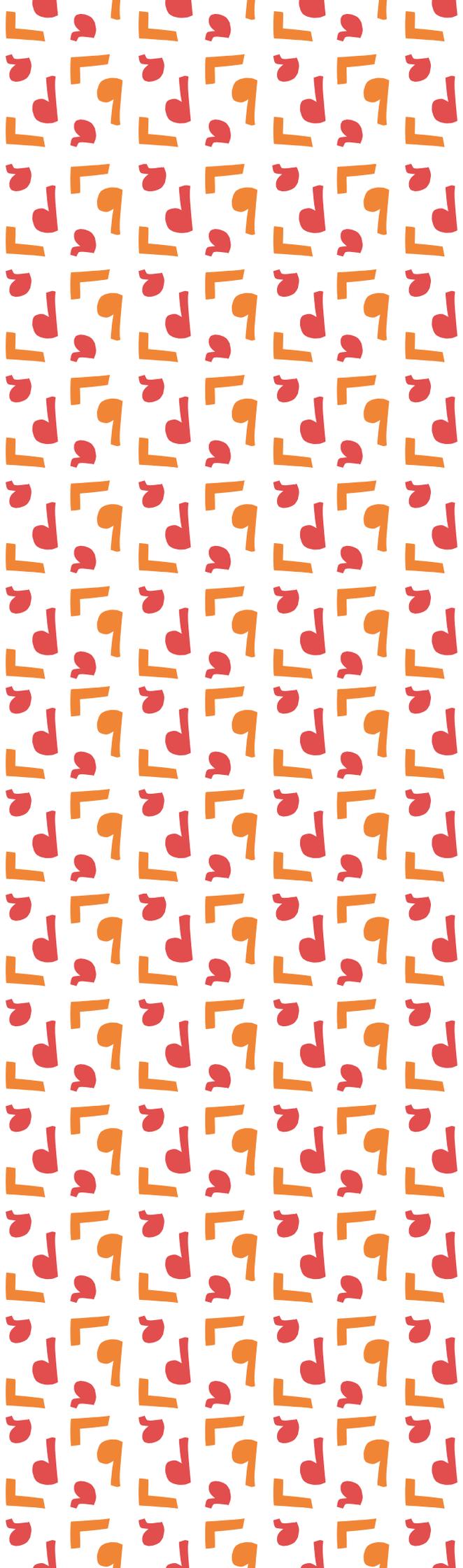




**REVISTA ELETRÔNICA ARTE,  
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO  
INFANTO-JUVENIL**





# ARTE, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO INFANTO-JUVENIL

Metodologias, práticas e reflexões



---

## **EXPEDIENTE**

### **Autores**

Bruna Lubambo, Camila Barone, Emanuela São Pedro, Jéssica Caldeira e Rafaela Lima.

### **Revisão**

Rafaela Lima  
Jéssica Caldeira

### **Projeto gráfico e diagramação**

Jéssica Kawaguiski

Belo Horizonte / 2016

Todos os direitos reservados à Associação Imagem Comunitária (AIC).





## APRESENTAÇÃO

Apresentamos nessa revista metodologias e reflexões relacionadas a dois amplos programas realizados pela Associação Imagem Comunitária – AIC nos anos de 2015 e 2016: o “Programa de Educação, Arte e Expressão da Criança” e o 1º Circuito Juvenil de Educação em Arte e Tecnologia de Minas Gerais. As duas iniciativas foram promovidas pela AIC com o patrocínio da Oi, por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura / Secretaria de Estado de Cultura – MG, e a parceria da Secretaria de Estado de Educação – MG. As ações foram realizadas na unidade Colabora, do Plug Minas – Centro de Formação e Experimentação Digital (Belo Horizonte / MG), equipamento ligado à Secretaria acima citada. No Colabora, desenvolvemos um laboratório de tecnologias para a ação cultural, educativa e social, envolvendo um programa de formação e produção em comunicação e tecnologias, voltado a alunos e professores de escolas públicas estaduais de Belo Horizonte. A experiência aqui relatada traz os pormenores do processo de desenvolvimento de metodologias de ensino de comunicação, arte e experimentação digital com a participação de crianças, adolescentes, professores e gestores escolares que participaram dos dois programas. Os campos da comunicação e das novas tecnologias foram propostos, nas iniciativas, como espaços profícuos para o desenvolvimento de habilidades e a promoção de vivências integradas de produção de conhecimento, na perspectiva da formação integral das crianças e adolescentes, e, por fim, para abrir espaço para que o estudante seja um agente de

transformações culturais positivas na escola e na comunidade.

A metodologia utilizada objetivou construir, em diálogo com adolescentes, estudantes e educadores, um diagnóstico dos desafios enfrentados no âmbito da comunicação e do ensino, além de criar, a partir daí, iniciativas focadas na exploração das tecnologias digitais da comunicação para a resolução dos problemas percebidos. A proposta central foi levar a estudantes e professores métodos de ação educativa e artística inovadores, desenvolvidos a partir da exploração de tecnologias midiáticas, como o rádio e a produção de peças gráficas e para web. Ao mesmo tempo, as ações previstas buscaram qualificar os estudantes para o desenvolvimento autônomo de iniciativas que fizeram deles agentes de transformação de suas respectivas escolas e comunidades. A visão, portanto, é de que a escola deve ser pensada como um espaço de colaboração.

Desejamos, com os relatos e com as discussões aqui trazidas, multiplicar e inspirar ações, nas escolas, que dialoguem com o universo das crianças e adolescentes, ressignifiquem a importância da escola, promovam diálogos entre todos os integrantes da comunidade escolar e fortaleça as relações com a comunidade.





## RELATOS DE PRÁTICAS

### Quando a escola Colabora

Apresentaremos, a seguir, o case da Escola Estadual do Instituto Agrônômico (EEIA), que foi uma das escolas em que se desenvolveram as atividades e as metodologias de formação em comunicação, arte e tecnologia junto a crianças e adolescentes da rede pública de ensino.

As atividades se deram no Colabora, núcleo promovido pela Associação Imagem Comunitária (AIC) em parceria com Plug Minas e a Secretaria de Estado de Educação (SEE - MG). O Colabora buscou contribuir para democratizar o acesso à comunicação, bem como para dar um novo sentido ao aprendizado dos alunos do ensino integral da rede pública.

Mas, afinal, como aproximar esse público infanto-juvenil da escola e fazer as crianças se apropriarem dos processos desenvolvidos? A tônica do Colabora, como o próprio nome já aponta, foi a ideia de colaboração. "Colaborar" significa ter parte em uma obra coletiva, de acordo com o dicionário Aurélio. Ou seja, envolve o trabalho de vários sujeitos que se apoiam para a construção de algo em comum. Essa linha guiou todas

as ações, concebidas tendo em vista a escola como espaço propício para os diferentes agentes envolvidos na educação colaborarem, cada qual com sua parcela, para construir um processo educativo com sentido para os jovens. Para isso, a estratégia foi desenhar junto com a escola atividades a partir de inovações ligadas ao mundo midiático e às tecnologias digitais.

Por isso, antes mesmo de começar as ações com as crianças e jovens, foi desenvolvido, no segundo semestre de 2015, um diagnóstico de comunicação colaborativo, no qual tanto professores e gestores quanto os próprios alunos e seus pais problematizaram o relacionamento da escola com seus públicos. Para Elza Almeida, diretora da Escola Estadual do Instituto Agrônômico, esta preparação conjunta foi fundamental. "No final das atividades, saímos com um diagnóstico mostrando exatamente aquilo que a gente tinha que melhorar na questão da comunicação. Identificamos até mesmo ações simples que poderíamos fazer para melhorar a escola.



Elza Almeida e Rosália Diniz

“Nesta parte, achei interessante porque, às vezes, a gente fica meio bitolada e não usa a comunicação a nosso favor”, confessa. Esse percurso resultou num plano de ação que pautou as ações seguintes. Vale ressaltar que a colaboração também esteve presente durante a implantação do projeto por meio do Conselho de Educação Integral, que periodicamente reuniu, além destes atores, a Secretaria de Educação, para repensar continuamente a proposta educativa.

Uma das frentes de atuação do Colabora foi a realização de oficinas. Os alunos da educação integral das escolas do entorno do Plug Minas tiveram a oportunidade de participar, por exemplo, da Agência de Comunicação e da Gráfica Jovem, com a produção de conteúdo de texto e imagem para mídia online e impressa. Esta proposta buscou trabalhar a relação do aluno com a própria escola, e também com a comunidade. Outra oficina bem recebida pelos jovens foi a de Rádio Escola. Os participantes tiveram con-

tato com a linguagem e os métodos de produção e veiculação radiofônica. Programetes, spots, vinhetas de rádio foram alguns dos produtos desenvolvidos pelos alunos nestas atividades. A partir deste aprendizado, os jovens chegaram a estruturar duas rádios-recreio, que transmitiram as produções durante o mês de junho de 2016 nos intervalos, na entrada e saída dos turnos, e também na festa junina que encerrou o semestre do projeto. De acordo com Kymbeli Gomes, na época com 14 anos, trabalhar a temática do rádio foi marcante. Ela recorda com orgulho da experiência. “Gostei muito de mexer na rádio e a gente fez uma série que ficou muito legal. Pudemos propor e criar coisas novas na escola, e isso nos anima demais”, comemora. Outra atividade que buscou dialogar com a realidade das crianças e adolescentes com o apoio do Colabora foi a promoção dos Jogos Olímpicos Juvenis.



*Kymbeli Gomes, participante da oficina de rádio*

Aproveitando a movimentação vivenciada pelo Brasil no primeiro semestre de 2016, às vésperas de sediar as Olimpíadas, foi realizado um campeonato esportivo. Esta ação envolveu os alunos da Escola Estadual do Instituto Agrônomico e da Escola Estadual Amélia de Castro Monteiro. Além de participar de várias modalidades esportivas nos diferentes espaços do Plug Minas e nas quadras das escolas, os alunos se mobilizaram para fazer a cobertura colaborativa do evento. Rosália Diniz, professora de Educação Física que participou do projeto, relembra com animação deste momento. “A concretização das Olimpíadas foi um ponto chave entre Colabora e escola. Conseguimos fazer aqui no espaço do Plug Minas atletismo, corrida, arremesso de peso, arremesso de argola. Teve não só a parte esportiva, mas também a cobertura do evento. E a gente ganhou um CD com os bastidores do evento, produzido pelos próprios alunos”, conta.

