

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL



GRADUAÇÃO EM
TECNOLOGIA EDUCACIONAL

LICENCIATURA

Teoria da Informação Audiovisual

Prof. Dra. Ana Graciela M. F. da Fonseca Voltolini

2021

Secretaria de Tecnologia Educacional
Universidade Federal de Mato Grosso

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL



GRADUAÇÃO EM
TECNOLOGIA EDUCACIONAL

LICENCIATURA

Teoria da Informação Audiovisual

Prof. Dra. Ana Graciela M. F. da Fonseca Voltolini

2021

Secretaria de Tecnologia Educacional
Universidade Federal de Mato Grosso

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP).

V938t

Voltolini, Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca.
Teoria da informação audiovisual / Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca Voltolini. – Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, Secretaria de Tecnologia Educacional, 2021.

50 p. : il. color. ; 30 cm.

ISBN nº 978-65-86743-33-3

Esta obra faz parte do curso de graduação em Tecnologia Educacional, na modalidade EaD, desenvolvido pelo Programa Universidade Aberta do Brasil e pela Universidade Federal de Mato Grosso.

1. Informação audiovisual – Aspectos teóricos. 2. Linguagem audiovisual. 3. Tecnologias digitais – Educação. 4. Informação – Processamento. 5. Comunicação – Aspectos teóricos. 6. Letramento. I. Título.

CDU 371.333

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Carlos Henrique Tavares de Freitas - CRB-1 nº 2.234.



Atribuição-NãoComercial 2.0 Brasil (CC BY-NC 2.0 BR)

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**

Teoria da Informação Audiovisual

Prof. Dra. Ana Graciela M. F. da Fonseca Voltolini

2021

**Secretaria de Tecnologia Educacional
Universidade Federal de Mato Grosso**

Ministro da Educação

Milton Ribeiro

Presidente da CAPES

Benedito Guimarães Aguiar Neto

Diretor Nacional da UAB

Carlos Cezar Mordenel Lenuzza

Reitor UFMT

Evandro Aparecido Soares da Silva

Vice-reitora

Rosaline Lunardi

Pró-reitora Administrativa

Adriano Aparecido de Oliveira

Pró-reitora de Assistência Estudantil

Lisiane Pereira de Jesus

Pró-reitora de Planejamento

Roberto Perillo Barbosa da Silva

Pró-reitor de Cultura, Extensão e Vivência

Renilson Rosa Ribeiro

Pró-reitora de Ensino e Graduação

Adelmo Carvalho da Silva

Pró-reitora de Ensino de Pós-Graduação

Ozerina Victor de Oliveira

Pró-reitora de Pesquisa

Leandro Dênis Battirola

Secretário de Tecnologia Educacional

Alexandre Martins dos Anjos

Coordenador da UAB/UFMT

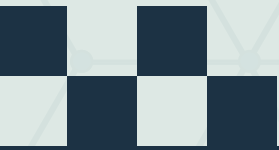
Alexandre Martins dos Anjos

Coord. do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional

Silas Borges Monteiro

SUMÁRIO

UNIDADE 1 Informação e Comunicação	9
UNIDADE 2 Acesso, Armazenamento e Distribuição da Informação	21
UNIDADE 3 Aspectos Básicos e Representação da Linguagem Audiovisual	33
UNIDADE 4 Letramento, Informação e Audiovisual	43



UNIDADE 1



BIBLIOTECA DE ÍCONES



Reflexão – Sinaliza que uma atividade reflexiva será desenvolvida. Para isso, sugerimos que leia a questão feita e anote o que você pensa a respeito da abordagem, antes de qualquer assimilação de novos conhecimentos. Você pode convidar seus colegas para debates, questionar a equipe de tutoria e docentes (usando a ferramenta *mensagem* ou *fórum*). No final do processo, faça uma síntese das ideias resultantes das novas abordagens que você assimilou e/ou construiu, de forma a se preparar para responder perguntas ou questionamentos sobre o assunto refletido.



Pesquisa e Exercícios – Indica uma atividade de pesquisa ou exercício propriamente dito, elaborada com a finalidade de conferir a sua compreensão sobre um determinado contexto informativo.



Saiba mais – Sugere o desenvolvimento de estudo complementar. No ambiente virtual do curso, na área de “Saiba Mais”, é possível localizar materiais auxiliares, como textos e vídeos, que têm por premissa apoiar o seu processo de compreensão dos conteúdos estudados, auxiliando-o na construção da aprendizagem.



Atividades – Aponta que provavelmente você terá uma chamada no seu Ambiente Virtual de Aprendizagem para desenvolver e postar resultados de seu processo de estudo, utilizando recursos do ambiente virtual.

Vamos aos estudos?

UNIDADE 1

Informação e Comunicação

Ao final desta Unidade, você deverá ser capaz de :

- Compreender o conceito de informação;
- Refletir sobre a Sociedade da Informação;
- Conhecer a Teoria da Informação;
- Avaliar os conceitos expostos na unidade e suas relações com o campo educacional.

1.1 Sociedade da Informação e Tecnologias Digitais

Atualmente a informação circula por diversos meios, não está mais centralizada e sim dispersa, especialmente após o advento e difusão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. As tecnologias digitais não só potencializam a circulação, como também a produção do bem mais valioso na atualidade: a informação.

Você já deve ter escutado ou lido textos, artigos, em que a sociedade é designada como Sociedade da Informação ou do Conhecimento e a tecnologia aparece como norteadora dessa designação. Vejamos o que autor Sebastião Squirra (2005) diz a esse respeito:

Qualquer que seja a definição e enquadramento, um denominador comum aponta que a Sociedade do Conhecimento representaria a combinação das configurações e aplicações da informação com as tecnologias da comunicação em todas as suas possibilidades. É importante destacar que seu escopo de abrangência vai além do mundo da internet e está redefinindo a economia global, trazendo consigo a transformação do mundo “inteligente” em todas as suas dimensões. Traz consigo os referenciais definitivos e irrefutáveis do domínio do mundo dos “negócios” a partir dos gigantescos bancos de dados, onde se encontra armazenada infindável miríade com todos os tipos de agrupamentos de informações (SQUIRRA, 2005, p. 3).

O autor destaca a dificuldade em definir “informação”, que apresenta um volume expressivo de descrições e explicações das particularidades da palavra, que implica em inúmeras aplicações. Squirra (2005) também destaca a questão histórica da definição de “conhecimento”, usado para se referir ao conjunto de fatos e princípios acumulados pela humanidade no decurso do tempo. Desde a formação dos agrupamentos sociais, conhecimento significava o domínio de processos como plantar ou construir (2005, p. 3). Nesse sentido, o conhecimento independe da tecnologia para existir.

Para Squirra (1999), a tecnologia está presente na vida social desde os primeiros momentos em que o homem começou a se organizar coletivamente. “Existe uma boa razão para acreditar que o uso de instrumentos, e desta forma, tecnologia, começou entre nossos ancestrais bem antes que algum instrumento fosse construído a partir da pedra” (BRYAN e HELLEMP apud SQUIRRA, 1999, p. 02).

1.2 Definições de Informação

O dicionário Houaiss de Comunicação e Multimídia (NEIVA, 2013) traz algumas definições para o termo *informação*, vamos conhecer:

- Ato ou efeito de informar(-se).
- Comunicação ou recepção de um conhecimento.
- O conhecimento obtido por investigação ou instrução; esclarecimento; explicação, indicação, comunicação, informe.
- Conhecimento ou fato de interesse geral, tornado público divulgado pelos meios de comunicação; notícia.
- Conjunto de conhecimentos reunidos sobre um assunto.
- Medida quantitativa do conteúdo da informação.
- Mensagem suscetível de ser tratada por meios informáticos.
- Interpretação ou significado dos dados.

1.3 Teoria da Informação

Avaliando as definições apresentadas na seção anterior, é possível perceber a multiplicidade de significados e usos para a palavra informação. Oliveira (2014) explica que o estudo da informação foi consagrado pela Teoria da Informação, também conhecida como Teoria Matemática da Comunicação.

