o ensino da arte ou outra disciplina, estabelecendo um local de troca de experiências.

Por ser uma linguagem que tem como característica principal o movimento, a animação desperta grande interesse nos alunos, seja na apreciação ou na produção. Isto faz dela mais um meio para expressão pessoal e crítica, além de promover o desenvolvimento do conhecimento em diversas áreas, estabelecendo um diálogo imediato dos alunos a partir de uma linguagem contemporânea.

Fátima Cristina Vollú é mestra em Educação pela UERJ e professora de Artes Visuais no CAP-UFRJ desde 1993, onde desenvolve projetos em animação e uso de novas tecnologias no ensino.

Sugestão para leitura:

Barbosa, Ana Mae. *A imagem no ensino da Arte*. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação lochpe, 1991.

Barbosa, Ana Mae (Org.). *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

Fusari, M.F. de R. & Ferraz, M.H.C. de T. *Arte na educação escolar*. São Paulo: Cortez, 1993.

Miranda, Carlos Alberto. *Cinema de Animação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

Lévy, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na Era da Informática*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

Pillar, Analice. *O vídeo e a metodologia triangular no ensino da Arte*. Porto Alegre: UFRS: Fundação lochpe, 1992.

Pillar, Analice (org.). *A Educação do Olhar no Ensino das Artes*. Porto Alegre: Mediação, 1999.

Histórias em curso

Américo Freire

Caro amigo,

Como tem me perguntando por novidades, aqui as envio pelo correio eletrônico. Desde já lbe aviso: não irei me render à maneira telegráfica típica deste novo meio de comunicação. Em nome da velha amizade, peço vênha para lbe escrever como na época dos simpáticos carteiros dos Correios e Telégrafos, quando as frases ainda eram compostas por sujeito, predicado e um bom número de adjetivos. Portanto, trate de arrumar tempo para ler esta carta eletrônica com o devido cuidado e compreensão.

Nos dois últimos anos, uma parte do meu tempo tem sido tomado por andanças pelo país, como caixeiro-viajante, em reuniões com professores na apresentação de História em Curso – o livro didático de História do Brasil que escrevi com Marly Motta e Dora Rocha – e que lbe enviei quando do lançamento do mesmo em meados de 2004. Nesses encontros, depois do momento inicial em que – pela undécima vez – apresento o meu “improvisado”, começamos a trocar interessantes idéias a respeito de questões variadas sobre livro didático, metodologias, conteúdos, enfim, temas interessantes que passo a dividir com o atencioso amigo.

No segundo semestre de 2004, em meio ao tour de viagens, fui visitar, aqui no Rio de Janeiro, a exposição Antes no Centro Cultural Banco do Brasil. Sob o impacto daquela inédita e bela mostra a respeito das histórias da “pré-história” brasileira, pude perceber o quanto o conhecimento arqueológico tinha avançado no país nos últimos anos, e mais: como nós, pesquisadores e professores de história, pouco sabíamos (e continuamos a não saber) acerca destas novas descobertas que, muito provavelmente, deverão produzir mudanças na maneira pela qual este tema tem sido abordado pela historiografia e pelos manuais didáticos. Ao escrevermos História em Curso, não tínhamos a dimensão destas mudanças.

