



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA  
SÉRGIO GIRON**

**A CONTRIBUIÇÃO DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NA EAD**

Palhoça  
2010

**SÉRGIO GIRON**

**A CONTRIBUIÇÃO DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NA EAD**

Monografia apresentada ao **Curso de Especialização em Metodologia da Educação a Distância** da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dênia Falcão de Bittencourt, M.Sc

Palhoça  
2010

**SÉRGIO GIRON**

**A CONTRIBUIÇÃO DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NA EAD**

Esta monografia foi julgada adequada à obtenção do título de Especialista em Metodologia de Educação a Distância e aprovado em sua forma final pelo Curso de Metodologia de Ensino a Distância, da Universidade do Sul de Santa Catarina.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20 \_\_\_\_\_.  
Local                      dia                      mês                      ano

---

Prof<sup>a</sup>. Dênia Falcão de Bittencourt, M.Sc  
Orientadora  
Universidade do Sul de Santa Catarina

---

Daniela Erani Monteiro Will, M.Sc  
Universidade do Sul de Santa Catarina

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer as pessoas que me estimularam e compartilharam desta jornada.  
A todos os professores que com seus conhecimentos contribuíram para este crescimento,  
à Dênia, pelo seu olho clínico, sua constância crítica e estímulo permanente,  
ao João Vianney pelo apoio incondicional  
e a Ana Paula pela companhia, paciência e carinho.

*“I am a visual man. I watch, watch, watch. I understand things through my eyes.”*

**Henri Cartier-Bresson**  
(\*22/08/1908 +03/08/2004)

## RESUMO

A educação a distância cresce a cada dia conquistando mais espaço e respeito no cenário da educação. Ao unir atores separados geograficamente pelas tecnologias da informação e da comunicação a EaD tem se colocado na vanguarda no processo de ensino-aprendizagem. A sociedade contemporânea produz uma quantidade infinita de imagens diariamente e está cada vez mais assentada nesta produção cotidiana imagética. Na EaD as TICs dão suporte ao ensino através de espaços virtuais de aprendizagem, criam a possibilidade de interação e interatividade pelo uso intensivo de tele e videoconferências, exploram os sistemas multimídias e apresentam vídeos com maior frequência na internet. Esta pesquisa identifica a produção audiovisual realizada dentro da EaD em suas gerações e principalmente no ambiente online da quarta geração. O processo educativo, porém apesar de todos os avanços e de novas teorias educativas, está ainda enraizado fortemente no texto acadêmico. Os alunos solicitam e as instituições de EaD cada vez mais oferecem integração audiovisual em suas estratégias pedagógicas através de atividades síncronas e assíncronas. Esta monografia analisa por meio de pesquisa qualitativa os comentários realizados pelos alunos do Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da UnisulVirtual no semestre de 2010-, a partir da autoavaliação institucional (AAI), sob perspectiva do uso da imagem solicitada pelos educandos a partir dos vídeos disponibilizados nas salas virtuais do Espaço Virtual de Aprendizagem (EVA). A investigação sobre a *Contribuição da produção audiovisual na EaD* procura também trazer alguns gêneros viáveis e práticos às instituições de ensino à distância e colaborar para que se explore melhor seu potencial. Imagem e som em movimento com estratégias narrativas que misturem técnicas de cinema e TV são exponencialmente poderosas, mas devem se adequar ao tempo narrativo necessário ao aprendizado e as condições que a internet possibilita ao aluno na outra ponta. Um dos grandes desafios para a educação a distância é descobrir uma linguagem audiovisual própria, que se utilize de outros estilos, mas não os reproduza.

**Palavras-Chave:** Educação a Distância; Audiovisual; Produção de Sentidos; Mídias;

## ABSTRACT

Distance learning is growing every day. It is gaining more space and respect in the educational scenario. By joining actors who are geographically separated through the information technology and communication, distance learning has been placed at the forefront of the teaching-learning process. The contemporary society produces an infinite amount of images on daily basis and it is increasingly based on that every day imagery production. In Distance Learning, TIC support education through virtual learning spaces, they create the possibility of interaction and interactivity by intensive teleconference, videoconference, multimedia operating systems and they also show internet videos more frequently. This research, identify the audiovisual production performed within Distance Learning, in their generations and, especially, in the fourth generation online environment. The educational process, despite all of the advances and new educational theories, is still strongly rooted in the academic text. Due to the students' requests, Distance Education Institutions are increasingly offering audiovisual integration in their teaching strategies, through synchronous and asynchronous activities. This monograph examines, through qualitative research, the students' commentation from the undergraduation course in Technology about Technology Management at the Virtual Unisul, 2010. It started from the institutional self-assessment (IS) under the use of images requested by the students and the available videos at the virtual rooms in the Virtual Learning Space (VLS). The investigation on how the audiovisual might contribute to DL also seeks to bring some viable and practical genera for distance learning institutions and contribute to better explore their potential. Picture and sound along with narrative strategies that blend TV and movies techniques are exponentially powerful, but, they must fit the narrative time needed for learning and the conditions that Internet allows to the students. A major challenge for distance education is to find out its own visual language, in order to use other styles without reproducing them.

**Key words:** Distance Education; Audiovisual; Production of Senses; Media;

## LISTA DE SIGLAS, ABREVIATURAS E SÍMBOLOS

%	Porcentagem ou Percentagem
3D	Três Dimensões
4D	Quatro Dimensões
AAI	Auto Avaliação Institucional
BBC	<i>British Broadcasting Corporation</i>
CD-ROM	<i>Compact Disc Ready-Only Memory</i> ou Disco Compacto de Memória Somente de Leitura
CNT	Confederação Nacional de Transporte
DVD	<i>Digital Vídeo Disc / Digital Versatile Disc</i> ou Disco de Vídeo/Versátil Digital
EaD	Educação a Distância
EVA	Espaço Virtual de Aprendizagem
GTI	Gestão da Tecnologia da Informação
MDAV	Material Didático Áudio Visual
MDI	Material Didático Impresso
MTV	<i>Music Television</i>
nº	Número
SEBRAE	Serviço Brasileiro de Apoio às Micros e Pequenas Empresas
SEED	Secretaria da Educação a Distância
SENAD	Secretaria Nacional Antidrogas
TI	Tecnologia da Informação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TV	Televisão
UML	<i>Unified Modeling Language</i>
UNISUL	Universidade do Sul de Santa Catarina
ZPD	Zona de Desenvolvimento Proximal

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
1.1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA .....	10
1.2 PROBLEMA .....	13
1.3 OBJETIVO DA PESQUISA .....	13
<b>1.3.1 Objetivo Geral .....</b>	<b>14</b>
<b>1.3.2 Objetivos Específicos.....</b>	<b>14</b>
1.4 METODOLOGIA.....	14
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>16</b>
2.1 O QUE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL .....	16
2.2 A IMAGEM NA SOCIEDADE OCIDENTAL .....	18
2.3 OS PRIMEIROS PASSOS DA CINEMATOGRAFIA CIENTÍFICA.....	19
2.4 O QUE É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA .....	20
2.5 O AUDIOVISUAL NA EAD.....	22
<b>2.5.1 O Contexto do Audiovisual na EaD .....</b>	<b>22</b>
<b>2.5.2 Aprendizagem e Produção de Sentidos .....</b>	<b>25</b>
<b>2.5.3 TV e Educação .....</b>	<b>29</b>
2.6 A VIDEO AULA E SUAS CARACTERÍSTICAS.....	30
<b>2.6.1 Tipos de Produção de Vídeo Aulas .....</b>	<b>32</b>
2.6.1.1 Reportagens .....	32
2.6.1.2 Documentários.....	36
2.6.1.3 Dramatização .....	39
2.6.1.4 Estudo de Caso .....	42
2.6.1.5 Computação Gráfica.....	44
2.6.1.6 Desenho em Movimento.....	46
<b>3 PESQUISA .....</b>	<b>48</b>
3.1 OBJETO DA PESQUISA .....	48
3.2 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DA PESQUISA.....	50
<b>4. CONSOLIDAÇÃO DO CONHECIMENTO.....</b>	<b>53</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>56</b>
<b>6. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>58</b>

**APÊNDICES**  
**ANEXOS**

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A educação a distância teve diversos fatores decisivos que contribuíram para seu aparecimento. Entre os principais há, inicialmente, uma demanda social muito grande por educação nos últimos dois séculos, fator este também ligado ao crescimento da população mundial, a urbanização e as parcelas das sociedades mais necessitadas. Outras dois fatores que se mostram preponderante ao desenvolvimento da Educação a Distância (EaD) são, o fato de que as instituições de educação presenciais não atendiam a grande parte destas populações em função de suas limitações geográficas e também o surgimento de inúmeros novos avanços tecnológicos (ARETIO 1999, 2006).

A educação a distância passou por diversas etapas durante seu desenvolvimento. Estas etapas são chamadas de gerações de EaD, e cada uma destas gerações apresenta características próprias de produção e também de uso de mídia à transmissão de conhecimentos. A primeira geração, surgida no final do século XIX, é o ensino por correspondência. Este se caracterizou pelo envio de materiais textuais, pouquíssima interação, comunicação e aprendizado assíncrono. A segunda geração surgiu na metade do século XX, próximo ao final dos anos sessenta. Esta etapa já fazia uso de tecnologias como o rádio, a televisão, o áudio cassete e as fitas de vídeo além dos materiais escritos. Nesta geração a EaD acrescenta também o uso do telefone como modo de tutoria, porém a interação continua a ser baixa e seu modo assíncrono. A terceira geração de EaD tem seu início na década de oitenta onde há uma maior integração da educação e das tecnologias da comunicação e da informação. Temos a introdução do computador na sociedade e com eles os sistemas multimídias com Compact Disc Ready-Only Memory (CD-ROM's), materiais textuais enviados por correios, o uso de e-mail, as transmissões de televisão via satélite e as vídeo-conferências. Anteriormente centralizada no professor, a EaD tem então seu foco agora direcionado ao estudante, há maior agilidade e o seu modo é síncrono e também assíncrono. A quarta geração é o ensino mediado via computador pela internet. Nesta etapa há a

convergência de conteúdos e mídias em espaços virtuais, com possibilidades de apresentação de áudio, vídeo e textos de modo assíncronos e síncronos.

Dentro destas quatro gerações de educação a distância, a produção audiovisual está inserida nas três últimas. A partir da década de sessenta, com os avanços tecnológicos nas comunicações, especificamente na difusão da televisão, com o advento de unidades compactas de gravação de som e imagem em fitas de vídeos temos a oferta de matérias audiovisuais elaborados para o contexto educacional.

Estas três etapas têm também suas características próprias, enquanto a segunda e terceira geração priorizavam uma produção a ser distribuída via transmissão televisiva ou por fitas de vídeo cassete com qualidade broadcast, a quarta geração realiza produção audiovisual a ser disponibilizada em espaços virtuais por meio da internet.

Para a realização audiovisual, no momento presente, a definição do veículo midiático é fundamental. Por um lado, nas gerações dois e três, a realização da produção audiovisual é próxima ao que é realizado por televisões, pois sua mídia é a mesma, já na produção via internet as características acabam sendo diferentes. Via internet a imagem gera arquivos pesados e possui gigantescas diferenças de resolução em relação a qualidade.

A educação a distância utiliza a internet como meio para realizar sua atividade fim. Na rede o e-mail torna-se a forma inicial de contato onde o envio de textos é dominante, em vista de limitação tecnológica existente no início da popularização da internet. Com o aumento da velocidade das conexões e o surgimento da banda larga a EaD dá início produção de vídeos pela internet. Com a expansão tecnológica, a publicação de vídeos nos espaços virtuais de aprendizagem se torna mais frequentes, e a cada dia, eles devem estar mais presentes como conteúdos criados estrategicamente pelo desenho dos cursos a distância.

Contudo, o modelo de produção de vídeoaulas utilizado na internet surge, não seguindo a realização da segunda e terceira geração de EaD, mas na apresentação do professor e de aulas expositivas reproduzindo em muito a sala de aula presencial tradicional. Há, nesta maneira de produção via internet uma regressão qualitativa no uso da realização fílmica e uma alteração no modo de sua produção. A EaD de quarta geração faz do uso do

audiovisual mais uma forma de aproximar e apresentar o professor a seus alunos, do que o uso real de suas potencialidades inerentes.

Para tanto esta monografia se propõe a focalizar mais nas produções assíncronas, condição que permite um pensar mais adequado sobre o que e como inserir nestas realizações, que permitem ao aluno um aprendizado quase vivido, pela possibilidade de uma experiência visual.

Esta pesquisa analisou, também o relatório de autoavaliação institucional do curso superior de Tecnologia em Gestão Tecnologia da Informação da UnisulVirtual do primeiro semestre de 2010 no que diz respeito a importância da produção de vídeo aulas para seu público. A UnisulVirtual é o campus de educação a distância da Universidade do Sul de Santa Catarina, Unisul. A Unisul é uma universidade comunitária criada em 1964 sem fins lucrativos, possuindo quatro campos em Santa Catarina, nas cidades de Tubarão onde fica a reitoria, Araranguá, Palhoça e Florianópolis. Atualmente conta com mais de 25 mil estudantes em seus 50 cursos de graduação e pós-graduação.<sup>1</sup> A UnisulVirtual é credenciada pelo Ministério da Educação a oferecer cursos a distância que oferecem diplomas de licenciatura, de bacharelado, de graduação tecnológica e de pós-graduação. Seus professores são doutores, mestres e especialistas, e sua metodologia utiliza a integração das tecnologias de informação e comunicação via internet com encontros presenciais para a realização das avaliações ao final de cada módulo.<sup>2</sup>

A educação a distância como uma ferramenta potencializadora da democratização e da difusão do conhecimento mediado por tecnologias, pode valer-se da imagem e do som em sua plenitude e assim contribuir a um aprendizado mais efetivo. Para esta utilização se concretizar, é preciso estar ciente das limitações ainda existentes quando aos meios de transmissões de dados via internet. Vídeos geram arquivos extremamente pesados e a malha telefônica que disponibiliza acesso aos alunos ainda não é a banda larga em alta velocidade em muitas regiões onde o acesso discado é a realidade.

---

<sup>1</sup> Fonte: <http://www.unisul.br/auniversidade/historico.html?uid=8abf2873963e4d6f8b4f9193ec844743>

<sup>2</sup> Fonte: <http://www.unisul.br/unisulvirtual/campus.html>  
<http://www.unisul.br/unisulvirtual/metodologia.html>

O autor desta monografia trabalha na UnisulVirtual como coordenador do laboratório multimídia, responsável pelas produções audiovisuais da instituição. Sua experiência nesta área por mais de trinta anos, abrange o trabalho em cinco emissoras no sul do país, a direção e produção de comerciais publicitários, de marketing político eleitoral, da produção empresarial e de documentários além de outros diversos trabalhos em sua produtora<sup>3</sup>. Na produção audiovisual educacional, participou da fundação do Laboratório de Ensino à Distância da Universidade Federal de Santa Catarina no ano de 1996. Na UFSC dirigiu mais de 300 vídeos para diversos convênios entre os quais está a TV Escola, a Secretaria Nacional Antidrogas (SENAD), o Serviço Brasileiro de Apoio às Micros e Pequenas Empresas (SEBRAE), e a Confederação Nacional de Transportes (CNT).

## 1.2 PROBLEMA

Esta pesquisa problematiza o uso da produção audiovisual no processo da educação a distância. A educação brasileira está fortemente assentada na transmissão do conhecimento via texto acadêmico. Filmes, pinturas, desenho, animações e outras formas imagéticas e sonoras são utilizadas, em sua maior parte, apenas como suportes à produção escrita. Para tanto se formulou a questão que norteia esta pesquisa: “Como a produção audiovisual pode contribuir na EaD ampliando a produção de sentidos?”

## 1.3 OBJETIVO DA PESQUISA

Esta pesquisa, através da formulação do problema com sua pergunta tem como foco a imagem em movimento no contexto da EaD via internet e pretende:

---

<sup>3</sup> Mais detalhes [www.girontv.com.br](http://www.girontv.com.br)

### 1.3.1 Objetivo Geral

Identificar como a produção audiovisual pode contribuir para a educação a distância.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Conhecer a EaD e o seu contexto da aprendizagem;
- Identificar o uso do audiovisual na EaD;
- Sugerir caminhos para ampliar o uso do audiovisual na EaD;
- Identificar os comentários sobre vídeos dos alunos do Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação (GTI) da UnisulVirtual inseridos no Relatório de autoavaliação institucional 2010.1
- Realizar pesquisa de finalização do curso de especialização em Metodologia de Educação a Distância.