A Teoria da Informação, ou Teoria Matemática da Comunicação, foi criada pelo matemático norte-americano Claude Shannon para resolver problemas técnicos de transmissão de informações em linhas telefônicas. De acordo com Oliveira (2014), as conclusões provenientes desse experimento influenciaram os estudos da comunicação, “Shannon definiu a informação

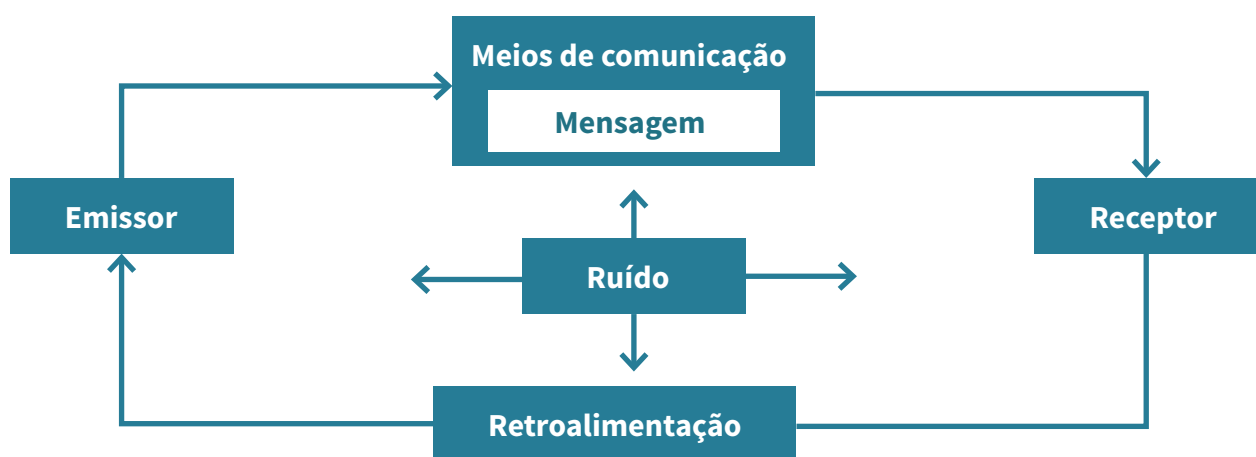
como ‘uma redução da incerteza, oferecida quando se obtém resposta a uma pergunta’” (EPS-TEIN, 1986, p. 35 apud OLIVEIRA, 2014, p. 107).



Saiba mais - Assista este vídeo que explica a Teoria da Informação para complementar o aprendizado sobre o assunto. O que é a teoria da informação? | Ciência da Computação | Khan Academy

Disponível em: <https://youtu.be/MUfVNqHkq-c>

Vamos conhecer o esquema do processo de comunicação, a partir da Teoria da Informação?



Fonte: adaptado de Shannon e Weaver (1949, como citado em Redfield, 1967, p.69)

- **Emissor:** é quem envia a informação ao receptor.
- **Mensagem:** é a informação, o objeto da comunicação. Refere-se ao conteúdo da informação quanto à sua forma de apresentação.
- **Canal:** é o meio de comunicação usado para transportar a informação do emissor ao receptor.
- **Receptor:** aquele a quem se dirige a mensagem, quem recebe a informação.

De acordo com Oliveira (2014, p. 108), considerando a Teoria da Informação, “a informação pode ser transportada, armazenada e traduzida”. Nesse caso, o processo de comunicação consiste em transportar uma informação e, para isso acontecer, precisamos de um canal. Esta teoria não se preocupa prioritariamente com o significado ou efeito da mensagem, a transmissão é o nível mais básico da comunicação (NEIVA, 2013).

Enquanto a informação significa variedade, novidade, o código é utilizado com o objetivo de evitar que o caos tome conta da mensagem.

O canal corresponde ao meio. Para transmitir uma informação a alguém, a um amigo, por exemplo, será preciso escolher um canal para isso. Existe uma variedade de canais disponíveis, sobretudo na atualidade. Para transmitir a informação, posso fazer isso pessoalmente, por telefone, e-mail, mensagem em redes sociais digitais, entre outras opções.

Outra questão é que a informação pode ser armazenada. Nesse aspecto, é preciso ressaltar outra transformação, além de novas opções de canais, há a ampliação das possibilidades de armazenamento da informação. Oliveira (2014) relembra que antes a única forma de armazenar a informação era a mente. Contudo, muito antes da revolução digital, a invenção da escrita deu início ao armazenamento da informação em outros códigos e suportes. Vale reforçar que, antes da escrita, o homem já buscava maneiras de transmitir e armazenar informações através das inscrições rupestres.



Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/turismo/2018/11/pintura-rupestre-no-peruacu-mg-subverte-conceito-de-evolucao-artistica.shtml>

Com a criação de uma memória externa ao homem, as novas gerações foram dispensadas da necessidade de lembrar dos conhecimentos de gerações anteriores. Hoje, toda a informação está passível de ser armazenada em plataformas digitais.

Além do armazenamento, toda informação pode ser traduzida. Para isso, utilizamos um código para que a mesma possa ser compreendida pelo receptor e fazemos isso cotidianamente, explica Oliveira (2014). Vejamos o exemplo dado pelo autor:

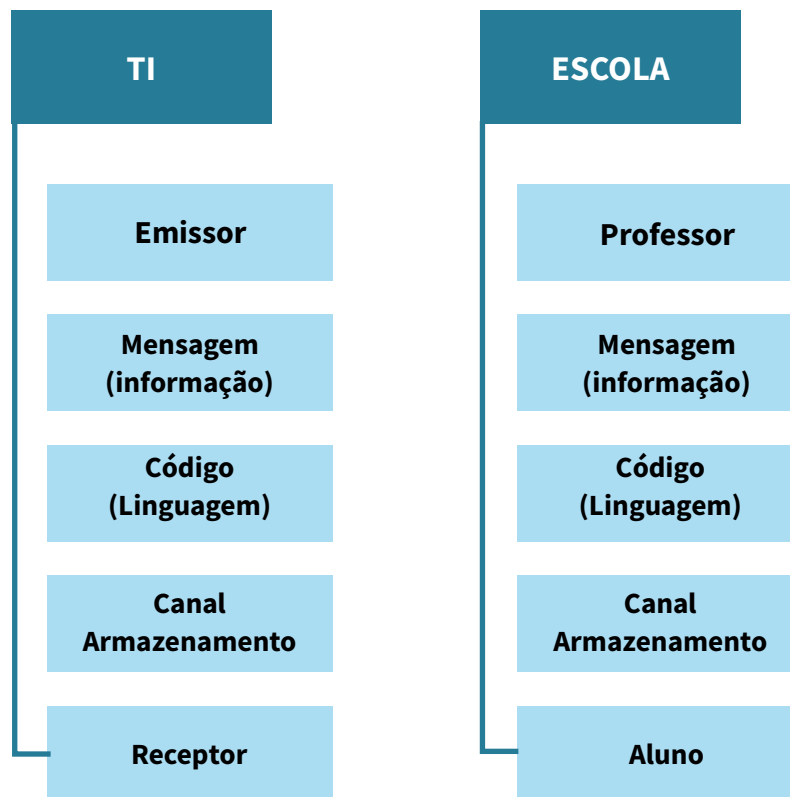
Quando dizemos “A casa está pegando fogo”, estamos traduzindo a informação visual para o código linguístico. Por outro lado, a pessoa, quando recebe a informação, a decodifica, a frase “A casa está pegando fogo”, transforma-se, em sua mente, na visualização da casa em chamas. Esse fenômeno é bem explicado pela semiótica (OLIVEIRA, 2014, p. 109).

Agora vamos relacionar os pressupostos da Teoria da Informação com o contexto educacional.

1.4 Informação, Comunicação e Educação

Após uma breve explanação do processo de comunicação, a partir da Teoria da Informação, o que podemos absorver para a realidade educacional e relacionar com esta disciplina?

Considerando a proposta dessa teoria, temos os seguintes elementos no processo comunicativo:



Fonte: do autor (2021)

Podemos relacionar o processo de ensino-aprendizagem com o processo comunicativo. As figuras de emissor e receptor seriam professor e aluno, respectivamente. A mensagem seria a informação que o professor quer comunicar, o conteúdo didático considerando a disciplina, a ementa do curso, as etapas de formação, entre outros aspectos.

O código corresponde à linguagem, que pode ser verbal ou não-verbal. Santaella (2005) postula que a multiplicidade de linguagens é composta por três matrizes, são elas: a sonora, a visual e a verbal: “E a partir dessas, todas as combinações e misturas são possíveis” (ABREU; MONTEIRO, 2010, p. 10).

- **Sonora:** audição, todo tipo de som, tem como eixo a sintaxe (combinação dos elementos a fim de formar unidades mais complexas)
- **Visual:** visão, tem como eixo a forma (aspecto exterior dos corpos materiais).
- **Verbal:** verbalização própria do homem, tem como eixo o discurso (organização da sequencialidade discursiva).

Santaella (2005) reforça que as matrizes não são puras. Lidamos com linguagens híbridas, que se convergem na hipermídia. Neiva (2013) define hipermídia como:

Sistema de registro e exibição de informações informatizadas por meio de computador, que permite acesso a determinados documentos (com textos, imagens estáticas ou em movimento, sons, *softwares* etc.) a partir de *links* que acionam outros documentos e assim sucessivamente.

A hipermídia é aqui entendida como a junção do hipertexto (apresentação de informações escritas que dá liberdade ao leitor escolher os caminhos, sem sequência uma única) com a multimídia. É justamente a linguagem com a qual lidamos quando navegamos pelas informações nas redes, inclusive por conteúdos educacionais.



Saiba mais - Assista este vídeo da professora e pesquisadora Lucia Santaella “Do texto impresso à hipermídia”.

Disponível em: <https://youtu.be/3dLQ923Xi9M>

Depois da escolha do código, é preciso escolher o canal, o meio pelo qual a informação será transmitida. Hoje a sociedade e também o professor, por exemplo, contam com um vasto repertório de meios disponíveis como canal para transmissão da informação. Da aula expositiva tradicional e presencial, pautada na figura do próprio professor, lousa ou quadro, às tecnologias digitais que conectam os envolvidos no processo educacional a qualquer tempo e espaço.