Mas não foram os alunos que se aproximaram do universo da comunicação. O Colabora também teve uma frente de trabalho voltada para a formação dos educadores, apresentando a eles diversas possibilidades para

criação e implementação de alternativas para o ensino com o uso de arte e tecnologia. Para a diretora Elza, este tipo de ação é promissora. “Vimos a facilidade de criar, a partir de uma plataforma, um aplicativo para o aluno utilizar o celular na sala de aula de maneira progressiva. Infelizmente, ainda há muitos professores que são analfabetos digitais. Então, foi uma oportunidade, até mesmo para abrir a mente dos educadores que não nasceram nesta era, para que possam interagir melhor com o aluno”, aposta. Na mesma linha, Rosália acredita que o apoio para o corpo docente é tão necessário que deveria ser permanente. “Aprendemos a criar um aplicativo para o professor trabalhar alguma questão específica em sala de aula. Só que precisamos ter suporte, porque não somos tecnólogos. Manter um grupo de profissionais de tecnologias da informação para dar suporte aos professores nesta área seria algo muito interessante”, analisa.



Jogos esportivos - futsal



Jogos esportivos - atletismo

Além de se pautar pela colaboração, outro valor essencial nas ações foi o incentivo à participação dos jovens. Segundo Elza, o aluno na escola tem que ter o papel de construtor do conhecimento, para além daquele senso comum de ser aquele que só recebe informações. “O aluno tem que sentir que pertence à escola e reconhecê-la como espaço para ele”, argumenta. Neste sentido, o projeto buscou o protagonismo das crianças e adolescentes, desde a concepção até a realização das ações. Para Kayke Yure, com 11 anos de idade na época, o ambiente escolar se torna um lugar muito mais acolhedor quando é aberto e quando os educadores levam em conta a opinião dos estudantes. “Quando tem um espaço de discussão e uma pessoa para te escutar, aprendemos e temos algo para incentivar nosso interesse”, explica. Na visão de Kymbeli Gomes, a escola deveria ensinar lições para eles levarem para a vida toda. Para ela, o fato de ter atividades inovadoras e que dão certa liberdade faz o estudante enxergar o aprendizado com outros olhos. “Se a gente se sente mais liberado dessas coisas que temos que fazer sempre, dessas normas e regras, e podemos criar algo que seja a nossa cara, em geral, damos mais valor”, indica.

Para Elza, a experiência do Colabora na Escola Estadual do Instituto Agrônomico foi uma oportunidade de conhecer um trabalho diferente daquilo que geralmente é feito no ambiente escolar. “Eu achei que foi muito válido. Até hoje, ainda tiramos algumas ideias que aprendemos no projeto para aplicar em sala de aula”, explica. Na opinião de Rosália, a escola, os educadores e alunos tiveram reconhecimento maior após a parceria com o Colabora, não só perante a Secretaria de Educação, mas também diante da sociedade. Ela conta que o espetáculo de danças folclóricas apresentado por alguns participantes do Colabora chegou a ter cobertura de um jornal televisivo de Belo Horizonte e, posteriormente, surgiu um convite para apresentar uma versão um pouco maior do espetáculo na Cidade Administrativa. “Ter um espaço igual o Plug Minas – grande, aberto, com pessoas com a cabeça voltada mesmo para a cultura – foi excelente porque pudemos divulgar nosso trabalho que, apesar de anos, não tinha visibilidade. Conseguimos transformar um pouquinho do que a escola fazia numa coisa muito mais grandiosa. Então, para mim, como professora, foi muito interessante”, ressalta.



A realização do Colabora também enfrentou alguns desafios. Um dos problemas foi o deslumbramento dos alunos ao se deparar com um espaço tão amplo como o Plug Minas. Porém, a diretora acredita que a adaptação a novos ambientes faz parte do processo de mudança e amadurecimento. Outra questão foi a dificuldade de aproximar mais a escola da comunidade, para além das festas e eventos. Além disso, segundo Rosália, ainda falta mais apoio de vários agentes importantes para a educação. “Falta os professores se unirem para a gente ter um pensamento em comum. Se a escola pensa de forma coletiva, as ações vão aparecendo. A família também é importante, porque a escola não existe sem a família unida com os professores e com os filhos-alunos. A Secretaria de Educação também precisa estar com a escola, em termos financeiros e de pessoal, pois, quando definimos uma

ação, se eles não estão juntos fica muito difícil realizar algo”, afirma. Apesar de todos os obstáculos, como saldo do Colabora, a diretora do EEIA acredita que as ações foram propulsores para a mudança de postura das crianças e adolescentes no período. “Eles passaram a participar mais. Foi um pontapé inicial para perceberem que podem fazer mais pela escola”, aponta. A professora também avalia positivamente o projeto desenvolvido no primeiro semestre de 2016. “O Colabora veio abraçando várias novas práticas, pegando de mão dada todo mundo, nos fazendo enxergar o ambiente fora da escola”, elogia. Rosália completa afirmando lamentar o fato de o projeto ter abrangido apenas alunos da escola integral. “Infelizmente, muita gente não conseguiu participar da experiência. Seria muito oportuno levar projetos, como esse, mais ligados à realidade juvenil e à adolescência para dentro da escola”, propõe.



Elza Almeida, Kayke Yure, Kymbeli Gomes, Rosália Diniz e Kayky dos Santos



## DO DIAGNÓSTICO À AÇÃO

Apresentaremos, a seguir, uma experiência que reúne os elementos constitutivos da metodologia construída no Colabora: o processo, realizado na E. E. Instituto Agrônomo, de produção de um Diagnóstico Colaborativo da escola, seguida da elaboração e da implantação de um Plano de Ação Coletiva para o Fortalecimento de Iniciativas Escolares a partir do estreitamento dos vínculos entre os integrantes da comunidade escolar e entre esta e a comunidade do entorno. As ações foram planejadas e empreendidas sob a articulação de um Conselho de Educação Integral dentro da escola.



*Diagnóstico de comunicação colaborativo - mapa falado*



## DIAGNÓSTICO DE COMUNICAÇÃO COLABORATIVO

a comunicação para a mobilização no contexto da escola

O primeiro passo da construção do projeto de comunicação da escola foi o desenvolvimento de um Diagnóstico de Comunicação Colaborativo, no qual professores, gestores, pais e alunos puderam:

**1) FALAR E REGISTRAR** sua relação com a escola; **2) IDENTIFICAR** os mais diferentes públicos com os quais a escola se relaciona; **3) PROBLEMATIZAR E SISTEMATIZAR** como se dá a vinculação da escola com seus públicos (desde instâncias governamentais, até a comunidade local, passando por familiares, instituições de ensino, oficinas, além de grupos e coletivos culturais); e **4) PROPOR** coletivamente um Plano de Ações para estreitar os vínculos da escola com seus públicos, incluindo a relação da escola com os próprios estudantes.

Mais do que construir colaborativamente um plano de ação para a escola, os encontros de diagnóstico com a Escola Estadual Instituto Agrônômico também foram momentos de mobilização do grupo que passamos a chamar de Conselho de Educação Integral da E.E.I.A. O mesmo grupo de alunos, professores e gestores, mobilizados para a construção colaborativa do diagnóstico e plano de ação da escola, deu corpo também ao conselho encarregado de mediar a relação entre escola, Colabora e comunidade, além de procurar viabilizar a execução do plano de ação proposto.

A metodologia de desenvolvimento colaborativo do diagnóstico priorizou o trabalho com ferramentas que favoreceram o diálogo, incentivando a participação de todos os envolvidos, além de facilitar que os participantes do processo se apropriassem da metodologia e conceitos trabalhados. Em outras palavras, o processo de diagnóstico colaborativo é em si um pro-

cesso formativo em comunicação para mobilização social. E por que mobilização social na escola?

A educação de qualidade é uma causa social de imenso valor e de interesse coletivo, que deve ser abarcada por todos e não apenas pela escola. Não falamos de uma instituição de ensino ilhada e solitária, mas de uma escola que conversa com as necessidades e a história de sua comunidade, uma comunidade que acolhe a sua escola, pais que participam e constroem juntos a educação de seus filhos, um poder público e entidades da sociedade civil mobilizados e comprometidos, alunos protagonistas de seu aprendizado, professores e gestores sensíveis a pensar uma educação que dialogue com as necessidades e o universo das crianças e dos adolescentes. Nossa sociedade precisa se mobilizar pela escola e a escola por todo o contexto que a envolve. Para isso, a escola pode cuidar de maneira estratégica das relações que mantém com todos os seus públicos, chamando-os à participação e ao engajamento.

Apresentamos abaixo, de maneira resumida, as etapas pelas quais passamos na construção coletiva do diagnóstico com a Escola Instituto Agrônômico. Essas etapas podem inspirar, se multiplicar e adaptar para serem aplicadas ao contexto de outras escolas:

## 1) Construção do Mapa Falado:

Essa ferramenta nos permitiu discutir diversos aspectos da realidade de forma ampla, sendo muito utilizada como técnica exploratória, no início de um diagnóstico. Com ela, foi possível conhecer os lugares de afeto das pessoas envolvidas no diagnóstico, compartilhar experiência sobre os locais mapeados e fazer um levantamento preliminar de públicos com os quais a escola dialoga, bem como dos de espaços de interação.