## 1.4 METODOLOGIA

Esta monografia investiga por meios teóricos e empíricos o audiovisual na educação a distância. Para tanto, identifica os dizeres de Gerbase (2006 e 2003) Laaser (1997), Sartori e Roesler (2005), sobre o vídeo na EaD e os une ao que Ferrés (1996), Nichols (2005), Dubois (2005), e Aumont (2003 e 2008), refletem sobre a produção imagética. Esta pesquisa faz uso também da experiência do autor como profissional na área de produção audiovisual, principalmente no aspecto educacional, e procura ao mesmo tempo expor alguns modelos de produção para vídeoaulas a distância.

Uma vez que não foram empregados métodos estatísticos, a pesquisa faz uso do método qualitativo de investigação, que procura analisar, interpretar e compreender o fenômeno estudado. A pesquisa qualitativa, através de uma amostragem, procura então

identificar e analisar os comentários realizados pelos alunos do Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia na Auto Avaliação Institucional (AAI) sob perspectiva do uso da imagem solicitada pelos educados a partir dos vídeos disponibilizados nas salas virtuais do - Espaço Virtual de Aprendizagem (EVA) - pela UnisulVirtual. A seleção do método qualitativo se dá por uma amostragem pequena de comentários analisados, procurando compreender esta particularidade e seus anseios quanto ao objetivo da pesquisa.

A estrutura desta monografia está dividida, primeiramente, em expor o que se entende por produção audiovisual. No segundo momento, o que se compreende por educação a distância. Após, há um imbricamento entre estes dois pontos iniciais, onde a pesquisa procura mostrar como o audiovisual pode ser utilizado no processo de ensino e aprendizagem. A seguir a pesquisa apresenta os dizeres dos alunos do curso de GTI da UnisulVirtual e analisá-los, para então materializar este conhecimento e apresentar suas considerações finais.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 O QUE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

O audiovisual é uma forma de comunicação que combina som e imagem. Surgiu a partir da união do cinema mudo com as técnicas que permitiram a junção no mesmo rolo, de imagens e de uma banda magnética sonora. A legislação brasileira considera como audiovisual qualquer produção que tenha como resultado a transmissão de uma imagem em movimento, seja qual for o meio utilizado para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão<sup>4</sup>. Já, segundo o dicionário de terminologia de educação a distância da Fundação Roberto Marinho, temos a seguinte definição;

O termo é usado em dois sentidos: materiais ou produtos que contêm informação auditiva e visual; metodologias ou processos de ensino que utilizam os dois sentidos de visão e audição (ROMISZOWSKI, 2000, p.09).

A produção audiovisual contempla diversas formas narrativas. A narrativa é a maneira de contar uma história. A narração fílmica é considerada a “mostração” ligada à natureza icônica das imagens (AUMONT, 2003, p.208).

Para narrar uma história seu realizador faz uso do que se convencionou a chamar de “linguagem cinematográfica”, termo contestado por diversos teóricos que afirmaram que não existe uma gramática no cinema. A linguagem cinematográfica faz uso de uma série de técnicas como; dieasege, elipse, foco dramático, plano, cenas, sequência, tomadas, movimentos e lentes (RODRIGUES, 2002).

A maneira de narrar um fato ou história e de usar a linguagem cinematográfica diferentemente produziu o que se denomina de gênero. O gênero cinematográfico está imbricado na estrutura econômica e institucional da produção.

O gênero é particularmente propício para a citação, para a alusão, e, de modo mais amplo para todos os efeitos intertextuais. Cenas ou formas prescritas por um gênero [...] são parecidas de um filme a outro e acabam constituindo uma espécie de repertório que a cada novo filme do gênero convoca mais ou menos conscientemente (AUMONT, 2003, p.143).

---

<sup>4</sup> Fonte: [www.ancine.gov.br](http://www.ancine.gov.br)

O gênero é então caracterizado por semelhanças narrativas e pela afinidade na exploração das técnicas para a realização audiovisual. A produção audiovisual parte de uma idéia. Esta idéia ao ser mais elaborada se transforma no argumento do filme. Segundo Barbato (1983, p.50) “um argumento cinematográfico contém, pois uma primeira definição do mundo poético do artista que o realizará”.

A realização audiovisual é uma produção, ou arte - conforme a visão autoral ou industrial – coletiva, acima de tudo. O argumento trabalhado e tratado se transforma no roteiro. Este, das mãos do diretor e produtor executivo, é enviado a diversos profissionais que tratarão de cuidar da parte que lhes compete sob os olhos atentos de um diretor. A produção envolve diversas etapas. Resumidamente, em um primeiro momento, há a pré-produção, onde são decupadas todas as necessidades que o roteiro solicita e agendadas conforme o cronograma de filmagem ou gravação.

Em um segundo momento, vem a etapa da filmagem, onde cada elemento necessário é disponibilizado para o momento preciso de sua utilização. Assim cada cena tem seu material, elenco, locação, figurino, câmeras, lentes, iluminação, equipe e tudo o mais, trabalhado dentro de um mapa logístico de produção, para estar ‘onde’ e ‘quando’ for necessário sua utilização. Esta estratégia permite a todos saberem quando e onde devem estar e o que devem levar consigo sob sua responsabilidade, o que, além de otimizar o trabalho gera economia financeira na produção.

A terceira etapa, chamada de pós-produção, é o momento onde todo o material captado nas gravações vai para a edição, antiga sala de montagem. Com modernos programas de computador, o material é digitalizado, se a captação não for digital ainda, e diretor e editores dão início ao processo de seleção das melhores cenas justapondo-as, dando vida e sentido ao que foi feito em pequenas tomadas de imagens. Após a edição, ainda dentro da pós-produção, existe a sonorização, que contempla a inserção de efeitos sonoros, trilhas e dublagem se necessário ou programado. Após a revisão final o filme ou vídeo está pronto para ser veiculado nas mídias propostas.

## 2.2 A IMAGEM NA SOCIEDADE OCIDENTAL

Para a compreensão do audiovisual hoje, e no objetivo desta pesquisa, é importante compreender que a imagem passa por três deslocamentos desde sua criação. A mais antiga é ligada ao nascimento da própria fotografia e trata a *fotografia como espelho do real*. Nesta fase, o pensamento principal é a fidelidade indiscutível da cópia. Entranhada no senso comum esta visão está disseminada na sociedade. Este espelho do real, atribuído a sua semelhança entre a foto e seu referente, na mimese transforma a fotografia em testemunha e mera auxiliar das ciências.

O pintor espanhol Pablo Picasso afirmava que a fotografia havia libertado a pintura, pois esta não necessitava mais reproduzir a realidade. A Pintura era então a “arte que passava pelo pintor” e na fotografia, pelo seu processo técnico, não existia este sujeito. A objetividade da fotografia é o que dá esse poder de credibilidade ausente em outras obras. Não é a toa que a lente das câmeras fotográficas e filmadoras são denominadas de “objetivas”.

Em seu segundo momento, a fotografia passa a ser tratada como *transformação do real*. A fotografia vem ao mundo como uma imagem determinada pelo ângulo de visão, pela distância do objeto e pelo enquadramento. Para o teórico cinematográfico, editor e co-fundador da “Cahiers Du Cinema”<sup>5</sup>, André Bazin, o que importa não é a imagem feita, mas o próprio fazer. Nesta fase de transformação do real, surge o sujeito fotógrafo com sua “verdade interior”. Este novo ponto de vista sobre a imagem está fixado em três saberes; na teoria da imagem inspirada na psicologia da percepção, na ideologia e no discurso do uso antropológico da imagem. A caixa preta não é mais um agente neutro, mas uma caixa de efeitos deliberados.

O terceiro deslocamento insere a *fotografia como traço do real*. Esta concepção coloca a imagem como um índice (representação por relação física com o referente), pois a imagem é dotada de um valor singular. O princípio do *traço* vê o ato de clicar como um *momento* complementado por outros dois momentos culturais, um *antes*, que são as escolhas do sujeito; tipo de aparelho, película, tempo de exposição, ângulo de visão e tudo o que

---

<sup>5</sup> Revista criada em 1951 na França por críticos e escritores que logo se tornam diretores de cinema. Entre seus fundadores estão André Bazin, Jean Luc Godard Claude Chabrol e François Truffaut. O movimento “*Nouvelle Vague*” e o “*Cinema verity*”, ou “cinema verdade” são duas correntes cinematográficas da época muito ligada a revista.

culmina no ato do disparo e um *depois*, caracterizado pela revelação, tiragem e circuito de difusão, momentos sempre culturais e codificados. Então somente no ato de clicar a câmera é que existe um puro traço do real, os outros momentos relativizam o domínio do referente na fotografia (DUBOIS, 2005).

### 2.3 OS PRIMEIROS PASSOS DA CINEMATOGRAFIA CIENTÍFICA

A imagem, fotográfica ou cinematográfica está ligada a descoberta do conhecimento desde seu nascimento. Inúmeros cientistas fizeram o uso das técnicas fotográficas para melhor compreender suas pesquisas. A chamada cinematografia científica surge no momento em que cientistas e inventores dos novos equipamentos de registro de imagem começam a projetar aparelhos que permitem captar várias fotografias por segundo. Estas, montadas em sequência, permitiam a visualização em movimento.

Em 1895<sup>6</sup> os irmãos Auguste Marie e Louis Jean Lumière criam o cinematógrafo, uma máquina que permitia filmar e projetar o filme. São famosos os filmes produzidos por eles, “A saída da fábrica Lumière” e “A chegada do trem na estação”, pois ambos causaram forte impacto na época.

Antes do cinematógrafo houve as experiências de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey que criaram um sistema com nove e depois doze câmeras ativadas por um circuito elétrico chamado de cronofotógrafo. Marey criou também uma câmera fotografia semelhante a um fuzil que tirava imagens (ANEXO 01). Estas imagens depois animadas geravam “filmes” de até dois segundos. O fotógrafo francês Albert Londe trabalhou com Jean Martin Charcot, um dos inspiradores de Sigmund Freud (ANEXO 02 e 05). Londe produziu para o recém criado serviço de fotografias de Charcot animações fotográficas sobre o estudo da histeria e de enfermidades nervosas para aprimorar sua eficiência médica,

Mediante a fabricação de imagens, (Charcot, grifo do autor) procurou concretizar seu triplice projeto, científico, pedagógico e terapêutico, em que a fotografia era ao mesmo tempo procedimento experimental (laboratorial) e museográfico (arquivo científico) e meio de ensino (transmissão de conhecimento) (JUNIOR, 2009).

---

<sup>6</sup> Há correntes que afirmam que o cinematógrafo foi criado em 1892 por Léon Bouly que não registrou a patente.

Outra experiência foi conduzida por Ottomar Anschütz, que em 1846 realizou diversas imagens com sua invenção, o taquiscópio<sup>7</sup>. Ele realizou estudos de balística e montaria (ANEXO 06 a 09) que foram financiados pelo governo Prussiano, sendo provavelmente a primeira utilização militar do uso de imagens animadas. O Francês George Demenij (ANEXO 10 a 13), antigo assistente técnico de Étienne-Jules Marey, realizou trabalhos experimentais sobre os movimentos do corpo humano principalmente através da ginástica. Demenij criou um fonóscópio, onde seus pequenos filmes apresentavam os movimentos labiais e assim tentava ajudar os surdos mudos a decifrar palavras. Outro discípulo de Marey, o também francês Pierre Noguês (ANEXO 14 a 17) criou uma câmera que filmava com películas de trinta e cinco milímetros em até quinhentos quadros por segundo, o que se tornou um padrão de alta qualidade (TOSI, 1998).

Estes e outros inúmeros experimentos posteriores (ANEXO 18 a 28), onde a pesquisa científica aliada a produção de imagens realizaram descobertas que produziram conhecimentos em diversos campos do saber moderno é uma constatação de que o uso conjunto de ambos amplia e expande o homem em seu mundo.

## 2.4 O QUE É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

A educação é uma forma de aprendizagem que pode ser adquirida por experiência ou através da transmissão de conhecimentos também nominado de ensino. Ela apresenta como finalidade a formação do homem para que este possa interagir e se relacionar no meio social onde vive. Como mundo social, a educação é responsável pela continuidade e perpetuação do conhecimento humano através da transmissão às gerações posteriores dos saberes adquiridos pelo conjunto de homens que a compõe. A educação tem como processo o ensinar e o aprender e pressupõe, basicamente, um ser que detentor de um conhecimento, o transmite a quem não o possui. A educação é segundo Ferreira, (1995, p.234) "O Processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual ou moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social"

---

<sup>7</sup> O Taquiscópio elétrico é constituído de uma roda de ferro com um diâmetro razoável e movida por um manivela. Nesta roda colocam-se transparências fotográficas com objetos em diferentes posições. O movimento da roda aciona diversos interruptores que ligam e desligam uma lâmpada que ilumina uma pequena janela na qual são visualizadas as transparências e assim dá a percepção do sentido de movimento.

A educação a distância tem inúmeras definições realizadas por seus teóricos, mas a característica mais clara é a separação espacial entre professor e aluno. Além da separação física, outra característica fundamental hoje, é a sua mediação por Tecnologias da Informação e Comunicação, as TICs. Antigamente esta separação era também temporal, mas as TICs possibilitam hoje diversas atividades síncronas. Moore e Kearsley definem a terminologia como;

Educação a distância é o aprendizado planejado que ocorre em um lugar diferente do local do ensino, exigindo técnicas especiais de criação do curso e de instrução, comunicação por meio de várias tecnologias e disposições organizacionais e administrativas especiais (MOORE e KEARSLEY, 2007, p.02).

Aretio (2006) analisou diversas definições de teóricos como (CASAS, 1982, FLINCK, 1978, CIGLIANO, 2006, HOLMBERG, 1985, KEEGAN, 1980, PETERS, 1983, MARÍN, 1986, McKENZIE, POSTAGE e SCUPAN, 2006, apud GARCIA ARETIO, 2006) e formulou a partir dos conceitos deles uma síntese;

O ensino a distância é um sistema tecnológico de comunicação bidirecional (multidirecional), que pode ser massivo, baseado na ação sistemática e conjunta de recursos didáticos e apoio de uma organização e tutoria, que, separados fisicamente dos estudantes, propiciam a estes uma aprendizagem independente (cooperativa). (ARETIO, 2006, p.39)

Esta pesquisa acrescenta o que Peters (apud Aretio 2006) deixa claro, e Aretio (2006) não contemplou em sua síntese, entendendo do mesmo modo a educação a distância como: “uma forma industrial de ensinar e aprender”, uma vez que a educação é hoje tratada também como mercadoria ou produto além de serviço.

Para fins legais, o Brasil regulamentou a EaD através da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996), estabelecendo as diretrizes e bases da educação nacional onde pelo artigo 80 através do Decreto Lei nº 5.662 de 19 de dezembro de 2005 caracteriza e educação a distância como;

modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos (BRASIL, 2005).

## 2.5 O AUDIOVISUAL NA EAD

### 2.5.1 O Contexto do Audiovisual na EaD

A televisão e a educação no Brasil tiveram a primeira experiência conjunta na década de sessenta na Televisão (TV) Cultura de São Paulo através da criação de um telecurso para exame de admissão ao ginásio. Em 1978 a Fundação Roberto Marinho em parceria com a Fundação Padre Anchieta lançou de forma massiva na Rede Globo o telecurso para ensino fundamental, e logo em seguida o telecurso para segundo grau baseado em teleaulas acompanhada de material didático impresso e adquirido em bancas de jornal. Hoje, o telecurso é exibido nas emissoras ligadas a Rede Globo, nas TVs Educativas, na TV Cultura e no Canal Futura.

Em 27 de maio de 1996, através do decreto 1.917 o governo federal cria a Secretaria de Educação a Distância (SEED) e logo a seguir implanta o projeto da TV Escola lançado um ano antes. Este, conforme Vianey (2003, p.188) visa equipar as escolas públicas com um kit tecnológico para recepção por antena parabólica e gravação de sinal por TV via satélite, sendo instalados mais de 56 mil destes kits no país.

Toda a produção audiovisual educativa que emerge tem como referência o que a televisão brasileira está realizando. É a EaD de segunda e terceira geração em mimese do modelo de telecurso da Fundação Roberto Marinho, são narrativas dramatizadas com elenco fixo, gravações externas e cenários produzidos em estúdio com qualidade broadcast. Estas narrativas, basicamente, visam uma identificação do estudante com o personagem que vivencia uma situação, supera uma dificuldade, assim aprende e cresce transformado pela educação. Segue o modelo do mito do herói de Joseph Campbell<sup>8</sup>. É a televisão fazendo educação, e não o contrário.