Aproveitando esta última colocação, as chamadas tecnologias digitais, as novas mídias, são pautadas na linguagem hipermidiática. Trata-se de uma linguagem interativa com grande

concentração de informação, composta por matrizes: sonora, visual e verbal.

Nesse sentido, lembra da imagem que apresentou o esquema da Teoria da Informação? Reveja e veja o item “Retroalimentação”. A retroalimentação ou *feedback* na área da comunicação quebrou com a ideia de um processo linear, apenas de codificação. Assim, emissor tem um papel ativo no processo, potencializado com as novas mídias.

Além de um repertório de meios, temos também um repertório de matrizes da linguagem e pensamentos que combinados em ambientes hipermediáticos podem potencializar o transporte e transmissão, bem como diversificar a forma e exposição da informação.

Por fim, destacamos o armazenamento. Inicialmente, nos primórdios da comunicação, o corpo humano era o único meio de comunicação, Baitello Junior (2014) define o corpo como mídia primária, as linguagens corporais, como ponto de partida e chegada de todo o processo comunicativo. De acordo com o autor:

- **Mídia primária:** corpo humano.
- **Mídia secundária:** desenhos, escrita.
- **Mídia terciária:** do telegrafo ao computador, capazes de acelerar o tempo e anular o transporte físico.

Justamente ao chegar na mídia terciária, Baitello Junior (2014) destaca o crescimento da comunicação a distância através de imagens sintéticas, digitais, simulações e simuladores, abandono do corpo físico para a transformação em uma “imagem”.

O resgate dos estudos de Baitello serviu para reforçar o aspecto do armazenamento da informação, inicialmente armazenada apenas no corpo para, sucessivamente, espalhar-se a partir da criação de outros suportes (canal), usando as características e potencialidades dos mesmos. Com a chegada das novas mídias, a capacidade de armazenamento da informação atinge outro patamar, inclusive a informação em formato audiovisual.



Reflexão - Quantas imagens, arquivos e dados você têm armazenado nos seus dispositivos? Já parou para pensar ou mensurar a quantidade de conteúdos disponíveis nos serviços de *streaming* que você assina? Esse mercado mudou nos últimos anos? O que mudou? Anote tudo e repense essa relação.

O YouTube é um ótimo exemplo! A respeito da quantidade de informação em formato audiovisual disponível. A estrutura digital possibilita plataformas como YT, baseadas em uma espécie de “memória”, responsável por armazenar uma infinidade de informações, em diferentes linguagens e formatos.

1.5 Reflexões desta unidade

Esta unidade abordou a Teoria da Informação (ou Teoria Matemática da Comunicação), que, de acordo com Melo (2014, p. 467), “buscava estabelecer a forma mais econômica, rápida e segura de codificar a mensagem, de modo a evitar que o ruído prejudicasse a recepção da comunicação pelo receptor”. Vale ressaltar que, embora muito importante para o desenvolvimento de estudos em diferentes áreas, o modelo proposto pela teoria não considera a complexidade do processo comunicativo. A teoria causou e ainda causa polêmica no seu uso, devido a sua origem, na matemática e na engenharia.

Isso deve ser considerado quando levado para o campo educacional. Melo (2014) destaca que quando o modelo é aplicado à comunicação humana e na comunicação máquina-homem, o receptor é o homem “um ser que tem necessidades, desejos, e repele a informação inadequada” (p. 473). O ruído apontado no esquema da teoria considera apenas possíveis problemas técnicos, e não fatores culturais ou sociais, que podem, por exemplo, afetar o significado e sentido da informação.

Contudo, o modelo fornece aspectos importantes para a compreensão do processo comunicativo, especialmente com relação aos elementos presentes e, como isso, pode ser considerado no processo de ensino-aprendizagem. Podemos refletir sobre a figura do professor, do aluno, também quanto à escolha e papel do código e canal.

Por fim, devemos nos atentar para as múltiplas linguagens, que encontram espaço nas hipermídias e que agregam outros elementos e possibilidades para o processo de ensino-aprendizagem, assim como preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



Atividade

Agora que terminamos esta unidade, vá ao Ambiente Virtual de Aprendizagem e, por favor, responda às questões sobre o conteúdo estudado.

Referências:

ABREU, J, G; MONTEIRO, S. Matrizes da linguagem e a organização virtual do conhecimento. **Ciência da Informação**, v. 39, n. 2, 25 fev. 2011.

BAITELLO JUNIOR, N. **A era da iconofagia**: Reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2014.

MELO, M, O, T. Teoria Matemática da Comunicação. In: CITELLI, A; BERGER, C; BACCEGA, M, A; LOPES, M, I, V de; FRANÇA, V, V. **Dicionário da Comunicação**: escolas, teorias e autores. São Paulo: Contexto, 2014.

NEIVA, E. **Dicionário Houaiss de Comunicação e Multimídia**. São Paulo: Publifolha, 2013.

OLIVEIRA, I, C, A de. Da Cibernética à Teoria do Caos. In: SOUZA, R, M, V de; MELO, J, M de; MORAIS, O, J de. **Teorias da Comunicação**: Correntes de Pensamento e Metodologia de Ensino. São Paulo: INTERCOM, 2014.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

SQUIRRA, S. Sociedade do conhecimento. In: MELO, J, M de; SATHLER, L. **Direitos à comunicação na Sociedade da informação**. São Bernardo do Campo: Ed. Metodista, 2005, p.255-266.

SQUIRRA, S. Tecnologia, comunicação e interdisciplinaridade. In: KAY, P. (org.) **A interdisciplinaridade na comunicação**. Suzano: Editora AbreOlhos,1999, p.120-135.



UNIDADE 2



UNIDADE 2

Acesso, Armazenamento e Distribuição da Informação

Ao final desta Unidade, você deverá ser capaz de:

- Compreender a lógica do consumo do conteúdo audiovisual;
- Conhecer exemplos e aplicações do audiovisual no cenário digital;
- Avaliar as possibilidades do uso do audiovisual para a educação.

2.1 Armazenamento e Distribuição

Um dos tópicos abordados na unidade anterior foi sobre o armazenamento da informação. É inquestionável que esse aspecto tem um papel fundamental nas mudanças, em novos hábitos e práticas, especialmente com as tecnologias digitais, pois interfere diretamente na forma como lidamos com a informação. Retomando o questionamento a respeito do armazenamento e também da distribuição da informação, vamos refletir.



Reflexão - Quantas imagens, arquivos e dados você tem armazenado nos seus dispositivos? Já parou para pensar ou mensurar a quantidade de conteúdos disponíveis nos serviços de streaming que você assina? Na TV aberta e fechada? Nos diversos sites disponíveis na web?

As possibilidades de armazenamento da informação representam um amplo potencial, para a indústria do entretenimento, negócios e para a educação. A Internet e a Web abriram caminhos para a produção, armazenamento e distribuição de conteúdo. Possibilidades para difundir conteúdo na rede se tornaram visíveis após o aprimoramento de plataformas como o YouTube. Inicialmente voltado para usuários amadores, atualmente abriga uma série de conteúdos audiovisuais, diversificados e de boa qualidade.

Fundado em 2005, nos Estados Unidos e comprado pela Google em 2006, o YouTube permite que os usuários compartilhem vídeos e interajam com seus autores por meio de comentários. De acordo com o site Canaltech, a missão do YouTube é “dar a todos uma voz e revelar o mundo”. Seus valores se baseiam na liberdade de expressão, direito à informação, direito à oportunidade e liberdade para pertencer. O YouTube chegou ao Brasil em junho de 2007.

Para Caetano e Falkembach (2007), as possibilidades de utilização do YouTube no âmbito educacional são várias, por exemplo: em coursewares, em tutoriais, como material de apoio, como portfólio do aluno ou até mesmo como uma TV educacional.



Pesquisa e Exercícios – Além do YouTube, quais outras plataformas ou sites você recomenda, utiliza, para buscar conteúdo em formato audiovisual? Faça uma lista com os endereços e recomendações para usá-la futuramente.

Além da ampliação da capacidade de armazenamento, nos primórdios da humanidade restrita ao corpo humano, com a evolução do homem e das tecnologias, a informação passou a ser descentralizada, atingindo outro status com as novas tecnologias da informação e comunicação. Para uma discussão sobre informação, é preciso considerar: a descentralização, o acesso, a produção, a distribuição, além do armazenamento. Não há como discutir informação e comunicação, através de múltiplas linguagens e formatos, sem considerar esses aspectos, incluindo o audiovisual.

O mercado audiovisual foi dominado, por muito tempo, pela concentração de meios e ofertas. Atualmente, o mercado e o público lidam com um cenário de múltiplas telas e plataformas que correspondem justamente aos aspectos mencionados acima:

- Mobile;
- Web;
- Vídeo *on demand*, a exemplo da Netflix;
- Canais da TV aberta, assinatura;
- Cinema.
- Vamos conhecer um exemplo dessa aplicação no campo educacional?