## 2) Mapeamento de ambientes de comunicação no espaço escolar:

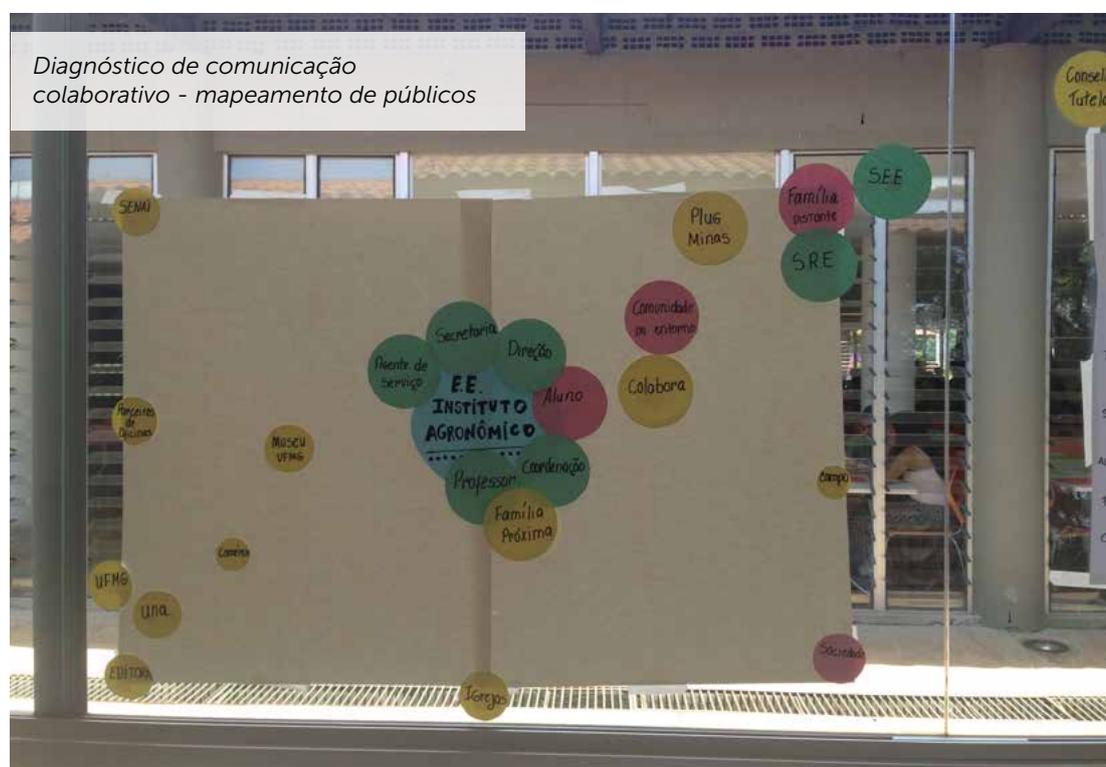
Nesta etapa, cada participante andou pela escola e seu entorno identificando e fotografando "ambientes de comunicação na escola e redondezas". Algumas perguntas orientaram essa atividade: quais são os pontos de encontro e ambientes de comunicação que consigo visualizar na escola e redondezas? Quais os espaços formais e informais de troca de informação que enxergo por aqui? Importante ressaltar que foram mapeados tanto os ambientes físicos quanto os ambientes virtuais onde se dão as relações comunicativas.



Diagnóstico de comunicação colaborativo - mapeamento de ambientes

### 3) Identificação e mapeamento de públicos:

Os públicos com os quais a escola se relaciona foram categorizados, conforme a natureza da relação que estabelecem com ela. Dessa forma, podem ser públicos Beneficiados, ou seja, aqueles que se beneficiam diretamente de uma educação de qualidade, podem ser Legitimadores dessa causa social e podem ainda ser Geradores, que são as pessoas que atuam de forma direta para a construção de uma educação de qualidade. Identificar e conhecer cada público são estratégias muito importantes quando pensamos num processo de mobilização social. É preciso pensar sobre qual participação desejamos dos públicos, o que queremos dizer a cada um deles, como devemos dizer, utilizando quais canais e quais linguagens. É o que chamamos de comunicação dirigida, ou seja, uma comunicação personalizada para cada público, que guarda suas especificidades. Para iniciar o trabalho de análise da relação atual que a escola tem com cada um desses públicos, realizamos uma atividade baseada na técnica de Diagrama de Venn. A atividade consiste em montar um mapa de públicos representados por círculos de diferentes tamanhos, cores e localizações. Cada uma destas variáveis tem um sentido importante para compreender a relação da escola com seus públicos. O maior círculo (azul) é colocado no centro para representar a escola. Os outross círculos representam os demais públicos, de modo que o tamanho indica a importância que cada público tem para a escola, as cores indicam se são públicos Beneficiados (rosa), Legitimadores (amarelo) ou Geradores (verde) e a distância em relação ao centro aponta a proximidade da relação que cada um estabelece com a escola.



#### 4) Termômetro Comparativo:

Após iniciar a análise das relações comunicativas com seus públicos, os participantes do diagnóstico foram convidados a problematizar os níveis de vinculação da escola com cada público identificado e a qualificar a relação em termos da localização geográfica, informação, julgamento, ação, coesão, continuidade, coresponsabilidade e participação institucional. Nesse exercício, a vinculação da escola com seus públicos podia ser identificada como forte (vermelha), média (laranja), fraca (amarela) ou inexistente (branca), dentro de cada um dos critérios de vinculação apresentados anteriormente.



|                   |                          | VÍNCULOS             |            |            |        |        |              |                     |                            |
|-------------------|--------------------------|----------------------|------------|------------|--------|--------|--------------|---------------------|----------------------------|
|                   |                          | LOCALIZAÇÃO ESPACIAL | INFORMAÇÃO | JULGAMENTO | AÇÃO   | COESÃO | CONTINUIDADE | CO-RESPONSABILIDADE | PARTICIPAÇÃO INSTITUCIONAL |
| ALUNO             | PÚBLICOS<br>RELACIONADOS | Orange               | Red        | Green      | Red    | Orange | Red          | Yellow              | Red                        |
| COMUNIDADE        |                          | Red                  | Yellow     |            | Yellow | Yellow |              |                     |                            |
| SOCIEDADE         |                          | Yellow               | Red        |            | Orange | Yellow |              |                     | Red                        |
| FAMÍLIA DISTANTE  | PÚBLICOS<br>LEGIÍTIMOS   | Orange               | Red        |            | Yellow | Orange | Yellow       |                     |                            |
| CONSELHO          |                          | Red                  | Yellow     | Green      | Orange | Orange |              |                     |                            |
| PLUG INICIAÇÃO    |                          | Red                  | Red        | Green      | Orange | Orange |              |                     |                            |
| GRUPO             |                          | Red                  | Red        | Green      | Orange | Orange |              |                     | Red                        |
| FAMÍLIA PRÓXIMA   |                          | Red                  | Red        | Green      | Orange | Orange |              |                     |                            |
| INSTITUIÇÃO       |                          | Red                  | Red        | Green      | Orange | Orange |              |                     |                            |
| PROF. DOC.        | PÚBLICOS<br>LEGÍTIMOS    | Red                  | Orange     | Green      | Orange | Orange | Yellow       |                     |                            |
| ALUNOS EM CONEXÃO |                          | Red                  |            |            |        |        |              |                     |                            |
| UPM G             |                          | Yellow               |            |            | Yellow |        |              |                     |                            |
| UMA               |                          |                      |            |            | Yellow |        |              |                     |                            |
| OUTORA            |                          |                      |            |            |        |        |              |                     |                            |

Diagnóstico de comunicação colaborativo - termômetro comparativo

- 5) Plano de Ação:** A partir da sistematização de todas as questões trazidas nas etapas acima, foi possível dialogar com o grupo participante, identificando questões que deveriam ser trabalhadas pela escola. Organizamos, então, questões chave com o enunciado “O que podemos melhorar”. Para cada um dos enunciados, foi pensado, junto com o grupo, ações de comunicação para a escola. A partir dessas ideias, foram criadas as diretrizes de atuação e o plano de ação final.



*Diagnóstico de comunicação colaborativo - plano de ação*

Importante frisar que, para além do entendimento da comunicação do ponto de vista de seus instrumentos – jornal, mural, vídeo –, nosso trabalho considera principalmente a comunicação em seu aspecto relacional. O diálogo, as interações cotidianas, a negociação de sentido presente em todas as nossas relações foram aspectos considerados quando nos dispusemos a diagnosticar e direcionar ações para a comunicação da escola com seus públicos. Dessa forma, conseguimos desmistificar a comunicação e deixá-la ao alcance de todos: todos nós nos comunicamos a todo momento e podemos fazer isso de forma mais organizada e estratégica. A comunicação deixa de ser uma competência atribuída apenas a “profissionais formados”, passando a ser uma responsabilidade de todos.



## CONSELHO DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

Estudantes, professores, gestão, poder público e sociedade civil pensando a educação

Ao longo do primeiro semestre de 2016, a equipe do Colabora articulou semanalmente encontros entre AIC, gestores, professores e alunos da Escola Estadual Instituto Agrônômico e representante da SEE-MG. Os participantes desses encontros deram origem ao Conselho de Educação Integral da escola, grupo encarregado de mediar a relação entre escola, Colabora e comunidade, procurando alinhar e fomentar o trabalho conjunto entre atividades curriculares e ações "extracurriculares" do Colabora. A ação do conselho foi pautada pelo diagnóstico realizado anteriormente e pelo plano de ações criado em conjunto.

Inicialmente, as reuniões eram realizadas em horários vagos dos professores participantes, mas a grande dificuldade em conciliar horários (extremamente restritos entre os professores, que trabalham em duas e até em três diferentes escolas) levou os conselhos à decisão de levar as reuniões para o 6º horário, de 11h30 às 12h30, o que melhorou o quórum de participantes.

De maneira geral, o conselho enfrentou alguns grandes desafios: pouca disponibilidade de horário dos professores; dificuldade de inserir algumas temáticas dentro da rotina intensa da escola, em especial aquelas propostas que mexiam com a estrutura da instituição, como ações que aproximavam a escola da comunidade e que demandavam mais espaços de atuação do estudante enquanto proponente de ações.

Contudo, conseguimos muitos avanços e o conselho funcionou como um importante espaço de alinhamento, compartilhamento e viabilização de ações planejadas colaborativamente entre Escola e Colabora. Várias iniciativas de integração entre Colabora e escolas, como os lançamentos de

zines e jornal escolares, atividades de rádio-escola, realização dos jogos olímpicos estudantis, ações de coberturas colaborativas de eventos da escola e da comunidade externa tiveram no Conselho seu local de idealização, planejamento e produção.

Nesse percurso, percebemos que o conselho, que conta com representantes de várias categorias da comunidade escolar, representa um espaço ímpar de escuta, análise colaborativa e tomada de decisões democráticas. O conselho deve ser o espaço de diálogo que considera a vivência, pontos de vistas, desejos dos alunos, professores, gestores, pais e líderes comunitários. Deve ser um espaço de construção coletiva pela melhoria da qualidade da educação.