---

<sup>8</sup> Ver, “O herói de mil faces” de Joseph Campbell, onde mitos de inúmeros heróis humanos são analisados através da psicologia e suas diferenças acabam sendo menores do que as supostas. Este tema, na perspectiva das narrativas foi reelaborado por Christopher Vogler em “a jornada do escritor”, que mostra que todo herói tem passos semelhantes. Primeiro ele é desafiado, enfrenta o problema, constrói alianças para ter condições de suportar um embate mortal e sair transformado ao final.

A internet trouxe consigo também algumas alterações na produção audiovisual na transição para a quarta geração de EaD. O aluno na EaD pode estar espalhado por todo o globo, sua conexão pode ser de várias velocidades e o acesso discado a internet ainda tem alto índice, principalmente em locais mais afastados de grandes centros e com restrições de telefonia. Os vídeos devem ser curtos para não se tornarem pesados, as informações precisam ser sintéticas, pois o tamanho da tela é pequeno, a qualidade é reduzida e os arquivos extremamente comprimidos.

Quanto ao conteúdo, a produção, em um primeiro estágio na quarta geração, passa a ser utilizado como uma forma de aproximação entre professor e aluno, é para dar a este a sensação de pertencimento, para o aluno conhecer o professor que está no outro lado. Para a instituição ele serve como forma de elo e humanização de uma educação mediada por tecnologias. Logo, os vídeos disponibilizados pela web passam a transmissão de conteúdos onde os professores didaticamente falam em aulas expositivas a seus alunos. Há modelos com roteiros pré-escritos e outros com o professor falando de improviso como apoio de *Power Point* ou escrevendo em quadros brancos. Este tipo de produção procura imitar a performance de sala de aula, facilitando a vida do professor não familiarizado com a mídia. As instituições de EaD, em sua maioria acabam ignorando todo um constructo já realizada na produção fílmica e dão início a uma realização particular muito focada na sala de aula do presencial.

Áudio e vídeo, segundo Moore e Kearsley (2007, p. 82), podem ser usados para “apresentar opiniões de especialistas, o que aumenta a credibilidade dos materiais [...] são eficazes na transmissão de aspectos emocionais”. Pode-se notar que mesmo para estudiosos em EaD o vídeo e a força das imagens não tem seu potencial explorado. O que fica evidente é a distância que separa realizadores de educadores na questão da produção fílmica educacional, onde ora temos a equipe de realizadores, que por dominar as técnicas de linguagens cinematográficas não desejam abrir espaço aos educadores e conteudistas e ora temos educadores desejosos para fazerem seus vídeos sem a interferência de profissionais audiovisuais que irão “alterar” sua concepção, o que resultam em narrativas sofríveis.

Conforme Sartori e Roesler a “linguagem audiovisual e os objetivos de aprendizagem necessitam dialogar profundamente”:

A falta de diálogo entre os aspectos pedagógicos e de comunicação tem sido talvez um dos motivos pelos quais se atribui fama de ‘chatos’ aos vídeos educativos pedagógicos. Falta aos educadores formação no âmbito das linguagens e suas contribuições específicas para a aprendizagem e falta aprender a arte da narrar audiovisualmente o que aprendeu a narrar por escrito. Falta aos comunicadores a percepção de que, neste caso, a arte está a serviço da formação, e que, portanto, precisa respeitar a exigência de tempo para a ‘maturação da aprendizagem’ e para o desenvolvimento de processos intrínsecos a certos conceitos (SARTORI e ROESLER, 2005, p. 151).

Laaser (2008) também percebe que uma das maiores dificuldades nesta jornada está na conexão dos profissionais destas duas áreas, pois “os palestrantes estão acostumados à apresentação linear de um assunto e não a pensar por imagens”. Para o que é exposto nesta pesquisa aqui, e pela experiência própria do pesquisador, pensar por imagem significa, de maneira prática, que ao discutir, ao conversar, se está conectado diretamente a transformação do que se discute, em como mostrar, como demonstrar, como fazer tal questão, dúvida, experiência, conceito, ou seja, lá o que for através de uma imagem, uma sequência de imagens ou uma narrativa. É imediatamente vincular o pensamento em busca dessa transmutação de linguagem.

A ciência e a acadêmica necessitam perceber o audiovisual como um parceiro de fato neste caminho que o homem trilha em direção ao conhecimento. É este diálogo que Sartori e Roesler (2005, p.151) pregam, “faz-se necessário o aprofundamento da discussão sobre a existência ou não de algum elemento que caracterize a linguagem audiovisual pedagógica” é exatamente isto que esta pesquisa anseia e procura contribuir.

Se para Nietzsche, pensar é imaginar e a imaginação é a primeira forma de organizar o pensamento, a razão vem a seguir. Nietzsche chama a imaginação de “Phantasia”, pois é um poder estranho e ilógico, uma força dupla que cria e associa as imagens, que gera e escolhe,

De modo geral, (Phantasia, grifo do autor) significa faculdade de produzir imagens. Imaginar é tornar visível, é fazer aparecer, é estabelecer contornos, linhas, correlações, sentidos, conexões, sendo essa “produção imaginativa” tem a tendência a se criar novas relações e, assim, multiplicar as imagens, criando ininterruptamente novas configurações (BULHÕES, 2007, p.254).

Os pesquisadores de EaD sabem da importância do uso da produção audiovisual no processo educativo, contudo são poucos que tem aprofundado seus estudos e ao mesmo tempo realizado produções. Circulando entre a produção textual tradicional e as narrativas audiovisuais, Laaser (2008) fala através de sua própria experiência, entendendo que: “um dos paradigmas do aprendizado é que ele só acontece após a percepção [...] que temos de variar o estímulo para atrair o espectador”. Laaser faz um confissão difícil de se ver na academia “como os acadêmicos estão acostumados a palestras, freqüentemente têm dificuldades de deixar que a imagem ‘fale’ por si mesma”. A esta luz acrescenta-se Gerbase (2006), que tem claro que tipo de vídeos as instituições de educação a distancia devem proporcionar aos alunos e o que eles desejam;

“Ele quer assistir a uma boa aula, que lhe sirva de base para um processo de verdadeiro aprendizado. Ele quer ser seduzido pela informação, quer ser instigado a aventurar-se no mundo do conhecimento, e não ser conduzido pela mão a uma longa e tediosa jornada de imagens e sons tão sedutores como um pote de geléia” GERBASE (2006).

Para Freire (1996, p.88) “Um dos saberes fundamentais à minha prática educativo-crítica é o que me adverte da necessária promoção da curiosidade espontânea para a curiosidade epistemológica”. A comunicação torna-se mais eficaz quando atinge mais de um sentido. Atratividade, variação de estímulos, e curiosidade são desafios postos à descoberta e o desenvolvimento de uma linguagem audiovisual própria para a EaD.

### **2.5.2 Aprendizagem e Produção de Sentidos**

O conceito de aprendizagem é extremamente amplo. Esta pesquisa sob o ponto de vista pedagógico está alicerçada na perspectiva da teoria de aprendizagem Sócio-construtivista.

Esta abordagem do processo cognitivo é centrada na origem social da inteligência. Para Vygotsky (1996, p.25) existem dois pontos chaves no desenvolvimento mental do homem: os processos mentais elementares e os superiores. Os processos mentais elementares dizem respeito ao repertório genético da espécie humana e da sua experiência infantil. Já os

processos mentais superiores são as construções que o homem realiza durante sua existência, e que, segundo MORAES e PAZ KLAVA (2009, p.16) “isso ocorre na sua relação com o mundo, mediado por instrumentos e símbolos desenvolvidos culturalmente, fazendo com que o homem se distinga dos outros animais”. Para o sócio-construtivismo a vida social é essencial à transformação do homem biológico em ser humano e o conhecimento é sempre mediado pela interação do sujeito com o meio.

A função do professor na visão sócio-construtivista é a de mediador do conhecimento e facilitador de experiências, promovendo uma horizontalidade maior nas relações mestre-aluno, onde existe um respeito pelo repertório cultural deste. Uma das características desta abordagem é a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD) criada por Vigotsky. Este conceito afirma que o desenvolvimento pessoal cognitivo de cada homem está situado entre os processos mentais, inferiores e os superiores.

Segundo Vygotsky, a evolução intelectual é caracterizada por saltos qualitativos de um nível de conhecimento para outro. A fim de explicar esse processo, ele desenvolveu o conceito de ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL, que definiu como a "distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes". (ARGENTO, 2010)

Esta região cognitiva é o espaço e o limite que a pessoa pode atingir para alcançar determinado saber em determinada momento. O conhecimento destes limites pelo mediador do conhecimento permite não ir além do que cada indivíduo tem possibilidades de aprender. Este conceito para Vygotsky rompe com a tradicional idéia de que turmas devem ser homogêneas, o que vai de encontro ao modelo educacional a distância, pois este possui um público diversificado, tanto cultural como geograficamente.

Segundo MORAES e PAZ KLAVA (2009, p.17) o que o sócio-construtivismo preconiza é “aquilo que o aluno realiza hoje com ajuda dos demais, estará realizando sozinho amanhã”. A aprendizagem nesta teoria é um processo ativo e dinâmico onde os homens não são receptores passivos, mas sim agentes ativos com suas características particulares e capazes de processar as informações que recebem. Eles encontram respostas as situações e aos problemas ativando o repertório de suas experiências cognitivas e sensoriais.

Se no sócio-construtivismo o homem se transforma pelo contato social, a produção de sentidos é também uma interação entre o homem e o mundo. Esta se dá segundo Saussure (LEACH, 1978, p.260) a partir de padrões mentais, “pois toda a palavra está associada a uma representação mental internalizada ou a um conceito”. Segundo esta linha de pensamento, há uma ligação entre três mecanismos para a criação do conceito na mente. Esta ligação existe através do elo de um objeto externo, cujo nome é dado de maneira arbitrária, com as funções cognitivas, criando uma relação imagem-sentido, porém, após sua internalização, esta imagem se torna um conceito na mente. O conceito é parte do signo lingüístico, e para Saussure;

a língua existe na coletividade sob a forma duma soma de sinais depositados em cada cérebro mais ou menos como um dicionário cujos exemplares, todos idênticos, fossem repartidos entre os indivíduos. Trata-se de algo que está em cada um deles, embora seja comum a todos e independa da vontade de seus depositários (SAUSSURE, 1974, p.27)

A produção de sentidos também está ligada a teoria dos signos, sendo então algo que representa alguma outra coisa para alguém, estando em substituição a esta coisa, mas não é a coisa, assim como, uma fotografia que apresenta a imagem de uma pessoa, mas não é esta pessoa. O signo tem natureza tríadica e pode ser analisado, segundo Santaella (2002, p.114), em si mesmo, nas suas propriedades internas; na referência aquilo que indica ou representa e nos tipos de interpretação que ele tem potencia de despertar nos usuários.

O sentido inferido é proveniente de um modo de ver, pensar e produzir saber, por isso cada sociedade, em seu contexto histórico possui maneiras particulares de produzir sentido às coisas. Esta noção está na essência da análise de discurso e dos novos ambientes de realização de conhecimento das culturas modernas.

Esta pesquisa, que procura também dialogar a produção de sentidos das realizações audiovisuais no contexto da educação a distância, entende que a imagem contém sentido e que, portanto pode ser “lida” por seu espectador. Para Aumont (1993, p.250) “a interpretação é o problema da imagem” e que estas não são sempre compreendidas com facilidade apesar de sua experiência direta. Para ele a abordagem pode ser pela semiologia ou pela iconologia. A abordagem semiológica contém diferentes níveis de codificação da imagem,

Em nossa relação com a imagem, diversos códigos são mobilizados, alguns quase universais, (os que resultam da percepção), outros relativamente naturais, porém já mais estruturados socialmente (os códigos da analogia, por exemplo), e outros ainda totalmente determinados pelo contexto social. O domínio destes diferentes níveis de códigos será desigual segundo os sujeitos e sua situação histórica, e as interpretações resultantes serão proporcionalmente diferentes (AUMONT, 2008, p.250).

Já a abordagem iconológica está mais ligada à imagem artística, “considerada mais nobre e digna de interesse e muito mais conscientemente elaborada”. Sua interpretação é ainda mais problemática (AUMONT, 2008, p.251).

Isoladamente as palavras não possuem conotação, podem representar, mas quando junta a outras, acabam adquirindo sentido. Para Eisentein (2002, p.16) em sua teoria cinematográfica sobre a montagem “esta propriedade consiste no fato que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade que surge da justaposição”.

A produção de sentidos, entendida aqui, caminha junto como que Barthes chama de *Punctum*. Ele divide o que olha na imagem em *Studium* e *Punctum*. O *Studium* se situa no campo do consciente e faz parte do gosto/não gosto, de um afeto médio, quase um treino, enquanto o *Punctum* para Barthes (1980, p.10) são “essas marcas, essas feridas [...] é também a picada, pequeno orifício, pequena mancha, pequeno corte [...] o *punctum* de uma fotografia é esse acaso que me fere”. E segundo Rivera (2008, p.62) o *punctum* é “a força capaz de romper a tela” e Samain em sua releitura de Barthes nos mostra que O *punctum*, é primeiro, o detalhe que atrai, depois a dramaticidade e a intensidade e por fim, aquilo que vem a mais, o que o intelecto não resolve,

“este aquilo que vem a mais” que a inteligência não chega a absorver, mas que o corpo reivindica. Ele é o sentido obtuso, um sentido que não pertence mais ao domínio da língua, mas que se confessa na abertura de uma ferida. É a ausência e o silêncio de todo o sentido que paradoxalmente provocam um novo sentido, esse grito íntimo, intenso, necessário a seres vivos, confrontados naquilo de que sempre a fotografia fala: a vida e a morte, o tempo e a existência. “A fotografia é, dessa maneira, um percurso iniciatório que dessacraliza o saber e permite o acesso ao outro que nós menos dominamos”, [...] O espectador de uma fotografia não é apenas uma pessoa capaz de pensar, mas também de amar, de viver e de morrer (SAMAIN, 2005, p.125).

Uma produção audiovisual que toque e tire o aluno de uma possível passividade de espectador é fundada na atratividade, na projeção, na identificação dos personagens e na variação de estímulos utilizando múltiplas estratégias narrativas com um tempo adequado a reflexão.

### 2.5.3 TV e Educação

A forma mais tradicional de se falar sobre o uso da televisão em sala de aula é sobre o receio dos educadores em serem substituídos pelos meios audiovisuais e que a escola necessita aprender a assistir a TV com outros olhos. A apresentação de filmes para provocar discussões e debates a partir de uma reflexão crítica posterior é a forma mais utilizada das narrativas fílmicas na escola. Segundo Moran (2009) a TV e o vídeo produzem uma grande sensibilização na população adulta com seu dinamismo e atratividade e focam menos na razão e mais nos aspectos afetivos.

A experiência televisiva altera a percepção e produz modificação nos processos mentais. Na sociedade midiática a imagem está estimulando a todo instante o exercício deste meio de maneira que o homem tende a desenvolver as habilidades requeridas para sua decodificação. Estas habilidades foram crescendo a partir dos primeiros assombrou como as projeções dos irmãos Lumière, com o trem vindo em direção a câmera que assustou e fez que o público corresse imaginando ser atropelado. De lá para cá diversas técnicas foram acostumando a visualização, ninguém hoje estranha a supressão de tempo ou alteração do ponto de vista provocado por cortes da montagem, considerando que vivemos a vida em um plano contínuo<sup>9</sup>. A imagem tem na sociedade ocidental grande poder de credibilidade ligada ainda a sua primeira fase, *como espelho do real*, e esta força está é sentida na expressão “eu vi com meus próprios olhos”. Mas a imagem não é a realidade, é um constructo que as instituições de ensino utilizam para a realização de seu objetivo final, a transmissão do conhecimento.

Formar usando a televisão pressupõe dar continuidade ao que o aluno já assiste em casa. Esta integração tem duas dimensões formativas que se complementam segundo

---

<sup>9</sup> Plano contínuo na linguagem cinematográfica é a não existência de corte e montagem, com seu desenrolar em tempo real ao que está acontecendo diante da câmera.

Ferrés (1996) o educar *na* televisão e *com* a televisão. Educar *na* televisão é utilizar o meio como matéria, como metalinguagem. Significa fazer o aluno compreender seus meios produtivos, seus mecanismos técnicos, suas linguagens narrativas, utilizando seus modos de expressão, conhecendo seu poder de manipulação e formas culturais. Educar *com* a televisão significa integrá-la à sala de aula em diversos níveis procurando aprimorar os processos de apreensão do saber.

## 2.6 A VIDEO AULA E SUAS CARACTERÍSTICAS

Uma vídeoaula é um produto audiovisual destinado a educação. Está baseado na transmissão de conhecimentos por meio do uso de imagens e sons, independentemente do meio a ser transmitido. Tem esta denominação porque sua difusão se deu a partir da gravação no suporte criado nos anos cinquenta e popularizado a partir dos anos sessenta chamado de vídeo tape, que era a gravação de som e imagem eletrônicos em uma fita magnética. Este registro poderia ser mais tarde visualizado por este mesmo aparelho que era ao mesmo tempo gravador e reproduzidor de fitas pesadas de duas polegadas.