2.2 Mercado Audiovisual e Educação

Novas oportunidades vêm sendo construídas a partir das tecnologias digitais, que obrigam uma reorganização do sistema capitalista. Um novo mercado que envolve o relacionamento entre velhos personagens e grupos tradicionais de comunicação em busca da manutenção de seu poder e empresas voltadas à internet, construindo inovações. Vamos ver um exemplo no campo educacional, o Educaflix:



Pesquisa e Exercícios – Entre no site e pesquise mais sobre o exemplo <http://enem.webeducaflix.com/>

Anteriormente, mencionamos apenas grupos tradicionais na área da Comunicação, mas como vimos no exemplo da plataforma educacional Educaflix, no mercado desde 2016, é possível perceber a reorganização também da área da Educação. O Educaflix, nome que faz uma alusão a Netflix, um dos mais populares serviços de *streaming* do mundo, compete com instituições de ensino voltadas a oferecerem cursos pré-vestibulares ou preparação para o Enem, como é o serviço do caso ofertado.

O Educaflix oferece aulas ao vivo, além de apostilas e exercícios, o conteúdo pode ser acessado a qualquer momento, através de computador ou celular. Considerando o conteúdo audiovisual, foco desta disciplina, vamos analisar um pouco mais a plataforma Educaflix:

- **Tecnologia Educacional:** A plataforma elenca as tecnologias que utilizam para a entrega do serviço, como aprendizagem adaptativa, ferramentas de BI (*Business Intelligence*) e videoconferência. Com relação ao último, destaca que o contato visual e sonoro (audiovisual) entre pessoas que estão em lugares diferentes, amplia a possibilidade de ensino e aprendizagem.



Fonte: Educaflix (2021)

Você sabia que o Ministério da Educação também tem um *streaming*? É o MECFlix, trata-se de uma plataforma online de videoaulas gratuitas e sob demanda do MEC. Desenvolvida para auxiliar o aprendizado e otimizar o estudo na preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio, o Enem.

A plataforma aproveita as características do ambiente digital. Qualquer usuário pode visualizar os vídeos na plataforma, é possível interagir com as ferramentas oferecidas, como anotações em vídeos, criação de *playlists* compartilháveis e comentários.



Pesquisa e Exercícios – Caso ainda não conheça o MECFlix, acesse:

<http://mecflix.mec.gov.br/>

Como exercício, convido vocês a navegarem pelo ambiente, assistirem aos vídeos, explorarem a plataforma e recursos, que tal?



Saiba mais – Para complementar a compreensão deste tópico, também aproveitar e mostrar o uso de vídeo no processo de ensino e aprendizagem, resposta à questão: você sabe o que é streaming? Falamos bastante sobre esse termo aqui, tornou-se algo muito comum hoje quando se trata do consumo de conteúdo, mas de fato o que significa? Assista este vídeo do TecMundo “TecMundoExplica: Streaming” e compreenda rapidamente o que significa. Disponível em: <https://youtu.be/C27uLHVIR5Q>

2.3 Acesso e Distribuição do Audiovisual

Toda a lógica de acesso ao conteúdo audiovisual vem sendo reconfigurada. O tempo de espera anterior e artificialmente criado permitia atribuir valores diferenciados, como se fossem produzidas versões de uma mesma mercadoria: o lançamento no cinema; a distribuição em DVDs; o licenciamento para televisão a cabo ou satélite; a distribuição para TVs abertas; eram as etapas. Hoje, isso praticamente não existe mais. Novas oportunidades surgiram ao lado de fenômenos chamados de convergência digital ou sociedade da informação.

Um ponto que não podemos deixar de mencionar nesta discussão sobre audiovisual é, além do streaming, o serviço de vídeo on demand (por demanda). Caso tenha dúvidas sobre a diferença, assista novamente ao vídeo indicado na seção anterior desta unidade.

O serviço de vídeo on demand é a distribuição e consumo audiovisual por demanda e não mais “prato feito”. Houve, nos últimos anos, um crescimento superior ao desempenho mundial no país, além de representar novas e outras oportunidades para a produção independente. A indústria audiovisual vem sendo reorganizada e encontra na digitalização oportunidades técnicas relevantes, que permitiram transportar com facilidade material entre meios, oferecendo velocidade à reapropriação. Inicialmente os serviços *on demand* estavam restritos à distribuição de acervos, porém, atualmente há um alto investimento em conteúdos inéditos.

Com relação a esses serviços, vale destacar:

- A velocidade com que estes negócios se estabeleceram;
- A facilidade na entrega de conteúdo audiovisual pela rede;
- Monetização do negócio: assinantes (público);
- A criação de novos hábitos e práticas como o *binge-watching*: assistir vários episódios, o famoso “maratonar séries”;
- *On demand*: personalização, atendimento de necessidades do público;
- Público “consumidor”: autonomia, conteúdo em qualquer plataforma, facilidade;
- Mobilidade: cada vez mais vídeos são assistidos pela tela do celular;
- Conteúdos que se adaptam às diversas e múltiplas telas.

A partir de tal contextualização, é possível apontar uma mudança na cadeia de distribuição audiovisual. A “sala” de cinema, por exemplo, foi desmistificada como lugar-fim para obra cinematográfica de qualidade, a lógica instaurada para o público passa a ser a máxima “tudo o que você puder assistir”. Falamos de difusão de conteúdo audiovisual, seja de tutoriais no YT, videoaulas, até a produções como filmes e séries. Trata-se de uma forma de criar elementos na cadeia que compõe o ciclo de produtos do setor audiovisual, sejam esses produtos de cunho educacional ou para o entretenimento.

Com acesso à internet e uma tela, é possível assistir qualquer conteúdo audiovisual em diferentes locais e ocasião. É uma mudança na lógica da indústria midiática entre mercados, produtores, públicos e produtos.

2.4 Audiovisual na Educação

Caetano e Falkembach (2007) ressaltam que o vídeo transcende a televisão, já que as imagens não são geradas com a única finalidade de serem usadas neste meio. O vídeo foi democratizado, as formas de captação se tornaram amigáveis e foram barateadas, o que permitiu que qualquer pessoa com um celular ou uma câmera fotográfica digital pudesse fazer um vídeo. Ainda de acordo com os autores, e com aspectos já expostos nesta unidade, a produção resultante pode ser exibida na internet, em diferentes meios.

Para Moran (1995, p. 27), o vídeo “aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, e também introduz novas questões no processo educacional”. Moran (ibid.) aponta que o vídeo tem uma dimensão moderna e lúdica. Integra várias linguagens e permite brincar e mostrar a realidade.

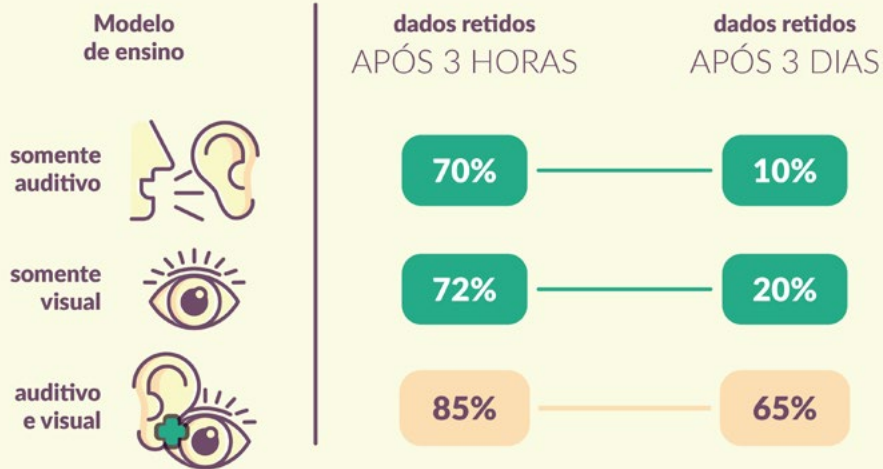
Com a evolução tecnológica, atualmente existe uma variedade de ofertas de vídeos disponíveis para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, em virtude dos aspectos destacados anteriormente, vamos relembra-los:

- Produção;
- Distribuição;
- Armazenamento.

Para Caetano e Falkembach (2007), o uso de mídias e tecnologias na educação deve considerar o binômio método/mídia (apud ALAVA et al., 2002), pois o método é tão importante quanto a mídia escolhida. Com base em Carneiro (2001), os autores destacam que quando se utiliza de várias mídias, abrem-se diferentes abordagens e representações, assim, a aprendizagem é potencializada.

Considerando isso, a recomendação é a que o professor deva apropriar-se das mídias em suas práticas. Essa apropriação pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais atrativo e significativo. Como vimos, o acercamento aos conteúdos, à informação no formato audiovisual, está cada vez mais acessível, tanto no consumo quanto para a produção. De acordo com a figura abaixo, os modelos de ensino que se utilizam dos sentidos auditivo e visual apresentam vantagens:

RETENÇÃO DA INFORMAÇÃO



Fonte: FERREIRA (1975)

Fonte: <https://escolasexponenciais.com.br/tendencias-e-metricas/videos-em-sala-de-aula/>

Falaremos mais sobre o uso do audiovisual na educação, sobretudo em sala de aula, nas próximas unidades, convido-os agora às reflexões sobre o conteúdo aprendido nesta unidade. Vamos lá?