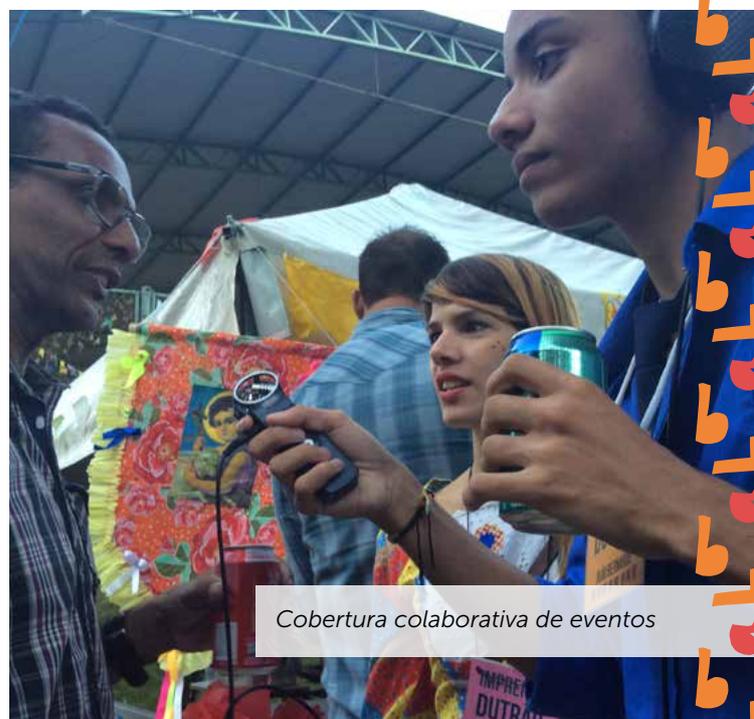
Oficina de zine literário



Lançamento do zine literário e Jornal Escolar (MENAB)



Lançamento do zine literário e Jornal colar (MENAB)



Cobertura colaborativa de eventos



Lançamento do zine literário e Jornal Escolar (MENAB)



Jogos Olímpicos Escolares



## RÁDIO ESCOLA

Diálogo entre alunos, professores e comunidade escolar

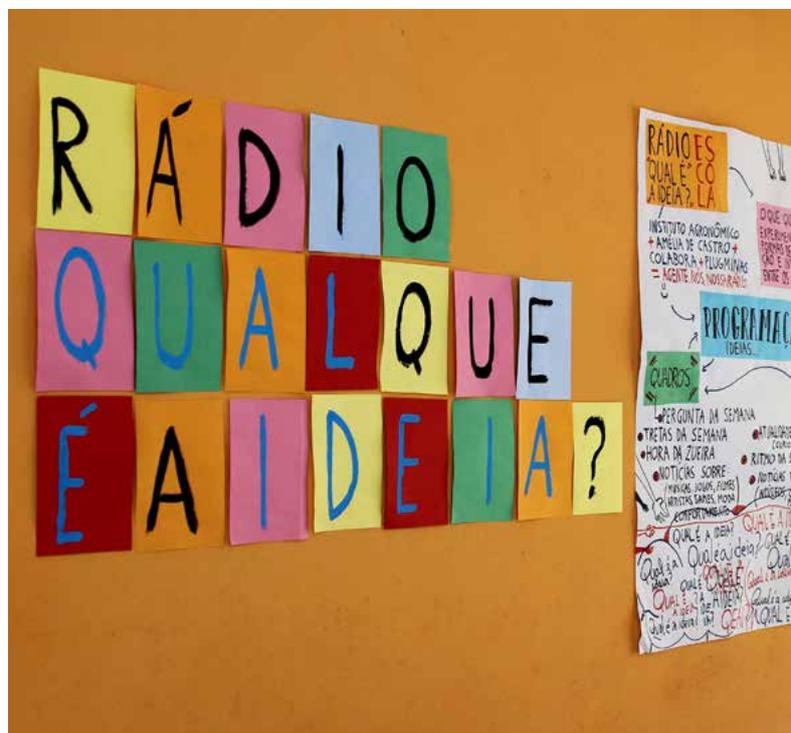
Após a construção do diagnóstico colaborativo de comunicação junto à Escola Estadual Instituto Agrônômico, uma das ações propostas pelo Plano de Ação foi a criação de uma rádio-escola, potencial instrumento de diálogo entre alunos, professores e comunidade escolar. Dessa forma, uma das ações do Colabora foi justamente a oficina Rádio-Escola. Durante aproximadamente quatro meses, 40 estudantes se reuniam duas vezes por semana para apreciar o som, conversar sobre a linguagem radiofônica, produzir programetes de rádio, spots, vinhetas, podcasts e paisagens sonoras, além de veicular as produções nas duas rádios-recreio criadas: a *Rádio Qual que é a Ideia?* e a *Rádio Juntos e Misturados*. Mas por que trabalhar com mídia escolar? Por que uma rádio na escola? A rádio-escola, feita por alunos, vê o estudante como sujeito proponente, produtor de conteúdo e forma. Na rádio, o jovem e a criança têm a possibilidade de lançar mão de repertórios que trazem de sua vida, de sua comunidade, de seu percurso. A mídia-escolar, incluindo a rádio-escola, não deve ser vista só como um espaço de infor-

mes escolares, de conteúdos curriculares ou de execução do hino nacional. A rádio na escola é espaço de expressão do estudante, de compartilhamento de valores. É espaço de embate e visibilidade que propõe um exercício de se colocar em público.

Usar a rádio de forma aliada a processos educativos é também uma forma de convidar o aluno a exercitar o planejamento, a produção textual, a expressão oral e mesmo de ampliar seu autoconhecimento. Quer fazer uma rádio? Então vamos planejar, tem que colocar no papel! Vamos dar um nome à rádio, criar grades de programação, pensar pautas, produzir roteiros, fazer entrevistas, trabalhar a voz, a entonação... Rádio não é só festa ou música! A rádio-escola é uma porta que pode ligar a escola com o mundo fora dela. Por fim, a rádio-escola é ainda uma ferramenta que não exige grandes recursos para sua implantação. Sua simplicidade tecnológica e de dinâmica de produção tornam viável a implantação de iniciativas, de diferentes proporções, em realidades escolares distintas. Hoje, as produções sonoras são feitas em aparatos digitalizados,



Visita à Rádio Inconfidência



alguns deles de funcionamento simples e uso corriqueiro, como smartphones e computadores "caseiros". A veiculação dessas produções também ganhou novas possibilidades com a internet. Elas estão nas rádios online, nas redes sociais, no whatsapp, nos blogs e em diversos outros espaços virtuais. Isso sem contar outras plataformas e meios de difusão, cada vez mais viáveis no contexto dos pequenos grupos, tais como as rádios de alto-falante, as produções sonoras voltadas à veiculação em espaços de encontro e circulação de pessoas, como centros comunitários, centros culturais, feiras, eventos artísticos e até assentamentos rurais. A oficina Rádio-Escola procurou aproximar suas proposições das disciplinas curriculares, realizar ações multiplicadoras no espaço escolar e incentivar a troca com a comunidade externa. Para

tanto, as duas rádios-recreio "entravam no ar" nos intervalos de lanche da E.E.I. A. e nos intervalos de almoço do Plug-Minas, com seleção musical e peças feitas pelos alunos. A Festa Junina da escola também foi terra fértil para algumas experiências. Os alunos criaram spots, vinhetas e programetes de rádio divulgando a Festa Junina da E.E.I. A. e contando para a escola e comunidade presentes um pouco mais sobre a tradição dos festejos juninos brasileiros. Durante o mês de junho, essas produções foram transmitidas na rádio-recreio e na entrada e saída dos turnos, bem como na própria festa junina, entre os intervalos das quadrilhas.



Visita à Rádio Inconfidência



Oficina de rádio



Oficina de rádio



# AÇÕES TRANSDISCIPLINARES EM RÁDIO



## POESIAS NARRADAS

Oficinas e atividades criativas realizadas com as escolas Escola Estadual Instituto Agrônômico, Escola Estadual Amélia de Castro.

Essa oficina foi desenvolvida por Henrique Caixeta e Bruna Lubambo, em parceria com a professora de Português do ensino integral do Plug Minas, Marilene. A oficina de narração de poemas foi realizada durante a última semana de abril e a primeira semana de maio, com alunos participantes da Oficina de Rádio Escola, que envolveu alunos das escolas Escola Estadual Instituto Agrônômico e Escola Estadual Amélia de Castro. A oficina foi realizada dentro das aulas de Português do Núcleo de Educa-

ção Integral do Plug Minas. Ao longo de quatro encontros, as meninas e meninos passaram por momentos de sensibilização com diversas proposições práticas e alguns jogos sobre o que é poesia e sobre as possibilidades da utilização de recursos sonoros para narrar poesias (pausas, acelerações, mudanças no ritmo e velocidade de leitura, sons, ruídos, timbres, onomatopeias, instrumentos musicais, etc.).

### ROTEIRO DA OFICINA: “POESIA E AUDIODRAMA”:

#### Encontro 1

##### 1) Roda de conversa:

Motivo disparador: escuta de áudios de poesias narradas com a temática metalinguística *“o que é poesia”*.

##### 2) Levantar as seguintes questões:

O que é poesia para vocês? Rap é poesia? Repente é poesia? Letras de música? Cordel? Maracatu Rural? (mostrar exemplos)

Vocês gostam de poesia? Que tipo?

Alguém sabe o que é um sarau? Alguém já foi em um sarau? Duelo de MCs?

##### 3) Chuva de poesias:

Todos estouram um balão grande de festas previamente cheio de pequenas poesias impressas dentro – cada um apanha uma poesia.

##### 4) Quem quer ler a poesia que apanhou? (incentivar que todos leiam).

5) A partir da leitura: O que cada um entendeu / interpretou da poesia? Qual sentimento/emoção/ensinamento que a poesia transmitiu? Que história ela contou?

Alguém quer completar algo?

6) Ao lermos esses poemas, quais foram os recursos sonoros que acabamos de utilizar para dar emoção à narração do poema? (falar sobre: pausas, acelerações, mudanças no ritmo e velocidade de leitura, sons, ruídos, timbres, onomatopeias, preâmbulos, desfechos, etc.).

## 7) Exercícios – Brincando com a fala

- **Exercícios de narração** (ex.: em roda, olhar para um colega e fazer uma pergunta o mais rápido que conseguir, o colega deve responder o mais devagar possível. Outras possibilidades: brincar com mudança de timbre, volume, altura, etc.).

- **Exercícios de aquecimento vocal e dicção** (ex.: trava-língua, falar com lápis na boca, etc.)

**8) Dever de casa:** Escolher uma poesia para narrar/gravar nas próximas aulas.

## Encontro 2

### 1) Cada aluno lê o seu poema (reservar)

Além dos recursos da nossa voz, como outros sons podem nos ajudar a trazer mais emoção ao que queremos transmitir com a leitura dessa poesia?

### 2) Brincadeira Som – Sentimento:

**Momento 1:** Soltamos diversos sons enquanto os participantes caminham pela sala falando em voz alta qual é o sentimento que cada som transmite para ele.