Atualmente não é mais necessário este suporte de fita magnética. Há inúmeros novos suportes como fitas digitais, CDs e DVDs além das gravações em discos rígidos de computadores, *pendrives*, etc, mas o nome persistiu. Independente da base onde ele esteja registrado, sua mídia, a intenção da vídeoaula que na internet também é denominada de webaula, é educacional. O vídeo didático é composto por um conteúdo a ser transmitido, que foi realizado por uma equipe multidisciplinar que envolve profissionais de educação em conjunto com profissionais especializados em linguagens audiovisuais, ou pelo menos deveria. Uma palestra filmada pode ser um conteúdo para o aluno tomar conhecimento de vários temas, porém para esta pesquisa, não é uma vídeo aula, pois não contempla estratégias narrativas nem explora as possibilidades do audiovisual. Assim o que interessa aqui não são palestras transmitidas ou modelos “cabeças falantes”, mas justamente o contrário, modelos que possam apresentar o conhecimento de forma atrativa e com variações de estímulos.

No vídeo e na TV instrucionais, tentamos, conscientemente, aplicar as características da filmagem. O objetivo é levar os eventos educacionais aos alunos que, de outra forma, a eles não teriam acesso. As palestras podem fazer partes destes filmes, mas, em geral, não são o elemento-chave (LASSER, 2008, p.01).

O material didático audiovisual, além da característica fundamental de ser uma realização baseada em imagem e som, possui, em sua expressividade uma escolha narrativa determinada pelos seus autores. A escolha deste modelo narrativo deve estar conectada a decisão do conteúdo selecionado para o aluno aprender. Em função do conteúdo determinado, parte-se à escolha de uma linguagem narrativa que possa, dentro das condições de produção disponíveis, nem sempre ideais, apresentar e transmitir estes saberes ao aluno da melhor forma.

Existem hoje inúmeras formas de apresentar conteúdos e narrar histórias audiovisuais, haja visto que, a sociedade moderna é extremamente imagética, nascida, familiarizada e, muitas vezes até amestrada por técnicas de apresentação de conteúdos televisivos com fins duvidosos. Atualmente existe uma enorme segmentação de canais direcionados a públicos específicos, que acabam formando uma audiência muito crítica quanto a produção audiovisual. Este público, apesar de em sua maioria não realizar uma análise mais profunda, sedimenta-se no senso comum do gosto-não gosto, mas está acostumado a assistir determinadas coisas de determinada forma.

Laaser (1997, p.129) aponta que um bom meio audiovisual tem como características principais:

- Ser claro e simples e transmitir a mensagem à primeira vista;
- Deve se destacar para atrair a atenção;
- Deve ter valor instrucional e não apenas enfeitar o texto;
- Gráficos e tabelas devem ser auto-explicativos;
- Imagens que representam objetos familiares são mais facilmente compreendidas;

As tradicionais vantagens da vídeoaula para EaD são conforme Flores (2009) e Moran (2009):

- Conveniente ao ensino individual,

- Flexibilidade de tempo e ritmo de estudo,
- Conteúdos personalizados
- Interação com outros materiais didáticos,
- Fácil reprodução,
- Facilitam o caminho para níveis de compreensão mais complexos, mais abstratos, com menos apoio sensorial como os textos filosóficos, os textos reflexivos.
- Levantar discussões
- Introduzir assuntos
- Efeito motivacional
- Atratividade

Estas características de uma produção audiovisual educativa já estão inseridas em um padrão cultural estabelecido na produção audiovisual. No Brasil este padrão está ligado fundamentalmente a estética Hollywoodiana e ao padrão imposto pela Rede Globo. Então, uma instituição produtora de vídeos para EaD para atingir um público que está espacialmente disperso e possui uma cultura heterogênea, pode partir deste gosto mediano já padronizado e enraizado na sociedade e a partir deste ponto ir aprimorando suas linguagens em busca de ousadias maiores, fugindo a banalização de narrativas medíocres e não ficando a reboque do já exposto, o que seria muito prático, mas inventar também modos narrativos com a intenção de atingir com maior profundidade o aluno para este aprender de fato e internalizar o conteúdo proposto, fazendo do aprendizado uma experiência a ser transformadora.

Há, entretanto, por trás dos modelos de produção, que são uma espécie de receita de como fazer, o homem que a realiza, uma autoria que pode ser burocrática ou criativa.

## **2.6.1 Tipos de Produção de Vídeo Aulas**

### **2.6.1.1 Reportagens**

A Reportagem é um gênero jornalístico que contém informações de forma mais detalhada, contextualizada e procura interpretar os acontecimentos não podendo ser confundida com notícia que é a simples apuração dos fatos. Enquanto esta é mais imediatista

a reportagem deve ser atual e mais abrangente (LAGE, 1999, p.61). Segundo o manual de redação da Folha de São Paulo,

A reportagem tem por objetivo transmitir ao leitor de forma ágil informações novas, objetivas (que possam ser constatadas por terceiros) e precisas sobre fatos, personagens, idéias e produtos relevantes. Para tanto, elas se valem de ganchos oriundos da realidade, acrescidos de uma hipótese de trabalho e de investigação jornalística (PUBLIFOLHA, 2001).

A reportagem na EaD é um trabalho que sofre algumas alterações em relação ao modelo utilizado na imprensa, pois seu tratamento exige a participação de uma equipe multidisciplinar em sua produção devido a sua característica educacional. A utilização deste gênero de produção jornalística para educação a distância pode contemplar duas maneiras de apresentação. Uma, quando o professor conteudista se dispõe e tem condições de ser o repórter/apresentador, outra quando é contratado um profissional para fazer a ancoragem da matéria. Em ambos os casos temos uma produção realizada geralmente em locais longe da instituição de ensino. Uma condição básica, no caso do professor ser o apresentador/repórter é ter realizado uma capacitação e ser testado para sentir-se seguro durante a realização em campo. Como a tradição acadêmica treina seus membros para a produção de textos escritos que serão lidos, a produção audiovisual, ao contrário, necessita de um texto oral, para ser ouvido, claro, em ordem direta e simples, que se aproxime de uma linguagem coloquial onde o repórter/apresentador converse com o espectador, no caso o aluno. Além da característica da oralidade para a construção do texto segundo Lage (2001, p.92) “é necessário selecionar os dados e ainda ordená-los, o que envolve a consideração da importância ou o interesse”. Estes dados estão classificados segundo a sua importância, atualidade, identificação social, intensidade, ineditismo e identificação humana.

O texto televisivo pode ser comparado como o abrir da janela para contar as novidades ao vizinho, é imaginar que se conta uma história para alguém. Em uma reportagem, o repórter ou professor presenciam um fato/acontecimento e conduzem seu espectador/aluno a partilhar este testemunho. Na produção audiovisual para educação, texto e imagem devem caminhar juntos, as linguagens que buscam a dissincronia devem ser evitadas.

Como esta produção está inserida em um contexto de inúmeros outros conteúdos do curso, haverá um roteiro estrutural que contem o seu teor, ao estilo de uma pauta

jornalística, devem-se utilizar ganchos ligados a realidade, informações de conteúdo para texto e imagens e que possibilite o planejamento individual da equipe. Nesta produção cabe ao designer instrucional, ao conteudista e ao produtor selecionar as fontes de informações ligadas ao conteúdo, checar a pertinência e a viabilidade técnica e financeira de realização, pois é necessário que a produção faça os contatos previamente com as fontes a serem entrevistadas, confira locais e condições destes, levante os dados sobre o tema e agende os horários com todos os que participem do evento.

A equipe normalmente é composta pelo repórter ou professor, diretor, cinegrafista, produtor e motorista assistente. Em campo, antes das gravações a equipe verifica os espaços a serem filmados (se o local for próximo a instituição de ensino pode ser realizada uma visita prévia) e seleciona os mais adequados em função do que se deseja mostrar ao aluno. São verificadas as condições de espaço físico, atmosféricas, posição solar, iluminação, pontos de energia elétrica e outras necessidades para realizar a gravação e como se trata de uma produção no modelo reportagem, erros e falhas devem ser desconsiderados e repetirem-se as tomadas até ficarem satisfatórias.

O Modelo reportagem para EaD não pode desprezar os conceitos de produção que o telejornalismo levou anos para sedimentar e acostumar seu público. Enquadramento padrão para “*stand up*” (APÊNDICE 02) ou boletim que para Hernandez (2006, p. 125) é a notícia de televisão completa, apresentada e sustentada pelo repórter onde ele fica em quadro e a câmera faz um passeio para mostrar o que ele está narrando. O *stand-up* também é conhecido como “passagem” do repórter, onde este aparece em um dos lados da tela, da cintura para cima, um pouco em diagonal e o outro lado da tela apresenta o espaço onde ele está, dando assim a noção ao espectador/aluno da localização da reportagem. O tripé é fundamental neste tipo de produção, a regra de 180° possibilita realizar cortes em continuidade visual, zooms devem ser usados sem excesso e com critérios, panorâmicas, tanto horizontais como verticais, devem ser ensaiadas, ter velocidade adequada e seu uso também ser criterioso. Os contraplanos e detalhes para possibilitar cortes devem ser feitos após a gravação de uma tomada, onde a continuidade tem de ser obrigatoriamente observada. O contra luz é um fator a ser evitado, o entrevistado deve falar com o rosto em direção a quem está conversando com ele (repórter/professor) e este deve estar próximo a câmera fazendo assim que o entrevistado fique em um ângulo de máximo de 30 graus da lente.

Normalmente uma reportagem é dividida em vários elementos visuais: temos o “*stand up*” ou fala ao vivo do apresentador, há as entrevistas, as imagens que cobrem tanto falas do apresentador e dos entrevistados que confirmam o que está sendo dito e pode-se ainda acrescentar gráficos e telas com dados sobre tema exposto.

Se o professor conteudista não estiver na produção como apresentador, ou mesmo como participante da equipe, as decisões todas caberão ao diretor solitariamente. Maciel (2003) acentua a importância dos diretores e porque eles são considerados os autores dos filmes,

É necessário que uma mente individual tenha a responsabilidade da complexa produção cinematográfica, e por isso o diretor tem o controle artístico de todas as etapas da elaboração de um filme – roteiro, escolha de elenco, direção de atores, edição, sonorização etc (MACIEL, 2003, p.121).

Após as discussões prévias, fica ao seu encargo a responsabilidade da realização desta produção, seleção e hierarquização das informações, edição e finalização. Para uma reportagem ter sucesso vale os mesmos princípios de atenção que o filme possui, ter acuidade visual, ritmo e principalmente criatividade. Uma reportagem, por mais simples que seja, deve apresentar seu conteúdo de forma que chame e mantenha a atenção de seu público alvo, para tanto a curiosidade deve estar inserida como atratividade. Criar identificação e/ou projeção com a realidade do público facilita e contribui para o aluno se desarmar contra a obrigatoriedade de assistir ao material, além do aprendizado que possibilita.

O teor de uma reportagem nem sempre necessita ser apresentado de forma linear, muitas vezes começando-se próximo ao que seria seu ponto final para então apresentar os passos que conduzem ao ponto crucial, o “*plot*”<sup>10</sup>, (COMPARATO, 1983, p. 82) também conhecido como ponto de virada na linguagem cinematográfica é uma fórmula muito utilizada e que tem efeitos reais sob a curiosidade. Assim, observando o cinema, pode-se criar narrativas jornalísticas com uma pitada de mistério para gerenciar a atenção do aluno.

O modelo de reportagem, baseado no telejornalismo, para EaD deve conter algumas diferenciações no que concerne ao ritmo e ponto de vista. A televisão e seu noticiário

---

<sup>10</sup> “*plot*” é, segundo Doc Comparato, o que Aristóteles chama de núcleo fundamental da tragédia, sua alma. Implica na idéia de causa e efeito e se refere ao encadeamento dos acontecimentos segundo a ordem desejada pelo autor.

“vendem” notícias, organizam seu encadeamento de apresentação para garantir audiência, então sua lógica de atratividade é anti-reflexiva e expõe o ponto de vista da emissora sobre o mundo. O ritmo da TV é intenso, as cenas curtas a ponto de que, quando o espectador vai refletir, esta imagem já saiu da tela e surgiu uma nova e o espectador inicia nova análise que se tornará inconclusa, e assim sucessivamente. Para EaD, este ritmo deve ser desacelerado, as imagens acompanhadas da voz devem permitir a reflexão sem se tornarem arrastadas e tediosas.

#### 2.6.1.2 Documentários

Considerando que toda a produção existente pode ser tratada como um documento de sua época, temos então uma divisão entre uma documentação ficcional e não ficcional. O documentário não ficcional está fundamentado na crença do poder da autenticidade da imagem e na impressão de realidade que ela carrega.

Surgido nas primeiras imagens dos irmãos Lumière, baseada no que André Bazin (Nichols, 2005, p.118) denominou de “fé na imagem” o documentário como é visto hoje tem em “*Nannok of the north*” realizado em 1922 por Robert Flaherty com esquimós inukes no pólo norte, o seu primeiro exemplar. Segundo o documentarista inglês, Jonh Grierson, (LABAKI, 2006, p.28) “Flaherty percebeu que cinema não é um braço da antropologia ou da arqueologia, mas um ato de imaginação”. Grierson foi um dos fundadores da escola documental inglesa assim com Dziga Vertov e Eisentein são dois expoentes da escola russa de cinema.

Um documentário não é a realidade, mas um modo de representar a realidade, e ao contrário de outros modelos de realização audiovisual, apresenta atores sociais, onde não há combinação prévia sobre o que falar e como falar. Para a EaD é um modelo de produção que possibilita a apresentação de inúmeras representações sobre estas realidades, principalmente aos cursos da área de humanas. Com um campo abrangente, afinal pode-se realizar um documentário sobre os mais diversos assuntos e sob os mais variados pontos de vistas, o documentário não ficcional deve ter por parte do realizador um forte componente ético. O documentário é necessariamente autoral, pois este gênero apresenta a visão de seu realizador sobre determinado tema social. Como uma representação de uma realidade, o documentário é resumido basicamente na expressão de “eu falo dele para você”,

“Você” é ativado como público quando o cineasta transmite a sensação de que está de fato, falando conosco, de que o filme nos atinge de alguma forma. Sem esta sensação podemos até estar presentes, mas não assistimos ao filme. Os cineastas tem de encontrar um modo de ativar a percepção de nós mesmos, tanto como aqueles para quem o cineasta fala (sobre alguém ou alguma coisa) quanto como membros de um grupo ou coletividade, um público para qual o assunto tem importância (NICHOLS, 2005, p.43).

Mas como ele pode ser produzido dentro de uma instituição de EaD com intenção educativa, se a autoria é determinante? Livros também possuem autores. Mas em um documentário para EAD a autoria inicial pode ser relativizada e, quando o desenho do curso, realizado por uma equipe multidisciplinar que possua entre seus participantes um profissional com experiência em linguagem audiovisual, incluir a realização de um documentário, o passo inicial é uma discussão sobre como ele estará inserido no meio dos outros conteúdos e qual seu objetivo.

Esta discussão em equipe deve colocar os diversos pontos de abordagem desejados. Professor conteudista, designer instrucional, administrador financeiro e diretor responsável da produção irão então definir que tipo de produção documental será feita. Esta discussão inicial e fundadora do projeto do documentário educativo deve deixar claro quatro aspectos: Primeiro, que o estabelecido é uma meta a ser alcançada. Segundo, que o trabalho de produção e de campo irá adequar o ideal a realidade possível, pois em um documentário nem sempre se chega onde se deseja, este tipo de obra tem sua realização aberta e muitas vezes as surpresas do caminho mudam as idéias estabelecidas anteriormente. Terceiro, o diretor responsável pela produção deve ter conhecimentos da linguagem audiovisual e das diretrizes educacionais da instituição, conhecimento em EaD e do local exato do conteúdo dentro do desenho do curso. Quarto, cabe a este profissional as decisões sobre a produção e execução do material, procurando manter o objetivo inicial, mas realizando as adequações em face dos acontecimentos em meio a realização ou em ultimo caso desistir da produção se esta não ficar de acordo com os objetivos traçados inicialmente.