2.5 Reflexões desta unidade

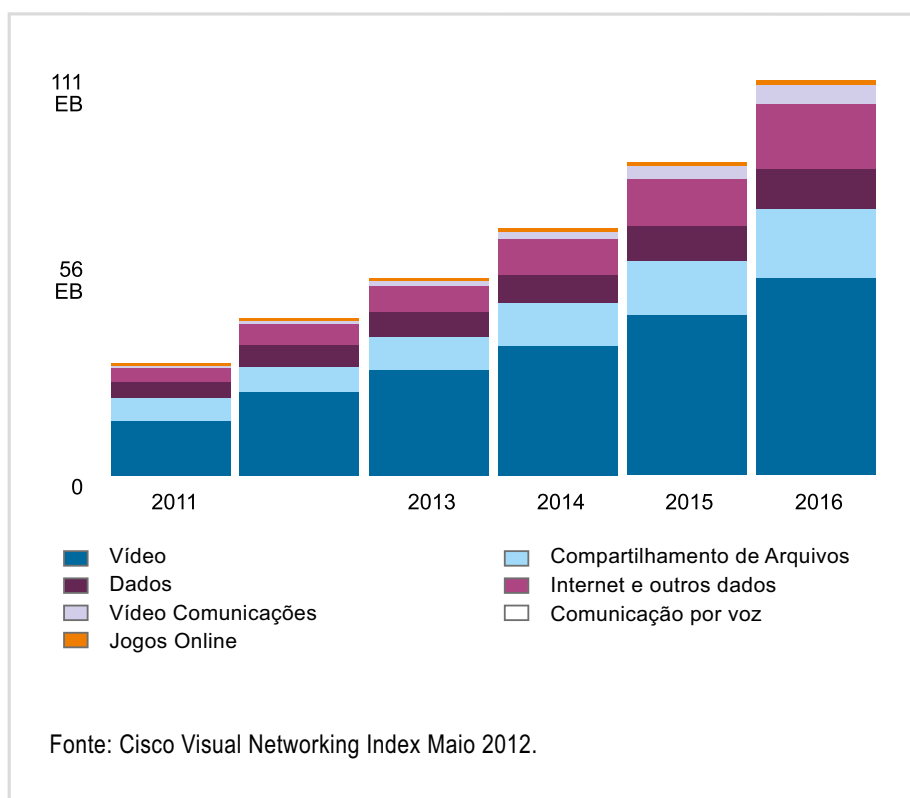
De acordo com o documento “Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: o Brasil de todos os olhares para todas as telas” (2013), o audiovisual é algo indispensável à vida em sociedade. O audiovisual serve para atualizar sobre informações, modos de fazer, aborda o comportamento e o cotidiano. Ainda, com relação às tecnologias digitais, o plano aponta que:

A internet e as mídias móveis, chamadas convencionalmente de novas mídias, tornaram-se os ambientes onde o audiovisual mais se expande, sob formatos e por modelos de difusão em que as regras são muito flexíveis (2013, p. 61).

Como vimos, a digitalização abriu diversas oportunidades para a produção, acesso, distribuição e armazenamento da informação. Não foi diferente com o audiovisual. Trazendo os dados do plano de diretrizes e metas para o audiovisual, para corroborar com o que argumentamos nesta unidade, fica evidente que grande parte do volume de fluxo dos serviços de

banda larga será ocupado por conteúdos audiovisuais. Veja a figura abaixo:

Gráfico 40: Projeção do tráfego de dados na internet (em ExaBytes por mês)



Fonte: Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: o Brasil de todos os olhares para todas as telas (2013).

É perceptível que o consumo de audiovisual transita dos meios tradicionais, como a televisão, para o ambiente da internet. Dessa forma, apresentamos nesta unidade exemplos de como esse contexto permeado e reconfigurado pela digitalização e novas mídias afeta também a educação.

Recursos em formato audiovisual disponíveis na web estão acessíveis a alunos e professores. A fruição dos conteúdos utiliza equipamentos diversificados, disponíveis em múltiplas telas, por que não aproveitá-los?



Atividade

Terminamos mais uma unidade! Vá ao Ambiente Virtual de Aprendizagem realizar a avaliação, assim, por favor, responda às questões sobre o conteúdo estudado.

Referências:

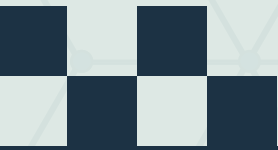
CAETANO, S, V, N; FALKEMBACH, G, A, M. YOU TUBE: uma opção para uso do vídeo na EAD. **CINTED-UFRGS**, v. 5, n.1, jul. 2007. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14149/8084>. Acesso em: 12 jan. 2021.

LADEIRA, J, M. Negócios de audiovisual na internet: uma comparação entre Netflix, Hulu e iTunes-AppleTV, 2005-2010. **Contracampo**, v. 26, n. 1, ed. abr. 2013. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17495>. Acesso em: 29 abr. 2020.

MORAN, J. O Vídeo na Sala de Aula. **Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 12 jan. 2021.

Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: o Brasil de todos os olhares para todas as telas. 1ª edição, julho/2013 Rio de Janeiro: Agência Nacional do Cinema, 2013. Disponível em: https://www.recam.org/_files/documents/pdm_2013.pdf. Acesso em: 29 abr. 2020.

ROSSINI, M de S; RENNER, A. G. Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo audiovisual. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais** [recurso eletrônico]. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/129873>. Acesso em: 29 abr. 2020.



UNIDADE 3



UNIDADE 3

Aspectos Básicos e Representação da Linguagem Audiovisual

Após a leitura desta unidade, você será capaz de:

- Conhecer brevemente a história do Cinema;
- Compreender características da Linguagem Audiovisual;
- Avaliar as potencialidades do uso da Linguagem Audiovisual.

3.1 Início de tudo

Sabadin (2018) aponta que, a rigor, não é possível determinar um dia exato, nem mesmo uma única paternidade para a invenção do Cinema. A invenção é atribuída aos Irmãos Lumière, em 28 de dezembro de 1895, quando aconteceu a primeira exibição. Assim, essa data é considerada, pela maioria dos pesquisadores, o marco da história do cinema (SABADIN, 2018).

Na primeira sessão, os irmãos Lumière exibiram filmes curtos, com cenas do cotidiano de Paris. Embora o ano de 1895 seja considerado um marco, Sabadin (2018) destaca que, antes dessa data, existiram outros inventores, cientistas e pesquisadores que buscavam mecanismos e invenções, almejando imagens em movimento.



Saiba mais - Um dos primeiros filmes mostra a famosa chegada do trem na estação de Ciotat. Assista a “A Chegada de Um Trem na Estação 1895 L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat”, disponível em: <https://youtu.be/CUgy-S7i4TDg>

O que achou do filme? Consegue perceber diferenças com relação aos filmes atuais? As diferenças que interessam para nossa discussão não são com relação a equipamentos, mas sim a percepção da criação de uma linguagem, a linguagem audiovisual. O filme apresenta uma visão única, mostrando a vida cotidiana. Não há movimento de câmera e é composto por um disparo contínuo em tempo real. Sobre isso:

Nos primeiros momentos do século 20, o cinema estava inventado e difundido mundialmente como técnica, mas não como linguagem, já que os primeiros filmes pouco diferiam de meros cartões-postais em movimento, com cerca de 50 segundos de duração. Num primeiro momento, os cinegrafistas de Lumière limitaram-se a fixar a câmera em algum lugar supostamente interessante, a apontar as lentes para algo que se movia e a rodar a manivela. Plano único, sem cortes (SABADIN, 2018, n.p).

Aproveitando a citação, vamos destacar algumas especificidades da Linguagem Audiovisual:

- Recorta e representa realidades em planos;
- Mobiliza dois sentidos principais: a audição e a visão.

Inicialmente o cinema apresenta muitas referências do teatro: tomadas estáticas, acontecimentos em sequência sem interrupção, enquadramento imóvel, câmera fixa em um mesmo ponto. Posteriormente, o olhar do público passa a ser direcionado para outros pontos, algo que não acontecia antes com outras formas de arte. A câmera permite criar uma duplicação da realidade, afeta os sentidos e a própria percepção da realidade, altera noções de tempo e proximidade. Com o passar do tempo, a produção audiovisual passou a ser usada para além da reprodução do real, do cotidiano, quando, então, a ficção desponta.

A televisão, que tem como base a produção audiovisual, atua como mediadora e construtora de realidades socioculturais. Registra-se uma expansão da abrangência e cobertura audiovisual dos acontecimentos, para além do cinema. O formato audiovisual é um dos mais consumidos no mundo, media experiências e conhecimentos.

O produto audiovisual consiste na conjunção da imagem e do som, da imagem em movimento, que pode ser filmes, programas de TV, vídeos, animações e até jogos.

A linguagem audiovisual estimula sentidos e percepções, instiga a imaginação, serve de mediação com o mundo. As mensagens dos meios audiovisuais exigem pouco esforço do receptor, o que não significa que não sejam úteis para serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, conforme veremos nos próximos tópicos desta unidade.