**Momento 2:** Soltamos outros diversos sons – os participantes caminham pela sala expressando corporalmente qual foi o sentimento que cada som transmite para ele. *(A proposta é observar a tendência que temos em fazer gestos similares para determinados sons. Apesar da individualidade de cada um, há algo em comum que aprendemos e compartilhamos culturalmente. Como usar esses sentimentos relacionados a determinados sons de maneira estratégica para dramatizar uma narração em áudio?)*

### 3) Escuta:

Agora podemos escutar vários exemplos de produtos artístico-culturais e midiáticos que exploram recursos sonoros como forma de reforçar sentimentos (narração de histórias, partidas esportivas, poesias narradas, etc.).

**Exibir:** Vídeo mostrando o trabalho de um “designer sonoro”

**4) Roteiro:** Criação de roteiro contendo três colunas: Texto da poesia / Recursos de Voz / Trilhas e recursos Sonoros.

## Encontro 3:

**Gravação de voz** - com uso de um gravador em local silencioso (em pequenos grupos).

**Gravação dos recursos sonoros extras** (em pequenos grupos)

**Cada aluno grava tudo em um cd ou outro suporte.**

## Encontro 4:

**Montagem** – Oficina de Ferramentas Básicas de Audacity (em pequenos grupos)

**Fechando o Ciclo:** Transmissão (instalação de caixas de som em recreios e eventos, divulgar também em redes sociais como grupos de Whatsapps das escolas).

Em um segundo momento, cada um escolheu uma poesia para ser trabalhada e redigiu um roteiro de gravação para o poema, lembrando de inserir nesse roteiro tanto recursos de voz, quanto recursos de trilhas e outras possibilidades sonoras. Ao fim da oficina, cada aluno gravou no estúdio do Colabora suas respectivas poesias e recursos sonoros, com a orientação dos educadores.

Como continuidade da oficina, os alunos ainda tiveram a oportunidade de intervir nas gravações, a partir da edição dos áudios gravados com o uso do software livre "Audacity".

Importante dizer que o resultado da oficina foi muito bom. Todos os alunos se envolveram em alguma medida e os educadores buscaram explorar ao máximo as possibilidades de brincadeiras e proposições lúdicas como disparadores das atividades. Os produtos finais da oficina podem ser encontrados no link abaixo:

[www.aic.org.br/ead/podcasts/projeto-poesia-e-audiograma/](http://www.aic.org.br/ead/podcasts/projeto-poesia-e-audiograma/)





## PRODUÇÃO DE PROGRAMETES RADIOFÔNICOS ESPORTIVOS

Como sugestão da professora Carolina Lima, de Educação Física do Ensino Integral do Plug Minas, que foi aluna da oficina do Colabora de “Rádio-Escola para educadores” (ministrada por Bruna Lubambo, do Colabora, e Sandra Marques, da SEE-MG), a equipe do Colabora (Bruna e Caixeta) e a professora Carolina ministraram oficina de produção de pequenos programas radiofônicos com a temática “Olimpíadas”. A oficina, que contou com alunos das escolas Instituto Agrônomo e Amélia de Castro, aconteceu entre a última semana de junho e a primeiro de julho,

aproveitou a proximidade dos Jogos Olímpicos Rio 2016 e das Olimpíadas Estudantis das duas escolas parceiras como gancho para desenvolvimento das atividades. O processo com os jovens foi dividido em três etapas: pesquisa, montagem e produção. Os alunos pesquisaram acerca de esportes olímpicos e do evento, desenvolveram roteiros de spot radiofônicos e então gravaram e editaram seus programas.



Jogos Olímpicos Escolares



Jogos Olímpicos Escolares



## AÇÕES DE COBERTURA COLABORATIVA: RÁDIO



### SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE INCLUSÃO DE ADOLESCENTES E JOVENS NO ENSINO MÉDIO

Entre os dias 27 e 28 de abril, a Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais realizou o Seminário Internacional Sobre Inclusão de Adolescentes e Jovens no Ensino Médio, em Belo Horizonte. O evento contou com a parceria do Ministério da Educação, o Fundo das Nações Unidas para a Infância - Unicef, a Fundação Itaú Social e o Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária – Cenpec. No evento, jovens do Colabora, estudantes do Ensino Médio (indicados pelos educadores segundo o grau de interesse demonstrado ao longo das oficinas), atuaram nos encontros enquanto participantes das mesas temáticas e como jovens-comunicadores. Para esse evento, foi montada uma equipe de cobertura colaborativa de seis jovens, das escolas estaduais Instituto Agrônomo e Amélia

de Castro, orientados por quatro educadores. Foram realizadas pelos jovens: entrevistas em áudio (gerando um podcast de cobertura do evento) e uma vídeo-cabine, onde foram recolhidos depoimentos de vários participantes a respeito da opinião deles sobre o evento.

O podcast produzido foi divulgado na plataforma Educação & Participação do CENPEC (entidade que se mostrou super aberta e interessada em dar visibilidade às produções dos jovens). Já a vídeo-cabine teve todas suas gravações compiladas em um único vídeo e exibida internamente no Colabora (sem as autorizações de divulgação de imagem, a divulgação do vídeo para públicos externos foi impossibilitada).



*Cobertura colaborativa do Seminário Internacional sobre Inclusão de Adolescentes e Jovens no Ensino Médio*



## **EVENTO DE PLANEJAMENTO DA VIRADA DA EDUCAÇÃO - SUB SECRETARIA DE JUVENTUDE DA SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS**

Uma dupla de jovens ligados ao Colabora (alunos das escolas estaduais Instituto Agrônômico e Amélia de Castro) foi convidada a participar do Evento de Planejamento da Virada da Educação, realizado em julho de 2016 pela Sub-Secretaria de Juventude da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. O evento teve o objetivo de planejar a Virada da Educação, que seria realizada em todo o Estado em setembro, com o objetivo de ampliar o diálogo das escolas com as comunidades, com rodas de conversas, debates, mostras artísticas e ações envolvendo linguagens audiovisuais.



Os jovens do Colabora foram convidados a contribuir com as discussões propostas, participar das oficinas e conduzir uma cobertura colaborativa, com caráter mais experimental. Participaram desse encontro quatro jovens acompanhados por duas educadoras do Colabora. Durante o evento, a participação dos jovens foi muito intensa e criativa. Todos se envolveram bastante com as propostas de produção midiática. Eles também contribuíram com o debate e se envolveram com as oficinas do evento.

Na parte de cobertura colaborativa, os jovens se dividiram em duas duplas, o que funcionou muito bem: um da dupla fazia as entrevistas e o outro registrava as imagens. Além disso, os jovens tiveram uma ideia sensacional. Como uma integrante do grupo tem um domínio do traço muito bom, ela

fazia uma caricatura de cada entrevistado, enquanto a entrevista acontecia. Eles também nos surpreenderam em relação ao seu interesse e à facilidade em conduzir a cobertura fotográfica. O fato de trabalhar com um equipamento "semi-profissional" empoderou muito o adolescente. O contato e a curiosidade em relação à máquina e a seus recursos foi de extrema importância para a mobilização dos jovens. Nesse evento, a produção de material bruto foi ótima. Vale registrar que o grupo conseguiu uma entrevista com a Secretária de Educação de Minas Gerais, Macaé Evaristo.

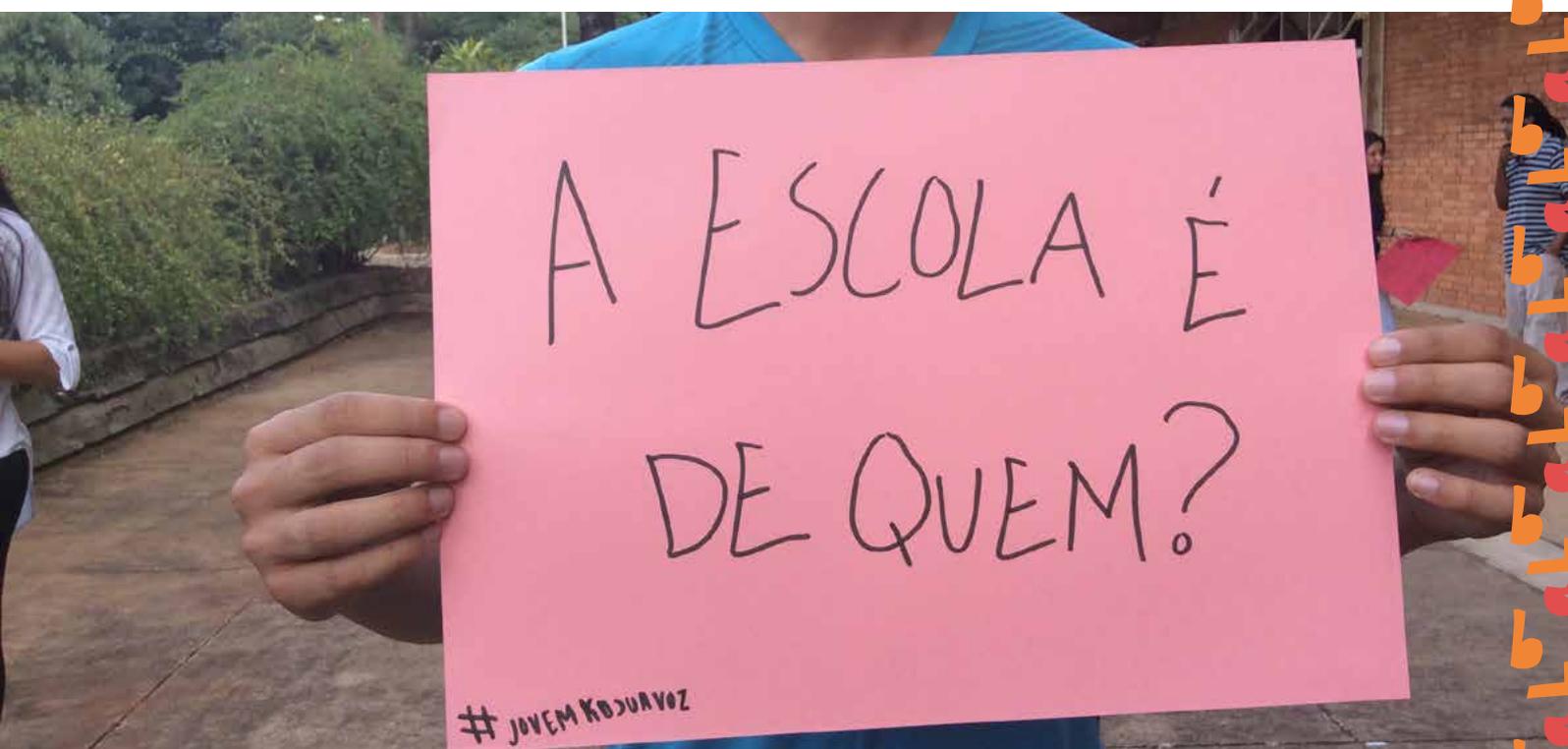
No dia seguinte ao evento, foi feita uma reunião para analisar o conteúdo de áudio, vídeo e imagens produzido durante o evento. Naquele momento, cada um do grupo foi designado para uma função na finalização dos

materiais brutos e na divulgação dos produtos nos canais que eles criaram durante as oficinas regulares do Colabora e em outras plataformas abertas à publicação de conteúdo produzido pelos próprios jovens, como a plataforma da AIC e o portal Educação e Participação, do CENPEC. Depois desse encontro, os orientadores do Colabora deixaram

os jovens mais livres para se organizar e procurar orientação em caso de dúvida ou qualquer necessidade. Infelizmente, devido à dificuldade de articulação dos jovens e também pela falta de tempo para executar o planejado, as propostas de divulgação dos produtos pensadas pelos estudantes não foi adiante.