O documentário para utilização na educação a distância, na compreensão desta pesquisa, deve afastar-se de algumas características ainda muito utilizadas em grandes produções como *BBC* e *National Geographic* e *Discovery Channel*, a qual o espectador está acostumado. A principal característica a ser evitada é a “*voice over*”. Esta técnica é percebida

quando há uma série de imagens que estão narradas por um locutor com voz grave e eloqüente também denominada de “voz de Deus” que acaba se transformando em voz da autoridade (NICHOLS, 2005, p.40). Esta característica das narrativas documentais acaba por conduzir a uma verdade pronta, a algo fechado e determinado como indiscutível. Esta voz deve ser minimizada ao máximo e ser utilizada, se necessária, a voz de alguém que já apareceu na imagem. Na narrativa documental moderna, a voz está com os humanos, são homens que falam para homens que escutam, daí a importância de se extirpar essa voz “forte, suave e grave” desconhecida, mas com características divinas (APÊNDICE 03). A narrativa documental acaba sendo realizada por um personagem que é um ator social, mas este deve ter algumas características para poder ser usado nesta produção,

Para o diretor, de nada adianta achar pessoas com vidas extraordinárias, mas sem esta habilidade narrativa. Contar mal pode significar uma fala confusa, má dicção, não terminar o que se está dizendo, não ter força para expressar, não ter fé no que diz (LINS, 2004, p.103).

O gênero documentário tem vários subgêneros em seus modelos de realização, Bill Nichols (2005)<sup>11</sup> faz uma divisão em seis subgêneros em relação aos modos de representação, ao momento histórico que surgiram e de algumas características de produção. Todas elas apresentam seus prós e contras.

Em relação a produção educativa, há que se fazer uma mistura de subgêneros documentais para utilizar o que melhor se adapta a construção de conhecimento pretendida ao curso. Entre as relações com o educando, é eticamente importante que este saiba as condições de produção e que se permita apresentar o conteúdo deixando a ele a formação de opinião e não apresentando questões fechadas, a não ser em ciências exatas que necessitam este tipo de conclusão. Neste sentido a extração e hibridação do que possuem de positivo, os modelos, expositivo, observativo, participativo e reflexivo são os que mais podem contribuir a produção audiovisual educacional.

---

<sup>11</sup> No APÊNDICE 01 há um quadro adaptado pelo autor que apresenta estes sub-gêneros.

### 2.6.1.3 Dramatização

A dramatização é uma forma de produção que utiliza atores com um texto preparado para tratar de uma situação educacional em que a identificação e/ou a projeção estejam diretamente sendo colocadas aos alunos/espectadores. A dramatização pressupõe um texto construído de acordo com que se deseja transmitir.

Na dramatização, ao contrário dos modos reportagem e documentário, não há atores sociais, mas atores contratados e pagos, existe então, uma relação contratual onde é obrigação e direito do realizador ter uma atuação adequada dos seus atores aos fins que deseja. O ator é um meio para um fim, o aluguel de seu talento e prestígio serve as necessidades de produção. O ator que vai disponibilizar seu talento/performance irá sob contrato ceder seu trabalho e o direito de uso de imagem e voz sob determinadas condições pré-definidas.

Uma dramatização para EaD, assim como outros modelos de produção audiovisual está submetida ao desenho educacional do curso e da disciplina. Este modelo de produção deverá ser realizado após definido o que se quer dizer sobre um tema. Para tanto, após a definição do tema se cria um argumento<sup>12</sup>, e a partir deste inicia-se a construção de um roteiro.

O roteiro é a posição-chave na fabricação de um filme, pois é a partir dele que se decide o filme. Um bom roteirista é aquele que conhece a fundo a técnica cinematográfica, pois é preciso escrever coisas filmáveis, do contrário o roteiro não passa de um sonho impossível (Jean-Claude Carrière, apud RODRIGUES, 2002, p. 48)

O roteiro é o documento das falas e dos locais onde acontecem as ações em que se desenrola a produção. A narrativa exposta no roteiro diz respeito a disposição dos acontecimentos, segundo Xavier,

Quem narra escolhe o momento em que a informação é dada e por meio de que canal é feito [...] Diante de qualquer discurso narrativo, posso falar em *fábula*, querendo me referir a uma certa história contada, a certos personagens, a uma sequência de acontecimentos que se sucederam em um determinado lugar (ou

---

<sup>12</sup> O argumento em uma obra audiovisual contém a primeira e fundadora idéia da obra a ser produzida. É um texto extremamente curto, um parágrafo que resume a obra.

lugares) num intervalo de tempo que pode ser maior ou menor; e posso falar em *trama* para me referir ao modo como tal história e tais personagens aparecem para mim (leitor/espectador). (PELLEGRINI e outros, 2003, p.65)

Para a realização de dramaturgia é necessário a parceria entre um roteirista e um diretor. Este dois profissionais em conjunto produzem um diálogo através de suas visões sobre narrativas que só enriquece o trabalho de tecer esta trama. Um diretor audiovisual é como um maestro de orquestra, conhece para que serve cada instrumento e a hora exata da entrada em cena de cada um deles. Dirigir significa também saber colocar as pessoas certas com suas habilidades específicas em prol de um mesmo objetivo. Um diretor não tem apenas habilidades e conhecimentos técnicos sobre filmagem, mas a confiança da equipe para conduzir com sua visão holística toda a série fragmentada de pequenas tomadas (*takes*), unidas por seqüências em um todo harmônico para que ao final exista uma mensagem bem transmitida. Um diretor é um exemplo a ser seguido em uma produção, por isso humildade e cumprimento das metas fazem parte de sua tarefa, visto que a produção tem um valor financeiro específico destinado a realização.

Para uma dramatização ocorrer perfeitamente alguns passos devem ser observados. Existe a necessidade da criação de personagens a serem interpretados por atores, logo é fundamental testes de elenco que formem um grupo que respondam as necessidades dos personagens, na sua complexidade física e personalidade interior e sentido coletivo. (APÊNDICE 05) Formado o grupo parte-se para os ensaios, onde o texto determinado é passado aos atores com seus personagens selecionados para que a construção dos diálogos (APÊNDICE 06 e 07) (quando houver, pois existe também a possibilidade de criação de esquetes, ao estilo cinema mudo. (APÊNDICE 08)) seja então testada e aprimorada.

O aprimoramento dos textos roteirizados se dá a partir da fluência deles na linguagem desejada e da colocação de “cacos”<sup>13</sup>. A direção de atores pode estar a cargo do diretor ou ser contratado um profissional específico para este trabalho, o diretor de atores. No cinema o objetivo é a busca de uma verossimilhança com a realidade, fazendo com que o ator viva os pensamentos e sentimentos de seu personagem. Para Gerbase a ator pode divergir do diretor quanto a nuances de caráter do personagem, mas,

---

<sup>13</sup> Cacos, são na linguagem de cinema e teatro, a inserção de falas não escritas no roteiro que o ator coloca para dar maior naturalidade e fidelidade na construção de seu personagem. Alguns cacos na televisão acabam se transformando em “bordão”.

Esse tipo de conflito, sobre sutilezas, referentes a aspectos fora da fábula, podem ser resolvidos nos ensaios. Mas, conflitos quanto à compreensão da história ou às motivações básicas dos personagens na trama devem ser resolvidos o mais rápido possível (GERBASE. 2003, p.39).

A atuação do ator moderno está baseada nas idéias desenvolvidas pelo russo Konstantin Stanislavsky a partir da psicologia. Ele desenvolveu a teoria da consciência do ator que é a raiz da interpretação. Duas são as vertentes do seu pensamento sobre a direção de atores: a memória sensorial, que busca que o ator sinta as ações que executa se concentrando nos sentidos presentes na ação (gosto, cheiro, tato, visão ou audição) e a memória afetiva, onde o ator busca dentro de seu repertório de emoções passadas a mais próxima da que o personagem solicita (RABIGER, 2007, p.10).

Paralelamente ao trabalho dos atores, a produção, sob orientação do diretor, está concretizando outros aspectos necessários à realização das gravações. As necessidades de produção são definidas a partir de uma decupagem do roteiro. A decupagem é uma “dissecação” do roteiro, nesta fase, pode ser criado um mapa de produção. Um mapa separa todas as necessidades de produção por área, definindo o que e quando será necessário utilizar. Após a elaboração deste mapa, é definido o cronograma das gravações, procurando otimizar tempo e dinheiro disponível. Cenas nos mesmos locais costumam ser gravadas no mesmo dia independente de sua ordenação no roteiro. Assim, são determinadas as diárias serem pagas a atores e demais profissionais, como figurantes, maquiadoras, figurinistas, etc. Há também a criação de uma “ordem do dia” que especifica o que será gravado, onde será gravado, quais membros da equipe e o que obrigatoriamente deverá estar no local da gravação, como objetos de cena, adereços e figurinos.

A dramatização é um excelente modelo de produção a ser utilizado na EaD, pois tem a possibilidade, e é criado especialmente, para gerar identificação e/ou projeção junto a seu público. Situações são criadas para mostrar ao aluno como acontecem certas coisas, exemplificam formas de operação, apresentam atitudes do dia-a-dia que são modos culturalmente aprendidos e apontam suas diferenças e toda a sorte de ações e sentimentos humanos do cotidiano. A dramatização é um modelo poderoso para a educação a distância, mas tem um modo de produção caro, necessitando de uma equipe técnica e artística de razoável tamanho em uma parceria afinada com conteudistas e designers instrucionais.

Outro fator a ser clarificado e flexibilizado na transformação de uma linguagem de conteúdo acadêmico para a linguagem audiovisual que recria e dramatiza o cotidiano, é a tradicional intransigência acadêmica com situações que representem o dia-a-dia e por isso mesmo acabem apresentando situações com algum tipo de brincadeiras ou humor, nem sempre expressas dentro da camisa de força do politicamente correto. Ora a vida real diária é assim, afinal, um dos maiores dramaturgos brasileiros, Nelson Rodrigues, faz sucesso até hoje com “a vida como ela é”. Não é uma defesa destas situações, mas elas estão em cada esquina e a academia deve saber usá-las para seu fim, afinal a história só avança com quebra de regras e paradigmas.

#### 2.6.1.4 Estudo de Caso

Um caso é um fato surgido do mundo real. Um estudo de caso é uma investigação sobre este fato. É uma forma de pesquisa qualitativa, onde se procura a compreensão das decisões tomadas baseadas no contexto de sua provocação. Sua utilização é maior quando se busca entender, explorar ou descrever acontecimentos de um fenômeno. É um mergulho particular em um ponto específico do conhecimento ou da vida prática onde se desvenda através da coleta de dados, dos “como” e “por que” houve uma superação e transformação. Para Chiozzotti

O estudo de caso é uma caracterização abrangente para designar uma diversidade de pesquisas que coletam e registram dados de um caso particular ou de vários casos a fim de organizar um relatório ordenado e crítico de uma experiência, ou avaliá-la analiticamente, objetivando tomar decisões a seu respeito ou propor uma decisão transformadora (CHIZZOTTI apud Cavalcanti, 2010, p. 35)

Na EaD o estudo de caso não deve estar ligado a formulação e comprovação de teorias complexas e abstratas, e sim mais próxima das atividades concretas ligadas as experiências cotidianas. O estudo de caso, leva o aluno próximo ao que se poderia chamar para a EaD, de uma “observação participante”, pois este, apesar de não ser o pesquisador ativo, é, através do olho da câmera, um observador dos fatos com a possibilidade de verificar “in loco” o sujeito, o cenário, suas ações e reações. Esta experiência apresentada de forma

audiovisual irá transportar os alunos ao local, fazê-lo sentir as dificuldades e compreender as decisões que culminaram em uma solução, tudo isso de uma maneira mais próxima. A descoberta pelo aluno, seu entendimento, interpretação e conhecimento adquirido através das experiências dos outros estabelece uma noção vivida dos fatos.

No estudo de caso as entrevistas descrevem os passos dados a partir da percepção de um problema e como se confrontou com este. Além do relato da experiência, o aluno irá “testemunhar” e perceber também através do não dito, mas via linguagem não verbal, as sensações e dificuldades passadas por aqueles que vivenciaram as dificuldades.

Para a produção audiovisual didática na EaD, os *cases* como normalmente são denominados, apresentariam uma experiência sobre o tema em estudo pelos alunos. Esta experiência está ligada, geralmente, ao campo prático da atividade e proporciona aos acadêmicos um contato com a realidade onde uma pessoa ou empresa enfrentando um desafio chegou a uma solução satisfatória a partir de determinadas atitudes. *Cases* podem ser realizados em todas as áreas do conhecimento, sendo útil a todos os temas, deste os mais tradicionais ligados a administração empresarial a situações particulares da área da saúde, como o tratamento de uma doença nova e difícil, sob um ponto de vista, que pode ser tanto do médico, do paciente, da família ou de um laboratório.

Este desafio, superado, é então relatado em um vídeo mostrando o que aconteceu. Primeiro temos a apresentação do problema, onde se situa o que estava atrapalhando o progresso e desenvolvimento da empresa ou pessoa e poderia até causar sua falência ou morte. O estudo de caso deve ser trabalhado na linguagem audiovisual utilizando técnicas de gerenciamento da atenção e atratividade buscando os conceitos de Ferrés (1996) sobre identificação e projeção, pois a problemática apresentada deve estar diretamente relacionada ao tema em estudo criando essas relações.

A narrativa pode fazer uso de técnicas da reportagem jornalística mescladas com as do documentário e com estratégias utilizadas na dramaturgia. A participação do professor ou de um apresentador contratado obedece a mesma lógica das reportagens, mas muitas vezes não há esta necessidade, pois as próprias pessoas podem contar a experiências sem a necessidade de um mediador externo aos fatos. O importante na exposição de um estudo de caso é a apresentação clara de um antes problematizado, de um durante, onde se mostra o que

foi feito e como foi feito para superar este problema e um após, onde temos os resultados destas ações.

#### 2.6.1.5 Computação Gráfica

A computação gráfica está situada dentro da esfera da ciência da computação e é a transformação de dados binários em imagens. Como técnica artística, que é o que interessa a esta pesquisa, a computação gráfica é a geração de imagens digitais via computador em duas ou três dimensões. As dimensões utilizadas para construção destas imagens são; altura, largura e profundidade (esta última apenas para o 3D). Esta monografia irá tratar a computação gráfica, basicamente, nas suas três dimensões (3D).

A criação de imagens avançadas pela computação faz uso de softwares específicos como o 3D Studio Max<sup>®</sup>, o Cinema 4D e o Autodesk Maya<sup>®</sup>. A computação gráfica cria virtualmente, formas, objetos, cenários e personagens com características de um mundo peculiar e próprio ou recria as formas procurando imitar o mundo real. Quando se realiza uma computação, está-se modelando em 3 dimensões (as coordenadas X, Y e Z, altura, largura e profundidade), utilizando as ferramentas que o programa de 3D fornece para a produção de uma rede complexa, que tece matematicamente as formas de algum objeto.

Ambientes tridimensionais são conhecidos por sua versatilidade. Com o a tridimensionalidade é possível angular a câmera, ou o ponto de vista, em qualquer direção, a fim de obter melhores tomadas, rotacionar objetos, personagens ou até mesmo cenários não é problema algum para o animador. O que fascina todos os adeptos do CGI é o fato de que, na computação gráfica, tudo pode ser modificado. Desde os objetos ao fundo de uma cena, o relevo de um cenário qualquer ou a luminosidade de um ambiente é passível de mudanças. Tudo está sob o controle do animador, ou do diretor (HIERTZ, 2008).

O processo de produção segue basicamente o caminho da modelagem, que é a criação das formas dos objetos, avança pelo seu mapeamento ou posicionamento dentro de um espaço virtual também construído e culmina na criação de luzes e câmeras com características semelhantes as conhecidas no mundo real. Após estes passos há a animação, que pode ser realizada em qualquer destes elementos. Podem movimentar-se os objetos, a iluminação e a câmera, todos ao mesmo tempo, se assim for necessário para se criar o efeito

desejado. Por último, após a criação dos objetos e da movimentação desejada há o processo de renderização. Esta etapa é quando o computador processa matematicamente todas as informações que foram inseridas no projeto e deste “*render*” surge um arquivo digital em forma de filme. É este filme final que irá compor parte da vídeoaula. Os arquivos digitais criados tem, como todos arquivos digitais suas “extensões”. As mais comuns para a geração de um filme em computação gráfica procuram a integração com outros softwares empregados na edição de vídeo e são, “.avi” da plataforma Windows da Microsoft e o “.mov” da plataforma Macintosh da fabricante Apple<sup>®</sup>.

A utilização da computação na produção de vídeos para EaD é vasta, poderosa e por que não infinita. Sob a construção de animações virtuais pode-se apresentar, conceitos abstratos, imagens invisíveis ao olho humano, construir e testar modelos físicos e matemáticos, animar gráficos e demonstrar situações impossíveis no mundo real (APÊNDICE 10). A computação pode produzir o entendimento e a compreensão com uma facilidade que o texto apenas pode remeter a imaginação.