3.2 Potencialidades do audiovisual: explorando sentidos

José Morán, em texto publicado em 1995, que abordava o uso de vídeo em sala de aula e nem imaginava o que estava por vir com relação às mídias e tecnologias, já destacava as potencialidades do vídeo, como também a oposição deste recurso a linguagem educacional, apoiada, como destaca Morán, no discurso verbal-escrito.

Quase três décadas depois da publicação do referido artigo, o uso de mídias e demais tecnologias da informação e comunicação em sala de aula ainda é um desafio, apesar da adoção não estar mais em pauta, e sim as escolhas, como usar e o que fazer com as mídias. Embora antigo, o artigo de Morán já reforçava que o vídeo estava mais próximo da sensibilidade prática do homem contemporâneo. Para o autor:

Vídeo significa também uma forma de contar multilinguística, de superposição de códigos e significações, predominantemente audiovisuais, mais próxima da sensibilidade e prática do homem urbano e ainda distante da linguagem educacional, mais apoiada no discurso verbal-escrito (MORÁN, 1995, p. 28).

Em sua discussão sobre as linguagens da TV e do vídeo, Morán (1995) destaca os aspectos sensoriais que este recurso proporciona, pautadas nas características da linguagem audiovisual, como planos, movimentos de câmera e som, por exemplo. Vamos ver o que o autor diz sobre isso:

O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, do próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele - nos toca e “tocamos” os outros, que estão ao nosso alcance, através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente (p.28).



Saiba mais – Veja o vídeo sobre iluminação “Como o Rosto Muda Com a Luz”. Disponível em: <https://youtu.be/jVfinXRjPI0>.

O vídeo sugerido mostra como a iluminação é decisiva para criação de sentidos de uma imagem, de um produto audiovisual. Na linguagem audiovisual, devemos contar uma história, expressar, transmitir uma experiência ou conhecimento por meio de imagens. A linguagem audiovisual pode ser definida de duas maneiras:

A linguagem verbo-icônica é aquela que se utiliza de palavras e de imagens e se refere aos meios audiovisuais, na medida em que eles transmitem sua mensagem através de sons e de imagens. As mensagens verbais podem ser sonoras e visuais, assim como as mensagens não-verbais podem ser, igualmente, sonoras e visuais. Os dois elementos, som e imagem, completam-se e tal interação constitui a própria mensagem.

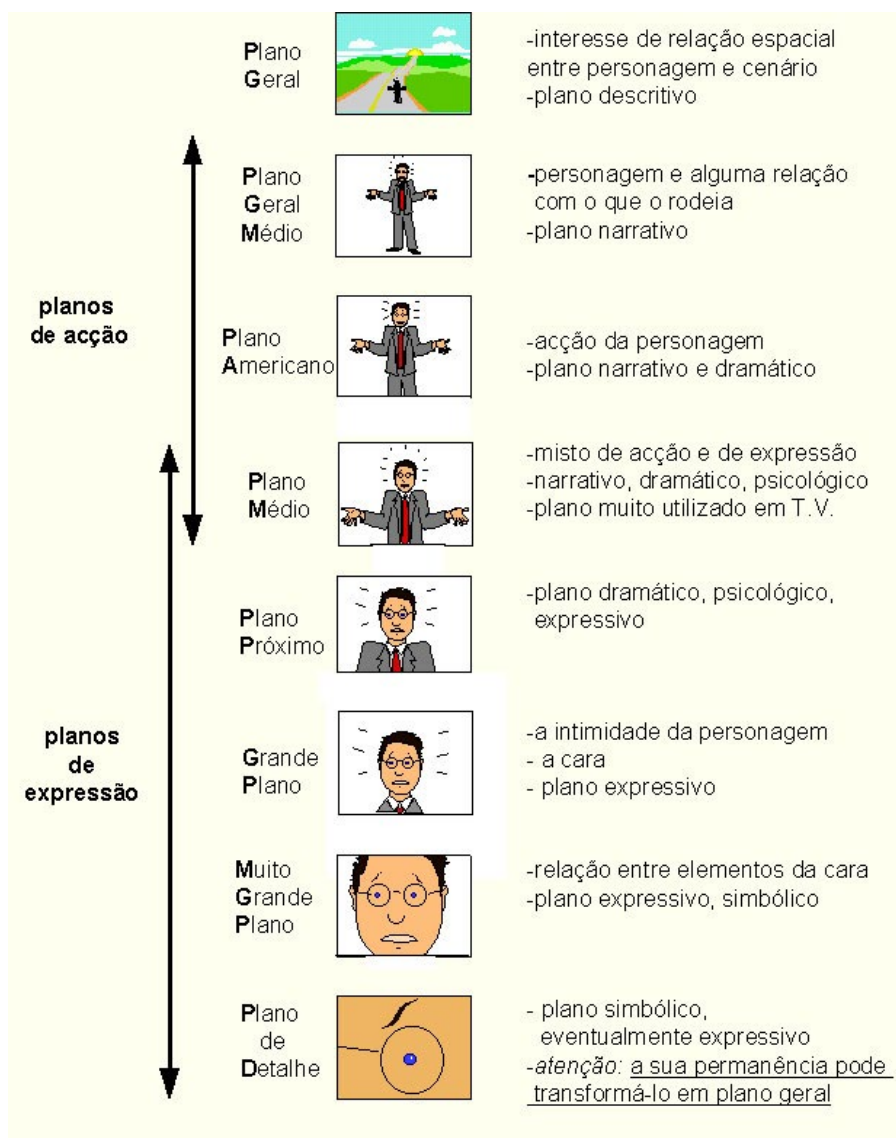
Outra definição de linguagem audiovisual corresponde a identificá-la com a gramática do sistema de codificação. Tratam-se, aqui, dos planos, sequências e movimentos de câmera, justamente o que falamos anteriormente. O fundamento da linguagem audiovisual seria a combinação de planos e sequências que formam os produtos, tipos de planos (geral, primeiro, médio, por exemplo) e movimentos de câmera (panorâmica, *close-up*, entre outros). Essa definição foi abordada na disciplina Planejamento e Produção de Materiais Didáticos II, tam-

bém ministrada no curso de Tecnologia Educacional, lembram?

Um plano, de acordo com Neiva (2013, p. 435), no cinema, é um “trecho de filme ou de gravação de vídeo feito com uma única tomada, isto é, sem cortes”. Na fotografia “modo como foi enquadrado o conteúdo”.

Essa superposição de códigos e significações que constituem um vídeo conforme descreve Morán (1995) visa narrar, contar uma história. Com relação ao público, é importante despertar o senso crítico e fazer algumas perguntas e refletir, além do conteúdo, é importante observar o que as escolhas técnicas implicam neste produto.

Observe como os significados e sentidos são construídos e explorados na linguagem audiovisual através dos planos:



Fonte: <https://azulbananastudio.wordpress.com/2012/06/04/planos/>

Refleta sobre o que você observa nos produtos audiovisuais e responda às seguintes perguntas:

- O que as escolhas relacionadas a linguagem audiovisual comunicam?
- O que mais lhe chama a atenção?
- Quem criou este produto?
- Qual seu propósito?

Baitello (2014) afirma que o sentido que reina no nosso tempo é a visão. Morán (1995) pontua que o vídeo explora, basicamente, o ver, o visualizar. A partir de recortes da realidade vamos formando uma visão sobre o mundo. Tal recorte, que não é único, e sim múltiplo, é desenvolvido através dos planos, imagens estáticas e dinâmicas, movimentos de câmera, personagens, entre outros elementos.

Neiva (2013) define audiovisual como:

- Destinado a, ou que visa, estimular os sentidos da audição e da visão simultaneamente;
- Que se utiliza som e imagem na transmissão de mensagens;
- Ainda tem outra definição atrelada à parte técnica, do meio:

Programa feito em slide e fita magnética; veículo ou sistema que tem como característica apresentar, de forma simultânea e sincronizada, uma sequência de slides gravada com narração e trilha sonora.

Além do ver, Morán (1995, p.28) destaca o falar: “A fala aproxima o vídeo do cotidiano, de como as pessoas se comunicam habitualmente”. Ainda, é preciso destacar a música e os efeitos sonoros na construção de sentido do produto audiovisual (conforme definição acima). Porém, vídeo também é escrita, lembra o autor, com caracteres, legendas que podem aparecer na tela.

Com relação ao som, vale lembrar que o cinema sonoro tem seu marco inicial apenas em 1927, com o filme “O Cantor de Jazz”. Inicialmente era comum que um piano acompanhasse as projeções, que não eram assim totalmente sem som, porém, é em 1927 que acontece a sincronização. A partir dessa data acontece o advento do som, mas é na década de 1970 que sua linguagem é realçada com o desenvolvimento tecnológico sonoro.

A união da linguagem visual com a sonora (lembrem das matrizes abordadas por Lucia Santaella na unidade 1?) possibilitou a composição de sons vinculados a imagem, criando uma relação direta com a ela. As duas “matrizes” compõem uma obra única, a obra audiovisual. A

construção sonora acontece a partir da(o):

- **Voz:** elemento semântico;
- **Música:** elemento emocional;
- **Ruído:** elemento topográfico.