Virada da Educação





## SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

O I Seminário de Educação Integral do Núcleo PlugMinas foi um evento realizado pelo Colabora, com o apoio da SEE-MG e do Plug Minas. A proposta do evento foi convocar as escolas parceiras (professores, gestores e pais) para alinhar o entendimento das diretrizes de Educação Integral no Núcleo Plug Minas, além de viabilizar um espaço de compartilhamento de boas práticas em projetos educacionais que dialogassem com o conceito de Educação Integral trabalhado pelo Colabora e pela gestão da SEE-MG. O Seminário aconteceu durante os dois turnos de um sábado. Para a cobertura colaborativa, foram convocados os alunos interessados em compor a equipe, sem muita restrição de quantidade, já que o evento aconteceu no próprio Plug,

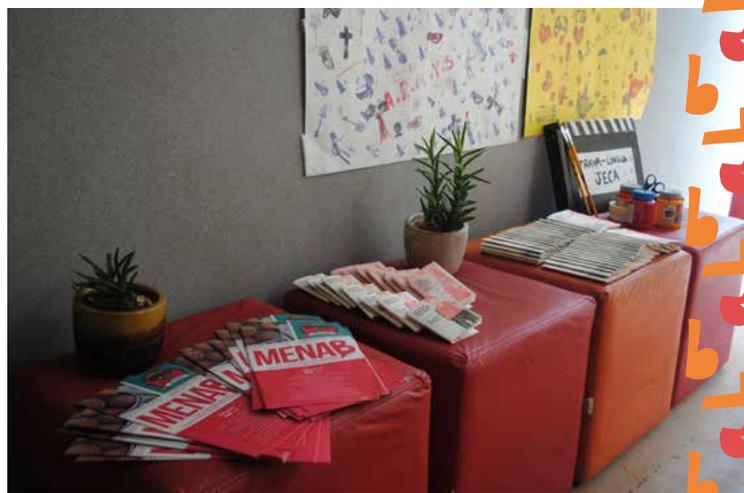
com a participação de grande parte da equipe do Colabora. Os jovens participantes da cobertura também ajudaram, e muito, na concepção e execução de um pequeno ambiente de exposição das produções (áudio, vídeo, fotos, zines e produtos gráficos) dos alunos do Colabora para os participantes do seminário.

Essa cobertura ficou mais restrita a atuação das alunas Dalila e Amanda, então estudantes das escolas Instituto Agrônomo e Amélia de Castro, – que inclusive trabalharam na finalização e na publicação das matérias na plataforma da AIC. As demais alunas participantes da cobertura colaboraram mais nos registros fotográficos. Foram realizadas após e durante o evento:



- Cobertura fotográfica;
- Videoentrevistas;
- Produção de texto de cobertura para Plataforma da AIC (aluna Dalila Júlia);
- Produção de audioentrevista para sessão Podcast da Plataforma da AIC (aluna Amanda Madeira);

Vale mencionar que os jovens João Bernardo, Dalila, Amanda, Fernanda e Kymbeli também apresentaram com muita propriedade e reflexão crítica suas experiências enquanto participantes dos diagnósticos de comunicação na escola, das coberturas colaborativas, das rádio-escolas e das agências de comunicação jovem. Das narrativas e reflexões apresentadas sobre os processos, destacamos a vontade e capacidade do estudante de participar mais ativamente de espaços de planejamento de atividades escolares, buscando se inserir como sujeito atuante no planejamento de melhorias para as atividades escolares enquanto espaço de formação integral e de diálogo entre disciplinas, entre turmas e com a comunidade.





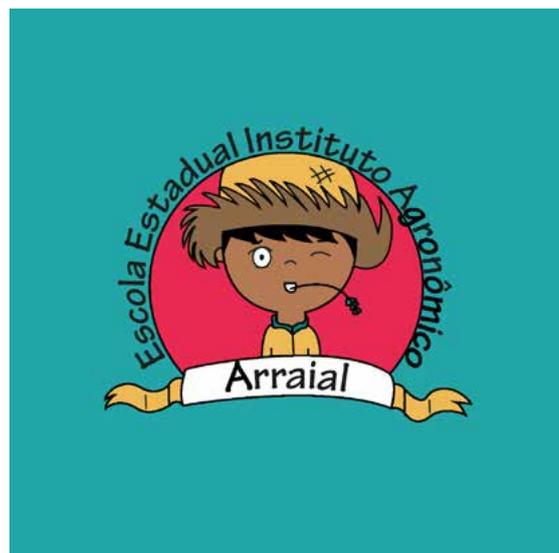
# A RÁDIO NOS EVENTOS ESCOLARES



## FESTAS JUNINAS

As festas juninas das escolas do entorno do Plug Minas foram importantes espaços de experimentação cotidiana da comunicação protagonizada pelos estudantes. Três escolas participaram das “Frentes de Comunicação das Festas Juninas”, ou “Imprensa Jeca”, como alguns estudantes carinhosamente batizaram essa ação: Escola Estadual Instituto Agrônomo, Escola Estadual Amélia de Castro e Escola Estadual Presidente Dutra. Os adolescentes que participaram criaram spots, vinhetas e programetes de rádio. As peças divulgaram as Festas Juninas e contaram para os atores escolares e comunidade presente um pouco mais sobre a tradição dos festejos juninos brasileiros. Durante o mês de junho, essas produções foram transmitidas na rádio-recreio e na entrada e saída dos turnos, bem como na própria festa junina, entre os intervalos das quadrilhas. Além de participar ativamente na criação da identidade visual, da papeleria e dos convites do evento, os estudantes também realizaram as

coberturas fotográfica e videográfica e cobertura para web, além de intervenções midiáticas que dialogavam com tradições juninas, como a Vídeo-cabine Jeca, Painel Matuto de Fotografia e Áudio-Elegante (espécie de correio-elegante onde as mensagens eram gravadas pelo remetente em um gravador e depois escutadas pelo destinatário com a ajuda de um fone de ouvido).



Festa Junina E.E.I.A



Festa Junina E.E.A.C



Festa Junina E.E.A.C



Festa Junina E.E.I.A



Festa Junina E.E.A.C



Festa Junina E.E.I.A



Festa Junina E.E.I.A



Festa Junina E.E.A.C



## JOGOS OLÍMPICOS ESTUDANTIS

O campeonato esportivo entre as escolas estaduais Amélia de Castro e Instituto Agrônômico foi um projeto apoiado pelo Colabora, tanto na parte de articulação, concepção e produção do evento, quanto na parte de divulgação e de cobertura colaborativa, feita pelos jovens. O evento ocorreu em diferentes espaços do Plug Minas e nas quadras das duas escolas. Ao longo da última semana de atividades do primeiro semestre das escolas e do Colabora, os alunos do 7º ano do ensino fundamental ao 3º do ensino médio das duas escolas se enfrentaram (no turno regular - matutino) em diferentes modalidades. A proximidade com os Jogos Olímpicos Rio 2016 foi interessante em termos de mobilização dos alunos, em especial para as modalidades com as quais eles não possuíam nenhum tipo de vivência, como arremesso de peso, disco e maratona.

Nos cinco dias de evento, e nos dias que antecederam os jogos, vários jovens do Colabora (dessa vez não houve restrição de quantidade de participantes, considerando que o evento aconteceu dentro das escolas e do Plug) se organizaram e realizaram várias ações, entre elas:

- Cobertura fotográfica;
- videoentrevistas;
- cobertura ao vivo no Facebook;
- cobertura videográfica;
- rádio-aberta com a narração dos jogos e transmissão de programação musical nos intervalos;
- mestre de cerimônia;
- produção e divulgação de peças gráficas;
- criação de medalhas/bótons – feita em parceria entre professoras e gestoras da E.E.I.A e pela equipe do Colabora, sem a participação dos alunos;
- spots radiofônicos de divulgação – feitos durante as oficinas de rádio escola.



Medalhas/bótons criados para os Jogos Olímpicos Estudantis





Argola

ARGOLA

RESPEIT  
E BOM  
TODOS

RESPEIT  
TODOS

de  
vez  
conversa  
resolva  
problema, não  
prezisa seu  
amigos, não  
com seu colega,  
amigos todos



# ESCOLA, PARTICIPAÇÃO E CULTURAS JUVENIS



## ENTREVISTA COM GERALDO MAGELA PEREIRA LEÃO



Entrevista com Geraldo Magela Pereira Leão, professor associado da Faculdade de Educação Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e de Pós-Graduação na mesma universidade. Geraldo Leão integra a equipe de coordenação do Observatório da Juventude da UFMG e pesquisa temáticas ligadas à juventude, escolarização, poder local, participação, democracia e políticas públicas. O professor e pesquisador é graduado em Filosofia (UFMG), Mestre em Educação pela UFMG, Doutor em Educação pela Universidade de São Paulo (USP) e fez Pós-Doutorado em Educação pela Universidade Federal Fluminense em 2009.

**No caderno temático “O jovem e a escola” da série “Juventude Brasileira e Ensino Médio”, você afirma que a escola muitas vezes reproduz, silenciosamente, as desigualdades sociais. Como ocorre este processo?**

Durante muito tempo, houve um discurso de que a escola não tinha responsabilidade sobre a desigualdade social. A ideia era que a escola simplesmente fazia o que era possível, sem ser a “culpada” – porque, afinal, o problema estaria nas estruturas sociais de pobreza e a miséria. Assim, a escola poderia até dar uma contribuição em relação ao problema, mas o entendimento era que esse era um problema “externo”.