A computação gráfica, como recurso imagético de ensino-aprendizagem, se enquadra dentro de uma proposta geralmente demonstrativa e emocionalmente fria, com a utilização da percepção mais próximo das narrativas racionais e exatas. As situações complexas que pode apresentar, seus gráficos e tabelas animadas produzem uma compreensão maior, pois a visualização animada permite pontuar com ritmo, aproximações e afastamentos os objetos que deseja focar em cada momento. Esta tecnologia narrativa é largamente utilizada pela publicidade, pela produção e pelo telejornalismo de emissoras de televisão, provocando um entendimento fácil de assuntos técnicos de difícil compreensão apenas pela locução de seus apresentadores.

Sua realização deve também partir de uma reunião onde o desenho do curso, seu conteudista, designer instrucional e artista da computação definam o ponto estratégico a ser direcionado na computação, e também criado um roteiro textual em conjunto com um roteiro em sua forma visual, um “*story-board*”.

Utilizada em larga escala a computação gráfica mostra-se acessível financeiramente. O custo, quando a produção é da própria instituição acaba sendo menor que

contratando o serviço externo. A contratação externa demanda maior tempo de realização e menor controle por parte da equipe envolvida, pois o contato acaba sendo menor.

#### 2.6.1.6 Desenho em Movimento

O desenho em movimento é também conhecido como “*Motion Design*” e “*Motion Graphics*”. Esta técnica recente de produção audiovisual utiliza os conceitos do design gráfico para a construção de vídeos animados digitalmente pela mescla de diversos programas de computadores. Sua definição pode ser entendida como a animação de elementos do design.

A popularização desta técnica na televisão brasileira começou a ganhar visibilidade na década de 80 e se dá a partir da introdução da TV a cabo, e mais especificamente, através da *Music Television* (MTV). Esta emissora segmentada era direcionada ao público jovem com linguagem moderna, procurando pela ousadia estética se diferenciar da mesmice da televisão aberta e de sua imitação por todos outros canais ao “padrão globo de qualidade” imposto pela rede Globo. Com o surgimento da computação gráfica o *Motion Designer* começa a ganhar espaço nos canais de TV aberta, levando atrevimento e originalidade a videoclipes, vinhetas e criações de identidade visual.

O *motion design* carrega consigo uma carga indutora do olhar maior que as outras produções audiovisuais, segundo Frezza (2003):

Outra característica do design em movimento que potencializa a transmissão da mensagem, é a maior eficácia na condução do foco de atenção do receptor, através da fragmentação da peça durante a exibição. O design em movimento baseia-se no tempo, assim a velocidade de transmissão da informação é controlada pelo emissor e não pelo receptor (FREZZA, 2003, p.22).

O *Motion Design* pode ser considerado a mais sofisticada técnica de comunicação audiovisual neste início de milênio. Ela tem uma intrínseca ligação com a produção sonora, áudio e vídeo se completam totalmente aqui, não havendo um casamento perfeito entre eles, seu poder de informação perde muito. Nesta técnica nada permanece estático, há sempre movimento, mesmo muito lento ou quase imperceptível. O deslocamento dos elementos que

constituem a animação no tempo e no espaço são baseados na frequência de seu aparecimento, no ritmo acompanhado do som, e na força das cores.

Para a educação a distância o *Motion Design* é um aliado ainda não descoberto. O poder que possui na animação, misturando imagens criadas digitalmente em diversos programas que podem ser conjugadas com imagens reais captadas por câmeras de filmagem criam um mundo quase sem limites e mais real que a computação gráfica. A possibilidade de apresentação de conceitos teóricos abstratos, da criação de gráficos animados, organogramas, de cenários com ação, tudo com didatismo, ritmo e qualidade estética está a disposição para produzir aulas atrativas ao invés de narrativas pesadas e enfadonhas. O controle da informação pelo emissor pode ser utilizado em favor da educação e não da manipulação, servindo a uma perfeita compreensão das mais diversas situações onde pode ser usado.

O Design em movimento para Frezza (2003, p.23) “pode ser definido como a potencialização e organização de grafismos com significação através do movimento, tendo como objetivo principal a transmissão de informação”.

## **3 PESQUISA**

### **3.1 OBJETO DA PESQUISA**

Esta monografia investiga o audiovisual na EaD. Para compreender melhor foram analisados aqui os comentários dos alunos do Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação da UnisulVirtual no relatório de autoavaliação institucional (AAI).

A UnisulVirtual oferece a seus alunos no espaço virtual de aprendizagem EVA, entre outros materiais pedagógicos, as web aulas, que são gravações em vídeo realizadas pelos professores conteudistas e tutores. Estas produções, em sua grande maioria, são aulas expositivas, onde o professor apresenta o conteúdo apoiado por um PowerPoint da Microsoft® construído especialmente para uso via internet e que pode conter imagens, gráficos e textos. Este material é geralmente estático ou possui pouca animação.

O curso de GTI é direcionado a quem deseja realizar uma formação superior para aplicar e desenvolver suas habilidades às tecnologias da informação em ambientes de negócios e procura concentrar-se nos aspectos gerenciais, nos processos de gestão e na visão estratégica das organizações. Entre seus objetivos, o curso se propõe a desenvolver o raciocínio estratégico e a implementação dos princípios básicos da gestão de Tecnologia Informática (TI), levando seus alunos a compreender os principais processos associados ao seu desenvolvimento e a percepção de suas tendências. O curso tem duração de dois anos e meio e para ingressar é necessário o diploma de segundo grau (UNISUL, 2010).

Os comentários analisados são inseridos pelos alunos no espaço virtual de aprendizagem, EVA, após cursarem cada disciplina do curso e fazem parte da metodologia da instituição, onde os alunos são convidados a responderem questões objetivas e subjetivas. As respostas estão agrupadas em cinco itens; material didático, sistema tutorial, sistema de avaliação, estudo autônomo e comentários do curso. O relatório compreende o período do 1º semestre de 2010 e foi aplicado entre 02/02/2010 e 15/07/2010. O objetivo da pesquisa (AAI) é de avaliar a instituição, os materiais didáticos, o sistema tutorial e de comunicação, o sistema de avaliação, a metodologia de avaliação à distância e outros aspectos gerais do curso.

Este relatório serve para a instituição como um feedback, um indicador para a seleção de “estratégias e tomadas de decisões que promovam a melhoria contínua”.

Os alunos que responderam o questionário estão divididos geograficamente da seguinte forma:

	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
<b>a - Em branco</b>	<b>5</b>	<b>1,3%</b>
<b>b - Norte</b>	<b>20</b>	<b>5,1%</b>
<b>c - Nordeste</b>	<b>27</b>	<b>6,9%</b>
<b>d - Centro Oeste</b>	<b>61</b>	<b>15,6%</b>
<b>e - Sudeste</b>	<b>117</b>	<b>29,8%</b>
<b>f - Sul</b>	<b>161</b>	<b>41,1%</b>
<b>g - Exterior</b>	<b>1</b>	<b>0,3%</b>
<b>TOTAIS</b>	<b>392</b>	<b>100,0%</b>

Fonte: relatório AAI. 2010.1 UnisulVirtual

Quanto a faixa etária:

	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
<b>a - Em branco</b>	<b>1</b>	<b>0,3%</b>
<b>b - menos de 25 anos</b>	<b>42</b>	<b>10,7%</b>
<b>c - de 25 a 33 anos</b>	<b>165</b>	<b>42,1%</b>
<b>d - de 34 a 39 anos</b>	<b>93</b>	<b>23,7%</b>
<b>e - de 40 a 45 anos</b>	<b>47</b>	<b>12,0%</b>
<b>f - de 46 a 50 anos</b>	<b>29</b>	<b>7,4%</b>
<b>g - acima de 50 anos</b>	<b>15</b>	<b>3,8%</b>
<b>TOTAIS</b>	<b>392</b>	<b>100,0%</b>

Fonte: relatório AAI. 2010.1 UnisulVirtual

O Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia possui 1.716 alunos e, segundo o relatório, participaram da pesquisa 392 alunos, o que corresponde a 23% do público matriculado.

No relatório há 857 questionários validados e respostas a 31 disciplinas que postaram um total 783 comentários. Deste universo há um total de 35 respostas em 13 disciplinas com considerações sobre vídeoaulas, o que corresponde a 4,46% dos comentários.

### 3.2 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa interpreta, primeiramente, que a quantidade de respostas ao questionário que citam “web-aulas” é muito pequena. Compreende, por outro lado, que um dos motivos deste número baixo, é que a citação do termo “web-aulas” não está em uma pergunta própria, pois este recurso ainda não é oferecido em todos os cursos e aliado ao fato das web-aulas serem uma estratégia metodológica recente na UnisulVirtual por razões tecnológicas. Esta razão é em função da velocidade da transmissão de dados proporcionada pela internet e pela preocupação da UnisulVirtual em oferecer ao aluno, o acesso ao material pedagógico mesmo em regiões remotas com dificuldade de conexão de banda larga. Web-aulas, são arquivos normalmente pesados, pois a imagem contém muitos dados, cada minuto de produção publicado em extensão “.flv” arquivos chamados de ‘flash’ tem três megabytes de peso a serem transmitidos pela rede. Assim, temos então, que o questionamento sobre as web-aulas está inserido na questão sobre “material didático online” junto com; textos, gráficos, e outros. O comentário do aluno responde a pergunta: “Os recursos didáticos englobam (textos, gráficos, web-aula, etc.) disponibilizados no EVA para o estudo da disciplina são:

	<b>Frequência</b>	<b>Percentual</b>
<b>a - Em branco</b>	<b>27</b>	<b>3,2%</b>
<b>b - Ótimos</b>	<b>401</b>	<b>46,8%</b>
<b>c - Bons</b>	<b>325</b>	<b>37,9%</b>
<b>d - Regulares</b>	<b>89</b>	<b>10,4%</b>
<b>e - Ruins</b>	<b>9</b>	<b>1,1%</b>
<b>f - Insuficientes</b>	<b>6</b>	<b>0,7%</b>
<b>TOTAIS</b>	<b>857</b>	<b>100,0%</b>

Fonte: relatório AAI. 2010.1 UnisulVirtual

Comercialmente, o vídeo na internet está bem mais avançado que nas instituições acadêmicas, repositórios como o *Youtube*, *Google* vídeos e *Vimeo* possuem material em grande escala, arquivos temporalmente maiores, com qualidade superior alguns produzido em alta definição e já iniciam as experiências de vídeos em três dimensões.

Há então, para interpretar, um universo de 35 comentários no questionário que citam web aulas, ou vídeos. Estes comentários expressam a necessidade e o desejo da publicação no ambiente virtual de produções audiovisuais, tanto síncronas como assíncronas. Em que pese o número de respostas serem considerados reduzidos, nota-se a percepção por partes dos alunos de que o vídeo mais que uma estratégia de pertencimento é uma arma potencialmente educativa. A pesquisa passa agora a apresentar alguns comentários considerados reveladores e que, no seu entender, explicitam este anseio. Para um aluno da disciplina de Metodologias e projetos de softwares, “O professor poderia ter indicado algo **mais didático ao aluno usando de recursos de vídeo**, imagens ou algo que se aproximasse mais da realidade para identificarmos nossas dificuldades e saná-las”.

Outros comentários produzem afirmativas que conduzem na mesma direção:

- Disciplina Organização de computadores
  - “Creio que a Unisul poderia disponibilizar aos alunos do ensino a distância, vídeo aulas das disciplinas que no meu entender, ajudariam muito num melhor desempenho.”
- Disciplina de filosofia
  - “Aulas gravadas ou web ao vivo. Assim fica melhor o ensino a distancia...”
  - “Gostaria de vídeo aulas, para ter uma ótima visão do assunto.”
  - “Acho que seria bom se tive-se (sic) mais vídeo-aulas.”
- História do Pensamento administrativo
  - “do meu ponto de vista, acho que deveria existir videoaulas postadas regularmente no EVA para que pudéssemos interagir com maior facilidade com o professor tutor. não se é necessário vídeos ao vivo, pode ser vídeos postados com muita antecedência.”
  - “Estou gostando do curso da Unisul. Trabalho com *e-learning* há bastante tempo. Apesar da boa vontade dos professores, o sistema escolhido pela Unisul é fraco. De todos os cursos que minha empresa já fez, ou que eu já vi, o da Unisul é o mais cansativo e difícil para aprender. Creio que uma solução muito boa e barata seria pelo menos o professor fazer uma aula gravada em vídeo, com explicações MACRO da matéria. Isso facilitaria depois na leitura do conteúdo para o aluno

absorver os detalhes da matéria. Seria a gravação de uma única vez de uma aula de 30 minutos a 1 hora. Facilita o contato com o professor e fica profissional. Sugiro também o uso de uma ferramenta real de EaD, com o Moodle por exemplo que é extremamente bom e é grátis. Abraços.”

Este aluno mostra que possui conhecimento e porta soluções para a instituição, mostra experiência em EaD, porém, neste comentário, deixa transparecer que desconhece didática e questões de atratividade, deseja uma aula em vídeo expositiva no modelo presencial.

Outro aluno, agora da disciplina de Sistemas integrados de gestão faz o seguinte comentário:

- “Os professores tem que disponibilizar videoaulas com algumas peculiaridades que só vendo o professor fazer se aprende principalmente materiais onde há necessidades de interação com ferramentas de softwares nas matérias relacionadas a informáticas, como banco de dados e UML”. Percebe-se neste comentário o argumento do aluno que **“só vendo o professor fazer se aprende”**. Esta afirmativa é uma admissão pelo aluno que vai ao encontro do que preconiza esta pesquisa, da produção de conhecimentos através dos demais sentidos.

#### **4. CONSOLIDAÇÃO DO CONHECIMENTO**

Esta pesquisa surge a partir da preocupação de seu autor com o uso da imagem na educação a distância. A sensação é de que as instituições de ensino não fazem uso do potencial que elas carregam, e em grande parte não sabem fazer este uso apesar do discurso da importância estar presente. O pesquisador trabalha com a produção imagética há 33 anos e realizou diversos gêneros de produção audiovisual, desde a televisão comercial, publicidade, corporativa, documental, política e educativa. Nesta última área dirige e produz desde 1996, quando da fundação do Laboratório de Ensino a Distância da Universidade de Santa Catarina, uma das pioneiras no Brasil em EaD.

Um dos motivadores desta monografia é a expressão “pensar por sentidos” que fixou-se na mente do pesquisador e o fez avaliar “Como” a produção audiovisual poderia acrescentar seu poder no processo de ensino-aprendizagem e contribuir para um uso mais adequado. Esta pesquisa não pensa na rejeição ao texto hegemônico da academia em relação ao outras formas menos convencionais de aquisição de conhecimento, pelo contrário, pensa na união entre estas duas formas expressivas, mas poderia cunhar um novo termo para este domínio, o “textocentrismo”.

Um dos principais paradigmas a ser alterado é o de aulas expositivas, longas, e com o uso de pouquíssimos recursos. Este é o tradicional modelo que repete a sala de aula no audiovisual dentro da EaD. Esta construção de “cabeças falantes” é importante dentro de um processo de pertencimento para quem estuda isolado, mas o que esta pesquisa se propõem é apresentar alternativas, aproximando o processo ensino-aprendizagem de narrativas com maior poder de atratividade e de uma estética audiovisual que possa estar inserida na educação a distância com uma frequência como qualquer outro material didático.

O tradicional Material Didático Impresso (MDI), pode estar acompanhado de quem sabe, um Material Didático Audiovisual (MDAV), onde, a imagem, é produzida especial e intencionalmente para o conteúdo a que se destina, e tem na aparição do professor apenas o fio condutor, aquele que alinhava a narrativa educacional e contribui no tecer narrativo, mas uma aula que não esteja ancorada apenas na sua performance discursiva.

Procurando colaborar para o entendimento sobre o uso do audiovisual na EaD, esta pesquisa tem claro que, as instituições que se propõe a trabalhar a educação a distância estão competitivamente, divididas em duas segmentos: as que recebem recursos dos governos e as que concorrem na lógica do mercado.

A ótica do mercado afirma que o dinheiro é o padrão. Então a lei da oferta e procura rege esta disputa entre as instituições de ensino, e o preço baixo da mensalidade se torna um grande atrativo fazendo da quantidade de alunos matriculados a sobrevivência da instituição, provocando um canibalismo educacional que, na maioria das vezes, se reflete na qualidade do produto educacional. Ora, se a qualidade tem preço e o material audiovisual já em si demanda investimentos maiores, parece coerente supor que a maioria, para atender as exigências legais e os ditames da lei do mercado, faça de sua produção audiovisual vídeos tediosos de professores no estilo “cabeças falantes”.