O autor Michel Chion (2008) reivindica a importância do som, do sentido da audição na obra audiovisual. Chion (ibid.) inclusive cunhou o termo “Audiovisão”, a partir da constatação de que filmes, televisão e os meios audiovisuais não se dirigem apenas à visão, trata-se de uma atitude perceptiva específica.



Saiba mais – Aproveitando que estamos falando da linguagem sonora, você sabe o que é Leitmotiv? A palavra vem do alemão, significa motivo condutor, é uma técnica de composição introduzida por Richard Wagner em suas óperas, que consiste no uso de um ou mais temas que se repetem sempre, encenando uma passagem da ópera relacionada a uma personagem ou a um assunto. Conheça a técnica assistindo o vídeo:

<https://youtu.be/BSElaQ00M7I>

A recomendação do uso de vídeos, do audiovisual, para fins educacionais é endossada na argumentação exposta, sintetizada nesta citação:

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não-separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços (MORÁN, 1995, p. 28).

O conceito de vídeo apresentado por Morán (1995) é produto de curta duração, em que temas são pouco aprofundados, as informações são ilustradas e compactadas, em forma de mosaico (rápidas sínteses de cada assunto) e com apresentação variada. Difere-se da narrativa clássica cinematográfica, embora ambos tenham a imagem e o som como elementos fundadores (FARO, 2010).

A respeito do vídeo, de acordo com Faro (2010), inicialmente foi introduzido no ambiente das artes plásticas e se desenvolveu como videoarte, quando foi explorado seus aspectos de linguagem e formas expressivas, bem como enquanto dispositivo em videoinstalações.

3.3 Conceitos estéticos de montagem

Além da representação visual e sonora, outro setor principal na composição estética de uma obra audiovisual é a montagem. No audiovisual essa etapa corresponde ao “Processo pelo qual o montador seleciona as cenas de uma filmagem, após o seu término, unindo-as em sequência para formar um filme” (NEIVA, 2013, p. 381).

Segundo Aumont (2012), a montagem consiste em três importantes processos: seleção, agrupamento e junção, sendo a partir desses elementos que se compõe a totalidade da obra audiovisual.

Um dos primeiros estudiosos a compreender a importância da montagem foi o teórico russo Lev Kuleshov. Kuleshov é considerado teórico da montagem cinematográfica, foi também diretor de cinema e roteirista. Para o teórico, a organização das imagens feita na etapa da montagem constrói os significados que se quer provocar no espectador.



Saiba mais - Para comprovar a sua tese, Kuleshov apresentou ao público fragmentos de filme, compostos por imagens desconexas, apresentadas em sequência. Esse fragmento foi denominado “efeito Kuleshov” (NEIVA, 2013). Assista à proposta do teórico russo: <https://youtu.be/DwHzKS5NCRc>

Neiva (2013) explica que Kuleshov, ao apresentar ao público uma sequência composta por um rosto, seguido da imagem de um prato de sopa, um caixão com uma criança morta e uma mulher em pose sensual, a audiência entendeu que os filmes representavam: fome, dor e desejo. O que isso quer dizer? “Imagens desconexas são recompostas como um processo contínuo, no momento em que a audiência atribui significado ao que está vendo. O conjunto da montagem prevalece sobre o corte individual de cada fotograma” (NEIVA, 2013, p. 313).

Nesse sentido, a montagem adiciona uma série de percepções que formam significado (NEIVA, 2013). Para Morán (1995), a lógica da narrativa não se baseia necessariamente na causalidade, mas sim na contiguidade, colocar um pedaço de imagem ou história ao lado da outra.

3.4 Reflexões desta unidade

Esta unidade abordou o surgimento do cinema e, conseqüentemente, a constituição da linguagem audiovisual. Ao conhecer os aspectos que definem esta linguagem, direcionamos nosso olhar, compreendemos e reconhecemos as intencionalidades dos produtos audiovisuais.

A união do áudio e do vídeo contribuiu para transformar o cinema em uma expressão cultural imersiva, instigando sensações e reflexões. Assim, podemos afirmar que ao explorar di-

ferentes sentidos, a opção por utilizar os recursos audiovisuais na educação possibilita formas mais atrativas frente às formas tradicionais. Diferentes estímulos podem contribuir para aprender melhor e de outras maneiras!



Atividade FÓRUM (Leitura)

Leia o artigo “A Composição Estética do Medo no Gênero Terror” disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2020/resumos/R15-1040-1.pdf>.

Após a leitura, faça uma postagem, utilizando a ferramenta Fórum no AVA, relacionando o conteúdo do artigo com os tópicos expostos e aprendidos nesta unidade. Como avaliação, cada aluno deverá fazer, obrigatoriamente, 1 (uma) postagem, seguindo as orientações da atividade.

Referências:

BAITELLO JUNIOR, N. **A era da iconofagia**: Reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2014.

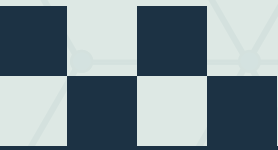
CHION, M. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

FARO, P. Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas. **RuMoRes**, [S. l.], v. 4, n. 8, 2010. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51215>. Acesso em: 16 out. 2020.

MORAN, J. O Vídeo na Sala de Aula. **Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 12 jan. 2021.

NEIVA, E. **Dicionário Houaiss de Comunicação e Multimídia**. São Paulo: Publifolha, 2013.

SABADIN, C. **História Do Cinema Para quem tem pressa**: dos irmãos Lumière ao século 21 em 200 páginas. Dos Irmãos Lumière ao Século 21. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.



UNIDADE 4



UNIDADE 4

Letramento, Informação e Audiovisual

Ao final desta Unidade, você deverá ser capaz de:

- Aprender o conceito de letramento e suas variantes;
- Conhecer formas de usar o audiovisual em sala de aula;
- Refletir sobre os usos do audiovisual na educação.

4.1 Sobre letramento

Letramento ou literacia corresponde à habilidade de acessar, analisar e comunicar mensagens em diferentes formatos, com o tempo outros atributos foram sendo acoplados ao termo, como letramento digital. O letramento digital, por exemplo, são habilidades necessárias para interpretar, compartilhar e participar eficazmente no âmbito do crescimento dos canais de comunicação digital (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). O letramento está no campo das aptidões.

Para Soares (2003), letramento é o resultado da ação de ensinar e aprender as práticas sociais de leitura e de escrita. O termo surgiu da palavra inglesa *literacy* que significa condição de ser letrado. Letramento é o estado ou a condição que adquire um grupo social, ou um indivíduo, como consequência de ter se apropriado da leitura e da escrita inserida em suas práticas sociais.

Dudeneý, Hockly e Pegrum (2016) ressaltam ser possível encontrar diversas categorias de letramentos como “letramento visual”, “letramento em mídia”, letramento em informação”, “multiletramentos”, entre outros. Segundo os autores:

Língua e letramento estão fortemente aglutinados um no outro: por uma parte, porque a verdadeira noção de letramento se baseia na língua; por outra, porque todos os letramentos se conectam com a comunicação de sentido, seja por meio da linguagem, seja por outros canais frequentemente complementares (DUDENEY, HOCKLY e PEGRUM, 2016, p. 18).

No contexto educacional e como recomenda a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é preciso incrementar o processo de ensino-aprendizagem, de acordo com novas circunstâncias, assim como recomendam Dudeneý, Hockly e Pegrum (2016).

A BNCC é um documento de referência para a criação de currículo, materiais didáticos e avaliações para a Educação Básica. A parte referente à Educação Infantil e Ensino Fundamental foi homologada em 2017 e do Ensino Médio no ano de 2018, a nível nacional. O documento recomenda o uso de múltiplas linguagens, entre as quais a audiovisual, como recurso. O cinema aparece como uma manifestação artística e cultural na área de linguagens.

Já que mencionamos a BNCC, vamos ver as 10 competências gerais previstas na base:

COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC

1. Conhecimento Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.		10. Responsabilidade e Cidadania Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.	
2. Pensamento científico, crítico e criativo Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.		9. Empatia e Cooperação Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.	
3. Repertório cultural Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.		8. Autoconhecimento e autocuidado Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.	
4. Comunicação Utilizar diferentes linguagens.		7. Argumentação Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.	
5. Cultura Digital Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.		6. Trabalho e Projeto de Vida Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências.	

Fonte: <http://inep80anos.inep.gov.br/inep80anos/futuro/novas-competencias-da-basenacional-comum-curricular-bncc/79>

Para Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) elementos visuais tem destaque nas últimas décadas, o que justifica o foco mais duradouro no “letramento visual”, especialmente com as tecnologias digitais. Apoiado em Livingstone (2009), os autores esclarecem que o letramento visual está dentro do “letramento em mídia”, que visa a adoção de uma abordagem crítica das mídias.

No entanto, os autores consideram mais adequado falar em “letramentos multimídia”, considerando que imagens, sons e vídeos estão “quase sempre entremeados” (DUDENEY, HOCKLY e PEGRUM, 2016, p. 29). O termo se mostra mais adequado, principalmente, considerando a internet, que agrega todas as outras linguagens e mídias. Nesse contexto, além de entender, devemos também saber criar mensagens multimídia.