Contudo, hoje sabemos que é preciso considerar que a escola é um es-

paço que pode reproduzir desigualdades que se dão em outros campos. Ela não é a responsável por tudo, mas ela tem a sua parcela de responsabilidade – uma vez que, por exemplo, ela não acolhe pessoas que vem das camadas populares, nem pensa um projeto pedagógico que permita que estas crianças e jovens construam na escola uma trajetória de sucesso, que seja positiva.

“É preciso que a juventude se reconheça na escola, compreenda o contexto social em que vive e consiga construir, minimamente, habilidades e competências para enfrentar suas realidades. O jovem também precisa pensar o futuro a partir do seu próprio contexto de vida.”

Neste cenário, muitas vezes, qual tem sido a postura da escola? Adotar práticas de ensino com as quais os alunos não se identificam, porque a escola, tradicionalmente, não foi pensada para um tipo de aluno que participa. Então, quais são as alternativas para o aluno? Uma opção é o aluno se anular dentro da escola. É muito comum encontrar aquela criança ou adolescente que vai todo dia à escola, senta-se na última fileira, não faz nada, não atrapalha ninguém, mas tem uma profunda dificuldade de falar e se soltar. Então, ele assume uma postura bastante tímida. Não tem sequer coragem de olhar nos olhos do professor e falar com propriedade, se posicionar. Quer dizer, não é empoderado pela escola. Já vem com o estigma de ser “menor” na sociedade. Trata-se do mesmo deslocamento que ocorre em outros espaços sociais. A escola é em grande medida responsável por isso, pois ela deveria estar atuando no sentido de empoderar estas pessoas. A outra alternativa é se rebelar contra a escola. É aquela atitude de contestação, que aparece por meio da indisciplina e, às vezes, até de violência. Afinal, ao se sentir rejeitado e anulado, a única forma de se afirmar é por esse caminho de se impor à força.

Enfim, nesse processo, a escola vai reproduzindo desigualdades que se dão em outros espaços, sejam eles

raciais, de gênero, sociais, de acesso ao mundo do trabalho. Por exemplo, no caso das pessoas com deficiência, a escola faz uma inclusão precária que, na verdade, não é uma inclusão – posto que a escola inclusiva seria aquela em que todos tivessem a oportunidade de participar e aprender, tendo suas especificidades respeitadas e suas diferentes necessidades atendidas. O que acaba ocorrendo é uma mera integração – a realização de pequenos ajustes, como adaptação de calçadas, banheiros e rampas, ou mesmo a inserção de alunos com deficiência nas turmas, desde que possam “acompanhar o ritmo” das mesmas.

**Há uma visão naturalizada da escola nos moldes tradicionais, muito marcada pela disciplina e a hierarquia. Como superar esta perspectiva e criar um sentido de escola pertinente às necessidades da juventude e da infância contemporâneas? Você tem percebido que os professores estão mais sensíveis ao contexto de mudanças da atualidade?**

Na verdade, esta visão não é hegemônica. Já existem várias experiências que tentam romper com essa ideia de escola que se construiu na modernidade. A escola surgiu numa perspectiva de socializar e integrar as novas gerações aos conhecimentos que a sociedade moderna exigia. A partir dessa concepção, até hoje, geralmente a escola é pensada como uma instituição muito hierarquizada, voltada a um currículo a ser cumprido. Aliás, a ideia de currículo é exatamente de “percurso”, com etapas que você tem que seguir, que supõe pré-requisitos para você chegar a outros conhecimentos.

Mas, atualmente, percebemos que não é isso o que realmente acontece. O nosso conhecimento nunca foi construído assim, de maneira linear. E agora, de uma maneira mais forte, esta percepção está mais disseminada na sociedade. Nós construímos conhecimentos no nosso trabalho diário, na nossa interação social

cotidiana, tanto nos grupos sociais quanto nas práticas culturais. Então, vamos construindo conhecimentos e aprendendo um modo de ser, formando uma identidade. Não é um processo linear, cumulativo e controlado, mas algo que exige muito o envolvimento do sujeito.

“Quer dizer, o sujeito aprende algo em relação a algo. É sempre uma relação. São sujeitos que aprendem coletivamente. É assim que o processo se dá.”

Então, há diversas experiências que pensam numa escola mais aberta, que rompa os muros, que seja mais horizontal nas relações e hierarquias. Que seja uma escola mais horizontal também no sentido de pensar o seu currículo, de se planejar. Isso vem sendo construído com muita luta por alguns educadores, principalmente educadores do campo da educação e da cultura popular, dentro e fora da escola.

“Há equipes que desenvolvem projetos que procuram incorporar os sujeitos de forma participativa, aberta, democrática. Buscam abrir a escola para o âmbito da participação da comunidade.”

Enfim, há experiências bem sucedidas sendo desenvolvidas, mas isso não é algo linear. Uma iniciativa começa, vai acumulando, porém pode haver um retrocesso. Pelo menos tenho notado uma preocupação dos professores neste sentido e, o mais importante, a constatação dos educadores, do ponto de vista do Ensino Médio sobretudo, de que algo está errado – o aluno não se vincula à escola, que não dialoga com a realidade dele – e que é preciso buscar novos caminhos.

**Em seus trabalhos, você afirma que os alunos são ativos e constroem sua maneira própria de ver a escola. Neste sentido, são sujeitos da própria história, e não objetos dela. De que modo os professores podem estimular a participação ativa do aluno, como aprendiz e cidadão?**

Bom, o primeiro passo é conhecer. É preciso compreender quem é este aluno. Saber qual é a sua realidade, quais são suas expectativas em relação à vida e à escola. Como ele se sente em relação à vida escolar?

“Conhecer o aluno é o primeiro passo porque, ao compreendê-lo nós, educadores, vamos desconstruindo uma série de imagens, muitas vezes negativas, que vamos formando baseados em preconceitos e estereótipos que nós temos sobre ele.”

Há uma tendência, principalmente em relação à juventude e à infância popular também, a vê-los como seres de falta. Falta tudo: educação em casa porque os pais não educam; são indisciplinados; estão crescendo no meio da promiscuidade; ou então tem alguns déficits de atenção e de capacidade de conhecer e saber, mesmo.



Entretanto, às vezes, eles sabem coisas muito além do que a escola ensina. Em relação aos jovens, isso é muito evidente. Há uma ideia muito negativa sobre a juventude, principalmente as juventudes das camadas populares. Os jovens são vistos como aqueles que são uma ameaça para a escola, ou porque são bagunceiros, ou porque estão envolvidos em situações de criminalidade. As próprias expressões culturais deles – por exemplo, o funk, o rap, o hip hop – não são vistas como legítimas. Claro que várias questões passíveis de críticas atravessam estas expressões culturais. Mas o fato é que a escola, muitas vezes, é incapaz de dialogar e promover uma construção a crítica em torno dessas práticas culturais. Ela geralmente assume a posição de condenar previamente o jovem a uma situação de perigo social.

“Em relação aos jovens, o primeiro passo é isso: desconstruir estas imagens preconcebidas, naturalizadas sobre a condição juvenil urbana.”

**Um dos impasses que crianças e jovens enfrentam no modelo tradicional de escola é a falta de autonomia e de valorização de aspectos que são importantes para eles, como a sociabilidade e a produção coletiva. Isto revela certo temor e despreparo da instituição escolar em lidar com a “desordem”. Qual o caminho para viabilizar a inclusão destes aspectos no aprendizado escolar de uma forma que seja viável para o professor e para a escola?**

O problema é que a escola e os professores têm muito medo de perder o controle da situação. Isso é um entrave para construir a autonomia dos alunos. E é contraditório, porque todos os projetos pedagógicos falam

em construir autonomia. Mas quando se propõe algum tipo de decisão ou construção coletiva, aí vêm os limites. “Não pode isso”, “não pode aquilo”. Então, acaba que a autonomia fica muito limitada e regulada. Você tem que aprender a ser autônomo sem construir uma prática de autonomia. E a prática de autonomia é exatamente a possibilidade de escolher e cometer erros e acertos. Uma escola na perspectiva da autonomia tem que abrir esta possibilidade de que nem tudo vai ser acerto, de que haverão erros. E isso só pode se fazer se for um processo coletivo.

“A autonomia não deve ser apenas individual, mas do grupo. A juventude precisa pensar e problematizar, discutir com a equipe pedagógica as propostas, ser convencida de que determinadas atividades são importantes. É desse modo que se constrói um sentido para o processo de aprendizagem. Se você não se sente parte, o processo de aprendizado não faz sentido para você.”

Ele chega como algo pronto que é dado. E, se eu já recebo pronto, eu não tenho condições de dizer que foi uma construção minha e que pude fazer escolhas. As escolas têm muita dificuldade de radicalizar esta ideia de autonomia.

**Um dos problemas na realidade das escolas públicas é a falta de envolvimento dos professores com a profissão, principalmente por uma série de condições estruturais que os desanimam. Como para superar essa situação e trazer de volta a esperança deste profissional insubstituível para a sociedade?**

O primeiro passo é rever a estrutura escolar, porque esta forma em que a escola é organizada em tempos, espaços,

conteúdos é muito rígida e fechada. Ela abre poucas possibilidades para o professor experimentar coisas novas.

“É preciso buscar formas de desconstrução desta forma escolar muito engessada. Agora, isso se faz de modo coletivo, não há como fazer individualmente.”

Há nas escolas grupos de professores que vêm desenvolvendo experiências e arejando um pouco o ambiente escolar. Às vezes, são propostas assumidas como projetos da escola. Apesar de todas as dificuldades que temos, a realidade mostra que isso é possível. O Observatório da Juventude da UFMG promoveu um seminário – no qual lançamos o livro “Por uma pedagogia da juventude” – e nele houve uma mesa bastante interessante com experiências de três escolas de diferentes partes de Minas Gerais. E vimos ali iniciativas interessantíssimas. Quer dizer, há experiências que já estão sendo desenvolvidas pela escola real. Estas escolas não tiveram nada além do que todas possuem, a não ser o apoio da direção para a equipe levar em frente seus projetos e conseguir envolver os alunos em suas propostas. Isto não significa que temos que aceitar a escola como está e buscar mudar o mundo pela abnegação dos professores. Não! A questão é que nós educadores não podemos cair na pura lamentação. É preciso, sim, denunciar, lutar – se envolver na causa pela valorização dos professores, pelo pagamento do piso nacional, pela qualificação, denunciar as condições precárias das nossas escolas... Mas é preciso também propor e construir alternativas, porque é possível promover transformações. Há diversas experiências bem sucedidas que atestam isso.