O professor deve receber treinamento de apresentação para televisão; como se relacionar com as câmeras, como dosar e trabalhar a voz a partir da intensidade, tonalidade e ritmo, como enfatizar palavras importantes e fazer pausas para a reflexão e deixar sua fala mais melódica, eliminado cacoetes e gerando credibilidade. Técnicas de comunicação não verbal sobre gestos, olhares, expressões faciais, postura, cuidados com a imagem, aparência, figurino e cabelos são elementos também a serem ensinados. Este professor que, mesmo assim, seja mais um fio condutor alinhavando os seus diversos conteúdos que perpassam a aula apresentará uma aula de outra forma. Um professor apresentando um vídeo é de qualquer forma diferente de um professor em seu espaço tradicional de sala de aula. Sua apresentação deve partir de uma hibridação entre seu conteúdo e as exigências de uma nova mídia. Em sala de aula ele possui o calor dos alunos e um feedback instantâneo sobre a atenção de seus pupilos, pode se dirigir diretamente a um, a um grupo, a todos ou a nenhum especificamente, pois olhando por cima pode falar para ninguém. Na sala de aula ele está como um ator no palco, livre para atuar e gesticular, é o senhor de seu tempo durante aqueles cinquenta minutos. No vídeo seu comportamento deverá ser outro, falar diretamente para uma câmera impessoal, controlar gestos, não falar sem fim fazendo digressões e sem a presença de alunos para lhe transmitir um retorno instantâneo ao que está ensinado, mas ao contrário, terá como platéia uma equipe técnica e artística bastante crítica procurando defeitos para reiniciar a gravação, enfim, outro mundo a se adaptar.

Criar imagens portadoras de *punctum* como se refere Barthes é um grande desafio à produção de matérias educacionais, mas esta atratividade provocativa leva ao exercício da curiosidade, da imaginação ativando emoções e sensações. Som e imagem são complementares, um potencializa o outro. A capacidade de articulação, de sobreposição e de combinação de recursos como música, fala e imagens é um dos segredos do vigor da comunicação audiovisual.

Por outro lado há as questões ligadas ao conhecimento da linguagem audiovisual que, na academia, geralmente, apenas nos cursos de comunicação e arte tem discussão viva. O uso da câmera gera o medo do novo em grande parte de professores que desconhecem profundamente esta área. O encontro de conhecimentos é fundamental, deve haver uma síntese entre estes dois campos do saber e suas equipes, professores devem ter maior noção de narrativas audiovisuais e diretores e produtores devem por seu lado conhecer mais sobre educação, educação a distância, sobre a instituição e seu desenho educacional. Assim, em conjunto, então devem trabalhar para que o aluno possa apreender utilizando mais que a lógica e a razão, mas aproveitando o seu potencial de sentidos visuais e auditivos por meio das narrativas criativas.

A educação a distância pressupõe um aluno adulto, mediado pelas tecnologias de informação e de comunicação com professores conteudista, tutores, monitores e uma instituição educacional dando este suporte ao aprendizado. A teoria sócio-construtivista conceitua o aluno como sujeito da aprendizagem e agente ativo em seu processo de construção do conhecimento. Temos então, a princípio, um estudante, motivado e aparentemente consciente de que o aprendizado depende em grande parte de seu esforço e isto é metade do caminho, a outra metade é com os profissionais de EaD.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das principais conclusões a que chega esta pesquisa é de que a produção audiovisual tem muito a contribuir com a Educação a distância de maneira real.

Por mais que seja evidente a profusão e importância da imagem no mundo contemporâneo, o audiovisual na EaD é ainda tratado como algo que está a complementar, a ajudar, a contribuir e a verbos que a colocam sempre em segundo plano. Quando comercializada, é tratada como diferencial competitivo pelas instituições ao aluno, a produção audiovisual é então, contraditoriamente, a tecnologia de ponta e serve de modernidade à instituição, mas seu emprego é inferior em relação ao seu potencial. O relatório analisado, em sua pequena amostragem, reflete que o próprio aluno deseja mais vídeos, mas pouco explicita que tipo vídeo quer, apenas compreende que ele é um bom meio de aprendizado.

Inicialmente, esta monografia apresentou como a imagem fotográfica é percebida socialmente através de seus momentos históricos desde sua invenção e como diversos cientistas da virada dos séculos XIX para XX já tinham noção de que seu uso contribuía para a compreensão de diversos fenômenos estudados. Após foi realizada uma tentativa de unir o ensino-aprendizagem às técnicas narrativas audiovisuais que oferecem um conhecimento a ser adquirido mais pelas vias dos sentidos e que se somam ao processo racional logo a seguir. Para tanto foram inseridos alguns gêneros da produção audiovisual que podem contribuir a esta alteração de paradigma atual da produção imagética na EaD.

A impressão final é que o uso da imagem na EaD regrediu a ponto de se tornar em sua maioria aulas expositivas gravadas em vídeos com quase nenhuma adequação de linguagem entre as instituições que dependem do mercado para se manterem, isto tudo apesar de todos desenvolvimento das narrativas e do aparato tecnológico inúmeras vezes superior ao da virada dos séculos anteriores. É importante ressaltar que este modelo pode ser revertido em prol das próprias instituições de educação a distância. Para tanto foi apresentado aqui o que poucos pensadores que unem a produção audiovisual com a prática educacional pensam sobre este tema. Aliada a eles fica a percepção e a experiência do autor de que é possível criar situações para um uso mais adequado a esta produção dentro do cenário educacional.

Ao concluir esta pesquisa pode-se afirmar que seus objetivos (geral e específico) foram alcançados, pois foi identificado como o audiovisual pode contribuir para a educação a distância, e também sugerido alguns caminhos para esta cooperação principalmente pela união das duas áreas que este saber transita.

Fica aqui um pequeno caminho aberto para novas pesquisas que pretendam aprofundar o uso das produções fílmicas no processo de ensino-aprendizagem na EaD. Esta pesquisa deixa a sensação de que o audiovisual pode e deve ser melhor aproveitado pois tem muito a contribuir para a promoção de uma educação a distância de qualidade.

## 6. REFERÊNCIAS

ARETIO, Lorenzo Garcia. **La educación a distancia: de la teoría a la práctica**. Barcelona: Ariel, 2006.

ARGENTO, Heloísa. **Teoria Sócio-construtivista ou sócio-histórica** [On Line]. Disponível em: <[http://www.robertexto.com/archivo1/socio\\_construtivista.htm](http://www.robertexto.com/archivo1/socio_construtivista.htm)>. Acesso em: 09 de setembro de 2010.

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas/SP: Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. **A imagem**. 13ª ed. Campinas/SP: Papirus, 2008.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro/RJ: Nova Fronteira, 1980.

BARBATO, Umberto. **Argumento e roteiro**. Tradução de Julio de Albuquerque Sacadura e Maria Helena Bellino. São Paulo/SP: Global editora, 1983

BRASIL. **Lei Federal nº 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Brasília/DF: DOU, 23/12/1996. [On Line]. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 22 de agosto de 2010.

BRASIL. **Lei Federal nº 5662, de 19 de dezembro de 2005**. Brasília/DF: DOU, 19/12/2005. [On Line]. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5622.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5622.htm)>. Acesso em: 27 de agosto de 2010.

BULHÕES, Fernanda Machado. Como diria Nietzsche, pensar é (antes de tudo) uma atividade criativa in.: **Princípios**, v. 14 n.22. Natal/RN: UFRN, jul/dez. 2007, p.253-260. [On Line]. Disponível em: <[http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=2564557&orden=0](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2564557&orden=0)>. Acesso em: 12 de setembro de 2010.

CAVALCANTI, Marcelo José. MOREIRA, Enzo de Oliveira. **Metodologia para estudo de caso**. 5ª ed. Palhoça/SC: UnisulVirtual, 2010.

COMPARATO, Doc. **Roteiro, arte e técnica de escrever para cinema e televisão**. 2ª edição. Rio de Janeiro/RJ: Nórdica, 1983.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. 13ª ed. Campinas/SP: Papirus, 2005.

EISENTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Tradução Teresa Ottonio. Rio de Janeiro/RJ: Jorge Zahar editores, 2002.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio básico da língua portuguesa**. Editora Nova Fronteira. Rio de Janeiro 1995.

FERRÉS, Joan. **Televisão e educação**. Tradução de Beatriz Afonso Neves. Porto Alegre/RS: Artes médicas, 1996.

FLORES, Angelita Marçal. GAMEZ, Luciano. **Tecnologias aplicadas à Educação a Distância**. 3ªed. Palhoça/SC: UnisulVirtual, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. (Coleção leitura). São Paulo/SP: Paz e Terra, 1996.

FREZZA, Cristiano. **Design em movimento**. Trabalho de Conclusão de Curso – Centro de Comunicação e Expressão. Florianópolis/SC: UFSC, 2003, 72p. [On Line]. Disponível em: <[http://www.egr.cce.ufsc.br/design/conteudo/alunos/tcc/arquivos/tcc20022/tcc\\_cristiano.pdf](http://www.egr.cce.ufsc.br/design/conteudo/alunos/tcc/arquivos/tcc20022/tcc_cristiano.pdf)> . Acesso em: 20 de setembro de 2010.

GERBASE, Carlos. **Desafios na construção de uma estética audiovisual para a educação a distância**. Logos 24: Cinema, imagens e imaginário. Ano 13, 1º semestre, 2006. Disponível em: <[http://www.logos.uerj.br/PDFS/24/6\\_gerbase.pdf](http://www.logos.uerj.br/PDFS/24/6_gerbase.pdf)>. [On Line]. Acesso em: 25 de setembro de 2010.

\_\_\_\_\_. **Direção de atores: como dirigir atores no cinema e na TV**. Porto Alegre/RS: Artes e ofícios, 2003.

HERNANDES, Nilton. **A mídia e seus truques: o que o jornal, revista, TV, rádio e internet fazem para captar e manter a atenção do público**. São Paulo/SP: Contexto, 2006.

HIERTZ, Jose Guillermo Landi. **A Popularização da Computação Gráfica e os Atores Digitais**. São Carlos/SP: UFSCar, 2008. [On Line]. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/artcomputacao.html>>. Acesso em: 25 de outubro de 2010.

JUNIOR, Rafael Alves Pinto. A invenção da histeria in.: **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**. vol.16, n.3, pp.81-822. ISSN 0104-5970. doi: 10.1590/S0104-59702009000300018. Rio de Janeiro/RJ: Casa de Oswaldo Cruz/Fundação Oswaldo Cruz, 2009. [online]. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702009000300018&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702009000300018&script=sci_arttext)>. Acesso em: 12 de outubro de 2010.

LAASER, Wolfram (Org.) **Manual de criação e elaboração de matérias a distância**. Brasília/DF: CEAD/UNB, 1997.

\_\_\_\_\_. **Produção e projetos de vídeo e TV instrucionais em educação a distância**. Florianópolis/SC: UFSC, 2008. [On Line]. Disponível em: <<http://www.cce.ufsc.br/~julio/laaser.html>>. Acesso em: 12 de outubro de 2009.

LABAKI, Amir. **Introdução ao documentário brasileiro**. São Paulo/SP: Francis, 2006.

LAGE, Nilson. **A estrutura da notícia**. 5ª ed. São Paulo/SP: Ática, 1999.

\_\_\_\_\_. **Ideologia e técnica da notícia**. 3ª ed. Florianópolis/SC: Insular/UFSC, 2001.

LEACH, Edmund. **Cultura e comunicação. A lógica pela qual os símbolos estão ligados. Uma introdução ao uso da análise estruturalista em antropologia social**. Tradução Carlos Roberto Oliveira. Rio de Janeiro/RJ: Zahar Editores, 1978.

LINS, Consuelo. **O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo**. Rio de Janeiro/RJ: Jorge Zahar, 2004.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do climax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. Rio de Janeiro/RJ: Record, 2003.

FOLHA DE SÃO PAULO. **MANUAL DE REDAÇÃO**. São Paulo/SP: Publifolha, 2001.

MESSEN, Cecília R.; RAMÍREZ, Carmen G. L.; VALDEBENITO, Fabíola F. **A aprendizagem de adultos**. Curso de Especialização em Metodologia da Educação a Distância: material didático online da disciplina Fundamentos da Educação a Distância. Palhoça/SC: UnisulVirtual, 2009.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a Distância uma visão integrada**. São Paulo/SP: Thomson Learning, 2007.

MORAES, Marialice de, PAZ-KLAVA, Carolina. **A aprendizagem**. Curso de Especialização em Metodologia da Educação a Distância: material didático online da disciplina Fundamentos da Educação a Distância. Palhoça/SC: UnisulVirtual, 2009.

MORAN, José Manuel. **Vídeos são instrumentos de comunicação e produção**. Entrevista publicada no Portal do Professor do MEC em 06.03.2009. [On Line]. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/videos.htm>>. Acesso em: 12 de junho de 2010.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Tradução Mônica Saddy Martins, Campinas/SP: Papyrus, 2005.

PELLEGRINI, Tânia e outros. (Randal Jonhson, Ismael Xavier, Hélio Guimarães e Flávio Aguiar) **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo/SP: SENAC-SP/Instituto Itaú Cultural, 2003.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema**. Tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro/RJ: Elsevier, 2007.

RIVERA, Tânia. **Cinema, imagem e psicanálise**. (Série Passo-a-passo). Rio de Janeiro/RJ: Jorge Zahar editor. 2008.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro/RJ: FAPERJ e DP&A editores, 2002.

ROMISZOWSKI, Alexander J. ROMISZOWSKI, Hermelina P. **Dicionário de terminologia de educação a distância**. Fundação Roberto Marinho. Rio de Janeiro/RJ: Globo, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada**. São Paulo/SP: Pioneira/Thomson Learning, 2005.

SAMAIN, Etienne. Um retorno à câmera Clara: Barthes e a antropologia visual. In: **O fotográfico**. São Paulo/SP: Hucitec, 2005.

SARTORI, Ademilde Silveira, ROESLER, Jucimara. **Educação superior a distância: gestão da aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line**. Tubarão/SC: Unisul, 2005.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral**. 6º ed. São Paulo/SP: Cultrix, 1974.

TOSI, Virgílio. **Los Orígens de La cinematografía científica**. Filmoteca de La UNAM. Volume 1. UNAM. San Ildenfonso México 1998. DVD.

UNISUL. **Gestão da Tecnologia da Informação**. [On Line]. Disponível em: <<http://portal2.unisul.br/content/paginacursosvirtual/gestaotecnologiainformacao/index.cfm>>. Acesso em: 02 de outubro de 2010.

UNISULVIRTUAL. **Educação a Distância**. [On Line]. Disponível em: <<http://www.unisul.br/unisulvirtual/home.html>>. Acesso em: 03 de outubro de 2010.

VIANNEY, João. **A universidade virtual no Brasil: O ensino superior a distância no país**. Tubarão/SC: Unisul, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5ª ed. São Paulo/SP: Martins Fontes, 1996.

WIKIPEDIA. **O Fuzil criado por Étienne-Jules Marey**. [On Line]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Fusil\\_de\\_Marey\\_p1040353.jpg](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Fusil_de_Marey_p1040353.jpg)>. Acesso em: 13 de outubro de 2010.

# APÊNDICES

## APÊNDICE 01

Quadro apresentando seis subgêneros do modo documentário.