Em um contexto de múltiplas telas e que valoriza a imagem, Ochs (2019) destaca que mesmo esta, é passível de ser questionada. Hoje, parte da informação que recebemos é visual e as novas mídias trazem informação de forma ágil, entretanto pouco reflexiva. A mensagem visual precisa ser tratada com a mesma criticidade da mensagem escrita, destaca Ochs.

Quer ver como esse cenário se relaciona com a informação em formato audiovisual? Conhece as *deep fakes*? *Deep Fakes* ou “mídia sintética” são simulações, vídeos produzidos com a utilização de inteligência artificial, que se assemelham muito a vídeos reais (OCHS, 2019). Ochs reforça que com esses recursos “é possível, por exemplo simular um político dizendo algo que ele jamais proferiu” (2019, p. 10). Conseguem imaginar as consequências?



Saiba mais – Assista o vídeo “O que é *Deepfake*?” da série Gazeta Explica, conheça mais sobre a técnica e como identificar esse tipo de conteúdo. Disponível em: <https://youtu.be/aNxoMqv3lI0>.

Por fim, trago para discussão outro tipo de letramento, o cinematográfico. Carvalho, Andrade e Linhares (2018) abordam o conceito de letramento cinematográfico, a respeito deste letramento:

Portanto, devemos nos atentar à prática de assistir filmes como parte integradora na formação crítica de leitura. Ler e compreender os significados gramaticais de uma produção fílmica se tornou tão importante quanto a compreensão gramatical das obras literárias que fazem parte da grade curricular nas disciplinas escolares do século XXI (DUARTE, 2009). Ignorar esse tipo de necessidade de leitura, é ignorar o mundo das imagens, responsável por preencher boa parte do conteúdo extraescolar dos jovens que frequentam tanto a escola como outros espaços culturais (MACHADO, 2015) (CARVALHO, ANDRADE e LINHARES, 2018, p. 4).

Para Carvalho, Andrade e Linhares (2018), incorporar o cinema nas práticas pedagógicas é estar alinhado e caminhar na compreensão da formação do sujeito para o século XXI, assim como preconiza também a Base Nacional Comum Curricular.

4.2 Como ver um vídeo?

Morán (1995) aponta que deve haver também uma preocupação em como ensinar o público a consumir o audiovisual em sala de aula, trabalhar o letramento. É preciso preparar o público para a atividade, que pode ser antes, durante ou depois da exibição. Esses momentos consistem em apresentar a ficha técnica da produção, anotar diálogos e cenas, rever cenas importantes, observar imagem e som, por exemplo.

O autor também indica caminhos para a análise da obra, destaco aqui algumas possibilidades:

- **Leitura em conjunto:** O professor exhibe as cenas mais importantes e as comenta com os alunos, a partir do que eles destacam ou perguntam. O professor é o moderador da discussão.
- **Leitura globalizante:** Após a exibição, guiar a discussão por estas quatro questões 1) Aspectos positivos do vídeo; 2) Aspectos negativos; 3) Ideias principais; 4) O que vocês mudariam neste vídeo.
- **Leitura concentrada:** Após a exibição, escolher uma ou duas cenas marcantes, revê-las uma ou mais vezes e observar mais detalhadamente aspectos do trecho escolhido (som, diálogo, personagens, etc.).
- **Leitura “funcional”:** Antes da exibição, escolher algumas funções ou tarefas (desenvolvidas por vários alunos), para que cada um possa exercê-la ao longo da atividade.
- **Análise da linguagem:** Fazer os seguintes questionamentos: DE QUE MODO e COMO a história é contada? COMO os personagens são representados? Quais valores são AFIRMADOS e/ou NEGADOS.
- **Produção:** Há a possibilidade de incentivar uma atividade que propicie a produção de um vídeo pelos alunos. Na disciplina de Planejamento e Produção de Material II vocês tiveram o desafio de não apenas usar, mas também produzir um vídeo, ser autor de um material audiovisual. Tanto alunos quanto professores podem explorar o campo da produção de materiais.

Embora Morán (1995), em seu artigo, destaque o uso de vídeos em sala de aula com base na televisão e a data de publicação do artigo, o autor apresenta uma proposta interessante no que tange à avaliação e análise da informação nos meios audiovisuais. Por meio de questionamentos, o autor aponta um ótimo caminho, perfeitamente aplicável para ajudar professores e alunos a perceber melhor as possibilidades e limites das mídias, propondo uma “leitura”.

Além da análise, propõe-se também desenvolver a criticidade por meio da produção. De acordo com o autor, “a análise também pode partir de uma dinâmica que utiliza a produção” (MORÁN, 1995, p. 35).



Saiba mais - Para conferir as sugestões e exemplos de aplicação das mídias audiovisuais em sala de aula, leia o artigo:

<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131/38851>

4.3 Audiovisual em sala de aula

Embora Morán (1995) destaque o potencial da ferramenta audiovisual, o autor nos alerta também para usos inadequados do vídeo em sala de aula, tais como:

- **Vídeo tapa-buraco:** colocar vídeo quando há um problema inesperado, como a ausência do professor.
- **Vídeo-enrolação:** exibir um vídeo sem muita ligação com a matéria ou conteúdo.
- **Vídeo-deslumbramento:** o professor que descobre o uso do vídeo e passa a usá-lo em todas as aulas.
- **Só o vídeo:** não é satisfatório exibir apenas o vídeo sem discuti-lo.

Dentro da proposta de utilização, o vídeo pode ser usado para (MORÁN, 1995):

- **Vídeo como sensibilização:** Um bom vídeo é interessante para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade por um tema.
- **Vídeo como simulação:** É uma ilustração mais sofisticada. O vídeo pode simular experiências.
- **Vídeo como conteúdo de ensino:** mostra determinado assunto, de forma direta ou indireta.
- **Vídeo como produção:** para a expressão, criação.

Atualmente é relativamente simples ter acesso aos recursos audiovisuais para trabalhar em sala de aula, como vimos na unidade 2.

É importante ressaltar que a linguagem dos vídeos deve ser adequada à faixa etária, à fase de aprendizagem dos estudantes. Animações costumam despertar a atenção dos mais novos,

documentários e filmes podem ser mais apropriados para adolescentes e jovens. Quanto à abordagem, deve ser adaptada considerando o objetivo.



Pesquisa e Exercícios – Em 2020 desenvolvi um projeto de extensão que fomenta o uso do audiovisual no ensino. Convido vocês a conhecer o “CinEdu: Cinema, Audiovisual e Educação”, acesse: <https://cutt.ly/vjLKRAU>

O projeto CinEdu desenvolveu um catálogo com fichas pedagógicas de obras audiovisuais que podem ser utilizadas na escola, tendo como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O catálogo está disponível para utilização de professores da Educação Básica para abordar temas presentes na BNCC utilizando o cinema e o audiovisual e contribuir na formação crítica de público.



Saiba mais – Veja o artigo “Vídeos em sala de aula: 3 motivos para usar” complementar a aprendizagem e as reflexões sobre o uso desse recurso. <https://escolsexponenciais.com.br/tendencias-e-metricas/videos-em-sala-de-aula/>

4.4 Reflexões desta unidade

Chegamos ao fim desta unidade e da disciplina. Nesta unidade, trabalhamos o conceito de letramento aplicado ao audiovisual e em sala de aula. Professores e escolas devem encorajar a análise crítica e a produção da informação e o uso de mídias. É possível e atrativo aprender com e por meio das mídias, conforme mostramos ao longo da disciplina.

As imagens e discursos que circulam pelas mídias, por diversos meios, como o audiovisual, pode ser objeto de análise e elemento motivador ao ser utilizado na educação. Apesar disso, a mera exibição de uma obra audiovisual não implica em melhorias ou ganhos no processo educacional, é preciso avançar e propor, além do consumo, a reflexão e a leitura crítica dos produtos de mídia.



Atividade (Avaliação)

Terminamos a unidade e a disciplina, convido você a retornar ao vídeo produzido na disciplina Planejamento e Produção de Materiais II e realizar uma avaliação do produto, considerando o conteúdo ministrado na disciplina. Volte ao AVA e veja todas as instruções para realizar a avaliação.

Referências:

CARVALHO, D. B. N de; ANDRADE, L. R. dos S; LINHARES, R. N. Letramento Cinematográfico na Educação: uma Revisão Integrativa em Países do Mercosul. In: 9º SIMEDUC, Aracaju, 2018. **Anais eletrônicos...** Aracaju, SIMEDUC, 2018. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/9529>. Acesso em: 01 de out. de 2020.

DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Letramentos digitais**. MARCIONILO, M. (Trad.). São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

MORAN, J. O Vídeo na Sala de Aula. **Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 12 jan. 2021.

OCHS, M. **MídiaMakers Papers #2**: Educação para a Informação, maio 2019.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO**



SETEC
SECRETARIA DE
TECNOLOGIA EDUCACIONAL



UAB

**UNIVERSIDADE
ABERTA DO BRASIL**