<b>Modo/ Época</b>	<b>Imagem / Conceito</b>	<b>Discurso / Deficiência</b>
Poético Anos 20	<p>Possibilita formas alternativas de conhecimentos para transferir informações. Enfatiza, mais o estado de ânimo, o tom e o afeto do que demonstrações de conhecimentos persuasivas.</p> <p>Retira do mundo histórico sua matéria prima, mas transforma-a de maneiras diferentes</p> <p>O modo poético tem muitas facetas, e todas destacam as maneiras pelas quais a voz do cineasta dá a fragmentos do mundo histórico uma integridade formal e estética ao filme.</p> <p>Ex: Um cão andaluz. Salvador Dali e Luis Buñuel, (928)</p> <p>A idade do ouro, (Luis Buñuel, 1930).</p>	<p>Menor desenvolvimento retórico.</p> <p>Deficiência: Falta de especificidade, abstrato de mais.</p>
Expositivo Anos 20	<p>Imagem é secundária e serve de comprovação à lógica discursiva.</p> <p>O comentário é de ordem superior a imagem que o acompanha. Adota a “voz de Deus”, onde o orador é ouvido, mas nunca visto.</p> <p>A montagem serve para manter a continuidade do argumento “montagem de evidências”.</p> <p>Possui sensação de credibilidade utilizando características como distância, neutralidade, indiferença e onisciência.</p> <p>Ex: O triunfo da vontade (Leni Riefenstahl 1935). Terra espanhola (Joris Ivens, 1937).</p>	<p>O Discurso tem papel prioritário, dirige-se ao espectador com retórica e argumentos.</p> <p>Facilita a generalização e uma argumentação abrangente.</p> <p>Enfatiza a impressão de objetividade.</p> <p>O bom senso (<i>e o senso comum da época</i>) é base para este tipo de representação do mundo</p> <p>Deficiência: Excessivamente didático</p>
Observativo Anos 60	<p>Surgiu com o desenvolvimento dos equipamentos portáteis da gravação do áudio em sincronia com a imagem.</p> <p>Pode ser colocado como estilo “cinema verdade/mosquinha na parede”.</p> <p>O cineasta adota sua presença como invisível e não participante.</p> <p>O cineasta está lá e apenas observa sem intervenção explícita. A forma de controle do cinema poético ou expositivo é sacrificada pela observação espontânea da experiência vivida. O que vemos é o que estava lá. As cenas do documentário representam a experiências das pessoas reais, que por acaso testemunhamos. É a posição “buraco da fechadura” /voyeur.</p> <p>eticamente é preciso do consentimento informado.</p> <p>Na montagem temos a duração real do acontecimento.</p> <p>Reduz a importância da persuasão.</p> <p>Ex: Primárias, (1960), de Richard Drew, Os mestres loucos (1958), e Crônica de um verão (1960) de Jean Rouch, Monterey pop de Donn Alan Pennebaker (1968). Justiça de Maria Augusta Ramos, (2004). Reality shows.</p>	<p>O que vemos “é o que estava lá”.</p> <p>O poder da imagem na representação do mundo histórico, no mesmo momento em que participa da construção de aspectos do próprio mundo histórico.</p> <p>Sem voz de deus Sem efeitos sonoros ou música Sem legenda Sem reconstituições históricas Sem entrevistas</p> <p>Deficiência: falta de história, de contexto.</p>

<p>Participativo Anos 60</p>	<p>Privilegia o relacionamento cineasta / entrevistado O mundo histórico vem do ponto de encontro para processos de negociação entre cineasta e participante. Mostra o cineasta em determinada situação. É o testemunho do mundo histórico pela qual ele é representado por alguém que nele se enganja. O cineasta despe-se da poética afasta-se da voz-over, desce de onde pousou a mosquinha e torna-se ator social. O documentário participativo envolve a ética e a política do encontro entre alguém que tem uma câmera e quem não a controla. É o cinema verité (verdade). A verdade de um encontro em vez de verdade absoluta. O cineasta representa seu próprio encontro ou busca representar questões e perspectivas históricas.</p> <p>Ex: Passaporte húngaro de Sandra Kogut, (1999) Crônica de um verão (1960) de Jean Rouch, Roger e eu, (1989) Michael Moore, Na linha da morte (2004) de Bille August, Quando nós éramos reis, (1996) de Leon Gast,</p>	<p>Mostra o cineasta em determinada situação. É o testemunho do mundo histórico pela qual ele é representado por alguém que nele se enganja. O cineasta despe-se da poética afasta-se da voz-over, desce de onde pousou a mosquinha e torna-se ator social.</p> <p>Voz em primeira pessoa Entrevistas - para juntar fatos diferentes em uma mesma história para sustentar o que dizem Evita voz over anônima.</p> <p>Deficiência: Fé excessiva em testemunhas, história ingênua e invasiva de mais. Pode ser tornar um documentário de “cabeças falantes”</p>
<p>Reflexivo Anos 80</p>	<p>Tem o relacionamento cineasta / espectador O mundo histórico vem do ponto de encontro para os processos de negociação entre cineasta e espectador. Consideramos <b>COMO</b> representamos o mundo histórico e também o <b>QUE</b> está sendo representado. Em lugar de ver o mundo por <i>intermédio</i> dos documentários, os doc. Reflexivos pedem-no para ver o <i>documentário</i> pelo que ele é: um construto ou representação.</p> <p>Ex: Letter to Jane, (1972) Jean Luc Godard e Jean Oierre Gorin, Sobrenome Viet, Nome de batismo Nam, (1989) de Trinh T. Minh-há, Wedding Camels, (1980) David e Judith MacDougall.</p>	<p>Estes filmes tentam aumentar nossa consciência dos problemas de representação do outro. Usa o realismo físico, psicológico e emocional por meio de montagem de evidências ou em continuidade. Os documentários reflexivos desafiam essas técnicas e estruturas narrativas, tentam reajustar as suposições e expectativas de seu público e não acrescentar conhecimento novo as categorias já existentes. É o modo de representação mais consciente de si e o que mais se questiona. (tudo passa a ser suspeito) Transforma o familiar em estranho. Efeito “ah-ah”, onde compreendemos o funcionamento de um princípio ou estrutura.</p> <p>Deficiência: abstrato demais, perde de vista questões concretas.</p>
<p>Performático Anos 80</p>	<p>Os documentários performáticos dirigem-se a nós de maneira emocional em vez de apresentar o mundo objetivo que temos em comum. Eles tentam representar uma subjetividade social que une o geral ao particular, o individual ao coletivo, e o político ao pessoal. “nós falamos de nós para vocês/nós”.</p>	<p>O documentário performático endossa a experiência pessoal, a tradição da poesia, da literatura e da retórica. O significado é um fenômeno subjetivo carregado de afetos. Há ênfase no subjetivo e na memória. “... <i>como seria se...</i>”.</p>

	<p>Há uma restauração na sensação de magnitude no que é local específico e concreto, estimula o pessoal e faz dele nosso porto de entrada para o político. Há uma mistura de técnicas.</p> <p>Ex: Franz Fanon, (1996) de Issac Julien, Paris is burning, (1991), de Jenny Livingston, Nuit e brouillard, (1955) de Alain Resnais.</p>	<p>Deficiência: perda de ênfase na objetividade pode relegar esses filmes à vanguarda; uso excessivo de estilo.</p>
--	---	---

Fonte: NICHOLS, 2005, p.138-176; Adaptado pelo Autor;



APÊNDICE 02 - *Stand-up* Jornalístico  
Fonte: Acervo do Autor.



APÊNDICE 03 - Documentário  
Fonte: Acervo do Autor.



APÊNDICE 04 - Documentário  
Fonte: Acervo do Autor.



APÊNDICE 05 - Vários âncoras em estúdio  
Fonte: Acervo do Autor.



APÊNDICE 06 - Esquete Dialogado  
Fonte: Acervo do Autor.



APÊNDICE 07 - Dramatização com Bonecos  
Fonte: Acervo do Autor.



APÊNDICE 08 - Esquete Cinema Mudo  
Fonte: Acervo do Autor.

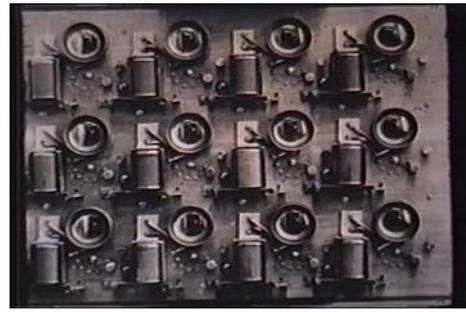


APÊNDICE 09 - Computação Gráfica  
Fonte: Acervo do Autor.

# **ANEXOS**



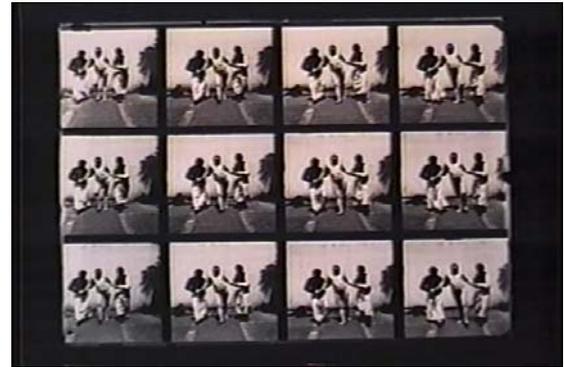
ANEXO 01  
Fuzil criado por Étienne-Jules Marey  
Fonte: WIKIPEDIA, 2010



ANEXO 02  
Câmera de 12 lentes de Albert Londe  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 03  
Albert Londe Fotografando no Hospital de  
Salpêtrière  
Fonte: TOSI, 1998.



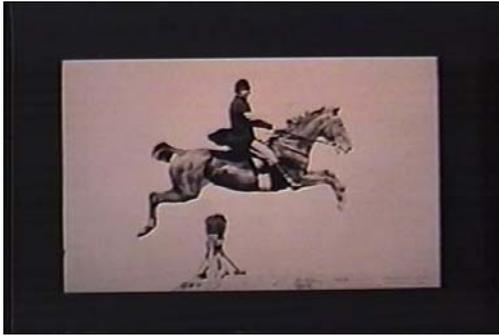
ANEXO 04  
Série de fotografias realizadas por Albert  
Londe para Jean Martin Charcot  
Estudo sobre mobilidade e coordenação  
motora  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 05  
Uma da série de fotografias anterior  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 06  
os pontos brancos são as câmeras de  
Anschütz  
Fonte: TOSI, 1998.



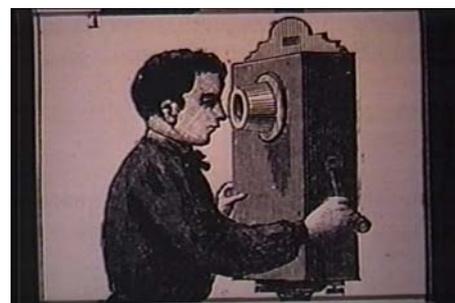
ANEXO 07  
Estudo do movimento do cavalo  
Fonte: TOSI, 1998.



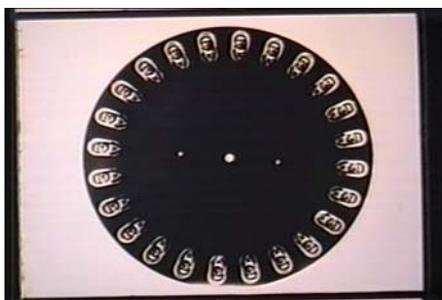
ANEXO 08  
Estudo do movimento do cavalo  
Fonte: TOSI, 1998.



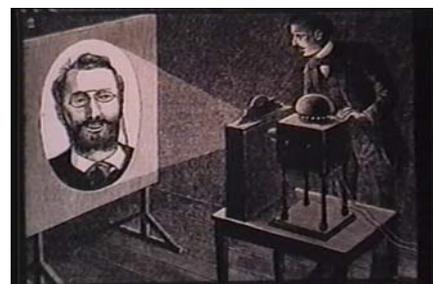
ANEXO 09  
Estudo do movimento do cavalo  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 10  
Desenho do Fonóscópio  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 11  
Lâmina com 24 fotografias  
Fonte: TOSI, 1998.



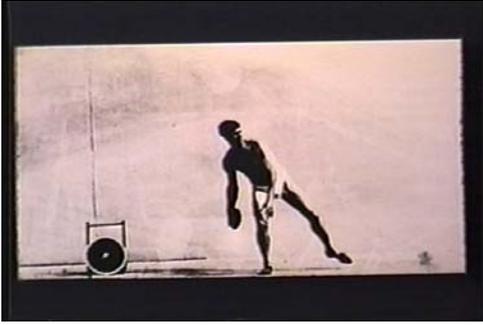
ANEXO 12  
Desenho da projeção  
Fonte: TOSI, 1998.



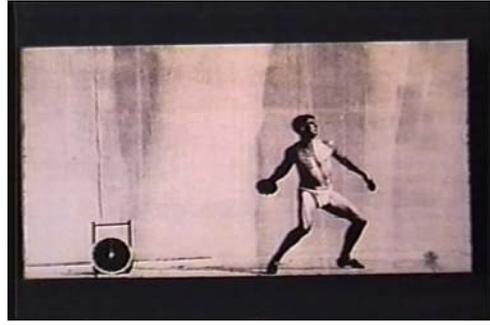
ANEXO 13  
Uma das imagens projetadas  
Fonte: TOSI, 1998.



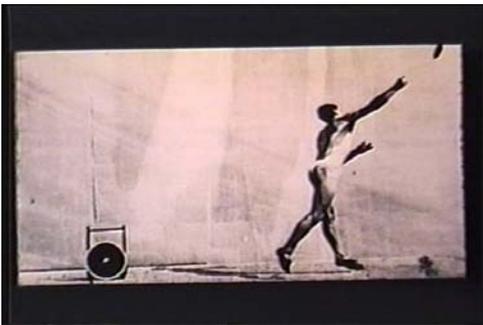
ANEXO 14  
Estudo de movimento do corpo humano  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 15  
Estudo de movimento do corpo humano  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 16  
Estudo de movimento do corpo humano  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 17  
Estudo de movimento do corpo humano  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 18  
Estudos no campo da medicina  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 19  
Estudos no campo da medicina  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 20  
Estudos Antropológicos  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 21  
Estudos Antropológicos  
Fonte: TOSI, 1998.



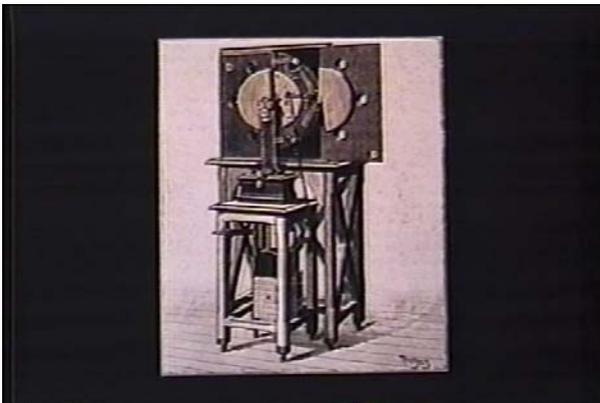
ANEXO 22  
Estudos sobre patologias da locomoção  
Fonte: TOSI, 1998.



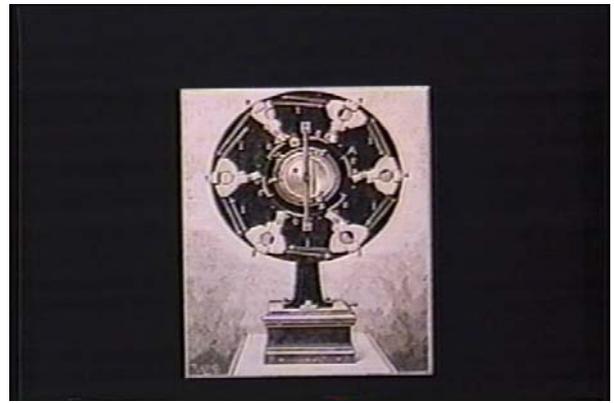
ANEXO 23  
Estudos sobre patologias da locomoção  
Fonte: TOSI, 1998.



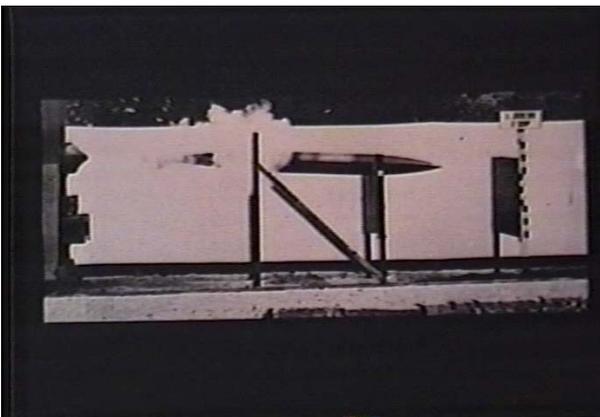
ANEXO 24  
Estudos sobre patologias da locomoção  
Fonte: TOSI, 1998.



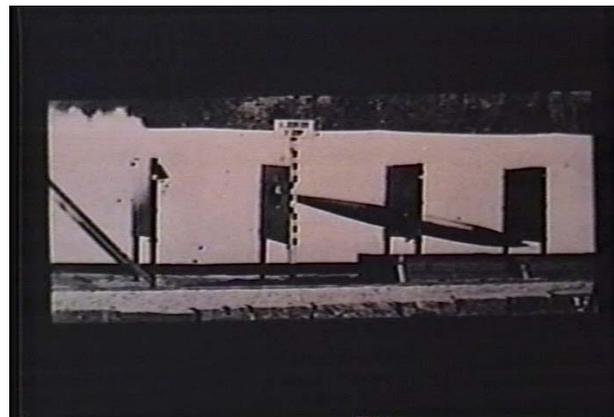
ANEXO 25  
Câmera de Hipolite Certou  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 26  
Câmera de Hipolite Certou  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 27  
Estudos de Balística  
Fonte: TOSI, 1998.



ANEXO 28  
Estudos de Balística  
Fonte: TOSI, 1998.