### **Como construir aprendizagens significativas no dia a dia da escola? Como conectar os conteúdos curriculares da escola com a vida concreta do aluno?**

Algo que marca a escola tradicional é que o sentido está no conteúdo. Se o sentido está no conteúdo, basta o aluno ter o livro didático, ter o conteúdo, ler, se preparar e fazer a prova e mostrar que domina tal conteúdo. Isso acaba virando um processo em que o aluno quase não participa. Ele vai para a escola, o professor fica no quadro, prevê algumas atividades de fixação do conteúdo e pronto. E depois você tem a avaliação. Quando o aluno domina esta lógica de funcionamento, ele decora e vai bem. Os que não entram no jogo, vão mal. E aí fica parecendo que a culpa é do aluno. Porém, na verdade, este é um processo que promove a exclusão do aluno da escola, porque trabalha com um mundo que é estranho à criança e ao jovem. Por isso, o aluno não vê sentido nenhum e, consequentemente, não se engaja. Então, precisamos buscar alternativas na direção inversa, abarcando no projeto pedagógico as seguintes dimensões:

#### **CONCRETUDE**

Algo que marca muito a juventude contemporânea é a necessidade de ter algo concreto envolvido na aprendizagem. No processo de construção do conhecimento, o aluno tem que saber onde aquilo vai dar. Por isso, é preciso deixar claro onde é que se quer chegar e qual o resultado buscamos. Ter algo concreto para realizar, no qual se possa investir tempo e esforço, é muito importante.

## PROCESSO COLETIVO

Um segundo ponto fundamental para crianças e adolescentes é tornar a aprendizagem um processo coletivo.

“A construção de conhecimento tem que ser aberta à opinião e à contribuição dos alunos, e tem que partir das informações que ele já sabe.”



Em termos metodológicos, eu aposto muito numa ideia de “pedagogia de projetos”, porque você pode construir coletivamente, a partir de interesses e demandas por conhecimento dos alunos, daquilo que eles já sabem e gostariam de saber mais. Esse método permite construir e romper com essas grades curriculares de 50 minutos para cada disciplina. E ainda dá a possibilidade de construir intervenções pedagógicas com áreas diversas, que podem dialogar entre si.

## RELAÇÃO JUVENTUDE E CIDADE

Um outro eixo essencial é pensar a relação entre a juventude e a cidade, rompendo a ideia restrita de que a aprendizagem tem que ocorrer dentro dos muros da escola. Não dá para ficar ensinando só no espaço escolar.

Tem todo um território em volta da escola, em que esses alunos circulam, seja para se divertir, para trabalhar ou participar de práticas religiosas, de grupos culturais e etc. Só no entorno da escola já há um mundo a ser explorado. Imagina a cidade e as coisas que ela oferece! Quantas oportunidades de conhecimentos a cidade proporciona e que não são aproveitadas?

“É crucial pensar na relação entre juventude e cidade. Por onde este jovem transita? O que ele faz? O que ele conhece na cidade? O que falta para ele conhecer? Quais possibilidades esta cidade oferece? Quais são os movimentos sociais, ações coletivas e de sociabilidade para os jovens que existem nesta cidade? Quais são os espaços de sociabilidade dos jovens?”

### Participação na escola

Uma outra dimensão importante é a participação na escola. A escola oferece muito pouco em termos de oportunidades para o aluno participar. Até o grêmio, que é uma experiência já consolidada e antiga, não tem uma adesão grande. São poucas escolas que têm um grêmio atuante. Por quê? Por que não é incentivado! Na escola tradicional, quando se pensa em cidadania, ela é para ser ensinada, não para ser praticada. Então, o máximo de participação das crianças e jovens que se chega nas escolas é ter representantes participando de algumas instâncias. Mas fica só nisso. Por exemplo, poucas escolas fazem um processo de avaliação coletiva com seus alunos e deixam os alunos de fato avaliarem os professores, as disciplinas, a escola. Geralmente, há apenas o Conselho de Classe que se reúne e são os professores que avaliam o desempenho dos alunos. Às vezes, os

representantes dos alunos até estão presentes, mas é processo muito frágil.

**Os processos educativos do aluno vão além da experiência escolar. Você poderia falar um pouco sobre quais outros âmbitos da vida do estudante são educativos e de como a escola pode dialogar com eles?**

### **TRABALHO**

Um primeiro âmbito estruturante que marca a condição juvenil de maneira bastante forte é o trabalho. Numa realidade como a nossa, não é possível pensar a juventude sem trabalho. Logo quando entram na adolescência, ou até mesmo antes disso, os jovens já começam a ter contato com o mundo do trabalho, seja em pequenos bicos, seja em casa trabalhando. Trata-se de um tipo de trabalho invisibilizado. Nossa escola pensa num aluno ideal, e não no jovem que chega à escola. O ideal de aluno é aquele que não trabalha e que tem tempo liberado para a escola, o que não é a realidade. O trabalho é central no contexto de vida de boa parte dos estudantes. É ele que permite a muitos jovens se inserirem em diferentes espaços da vida social, criarem autonomia para além da família etc. É através do trabalho que o jovem das classes populares vai criar redes de relações sociais e ter acesso a algum rendimento para investir nas coisas que ele gosta. Até mesmo investir no próprio estudo porque, em muitos casos, o trabalho é condição para estudar.

### **SOCIABILIDADE**

Outro âmbito fundamental é a sociabilidade. É nessa fase da vida que a gente se abre para outros espaços da vida social e, principalmente, que a gente começa a se inserir em grupos de pares. Isso toma uma relevância

muito grande na vida do adolescente. Eles começam a construir um mundo juvenil com gostos, estilos, modos de ser. E isso é muito atrativo, porque é um momento em que eles se sentem com maior liberdade e se inserem em relações mais horizontais. Eles se encontram para fazer coisas sem nenhum planejamento prévio, sem nenhum objetivo dado de imediato. Então, a sociabilidade é muito importante na vida do jovem.

“As relações com os pares, as amizades, os vínculos afetivos que vão sendo construídos com outros jovens: essa dimensão é muito importante e invade a escola de maneira bastante forte.”

Não é à toa que momentos como os intervalos na rotina escolar são fortes nessas relações. E mesmo em sala de aula, os jovens vão criando brechas para romper com aquele controle que se tem durante a aula, tomando atitudes de brincadeiras nesse jogo da sociabilidade. Para a escola, parece que é um problema ter a sociabilidade. Os professores costumam dizer: “Vamos separar estes alunos, eles ficam muito juntos”. Mas, na verdade, é o contrário, é uma potencialidade.

### **CULTURA**

Outro ponto elementar que está um pouco ligado à questão da sociabilidade é o âmbito da cultura.

“Neste momento da vida, os jovens começam a fazer escolhas em relação à cultura e às práticas culturais. Começam a se inserir em grupos e coletivos e ali eles vão produzindo saberes, conhecimentos, habilidades.”

Por meio destas práticas culturais, os jovens começam a sentir suas primeiras vocações artísticas ou apenas vivenciam isso como um forte espaço de experimentação e fruição. Isto também é comum em grupos que são montados para práticas de esporte. A construção de coletivos é uma prática bastante rica, que marca muito essa fase da vida, e deve ser acolhida pela escola.

**Você afirma que o professor tem um papel importante de mediador entre ser estudante e ser jovem. Por favor, comente essa afirmação.**

É muito importante pensar neste lugar do mediador numa perspectiva que Paulo Freire trazia. A educação é um processo, uma relação entre educandos e educadores, em que ninguém ensina nada a ninguém. As pessoas aprendem coletivamente. Há quem pense que o mediador deve se anular, mas não é isso, muito pelo contrário. O educador tem que ser alguém bastante ativo e com muita sensibilidade para perceber os processos que os alunos estão vivenciando individualmente e coletivamente. É ele que vai fazer esta mediação entre o processo de conhecimento que está sendo construído e ser aquele elo que fortalece o grupo. Mas não numa postura hierarquizada

– de alguém que fala e o resto escuta – mas de alguém que permite a troca de saberes e diálogos entre os sujeitos que estão neste processo. Esta é a ideia de mediação.

Para a mediação efetiva, o professor precisa ver que, além de um aluno, ele tem diante de si um jovem. Além da figura do estudante (alguém que tem que cumprir determinadas atividades, que tem que se comportar de determinada maneira – o “ofício de aluno”, que é um ideal), há um sujeito particular em questão.

Então, esse lugar do educador como mediador é construído desde o ensino junto às crianças. Exige sensibilidade para o momento específico dessas crianças: elas estão socializando, experimentando seus limites – o que pode e o que não pode fazer –, saindo do seu mundo, conhecendo outros mundos. É uma fase em que a curiosidade é muito grande, são muitas perguntas. É nesse momento que se forma uma subjetividade, um jeito de ser.

Imagina, neste momento, ouvir na escola que você não sabe ou você ter o sentimento de que você é menor que o seu colega. Por exemplo, isso é muito comum nos relatos de alunos negros. Eles relatam situações de racismo vivenciadas desde a infância, numa escola que é branca: os símbolos são brancos, não se fala de heróis negros, não há festas com negros – a festa é com a imagem da Branca de Neve, da Cinderela –; as figuras, os personagens, os santos também são brancos. A religião é branca – não se fala em Umbanda, no Candomblé. Isso reforça um lugar subalterno, não é? Desde a infância. Numa sociedade tão diversa e tão desigual quanto a nossa, esse lugar do professor como mediador é fundamental. É ele que vai, por meio de suas intervenções pedagógicas, ter alguma possibilidade de interferir nesses processos que podem reproduzir e ampliar as desigualdades ou podem apresentar alguma perspectiva de transformação.



**A polarização e os discursos de ódio se multiplicam nos dias de hoje. Como criar condições para crianças e adolescentes aprenderem a lidar com a diversidade juvenil, com as diferenças (política, social, racial, religiosa, de gênero, pessoas com deficiência) e tornar a escola um espaço de inclusão?**

Temos que pensar a escola nesta perspectiva de formação humana. Acho que esse é o eixo. Se pensamos escola como escolarização apenas, aí retiramos esta dimensão essencial. Educação é formação humana, somos nós envolvidos no processo de nos tornarmos humanos. Nos tornarmos humanos é nos inserir numa sociedade que é diversa, onde todos vivem processos de humanização e desumanização.

“É no confronto entre processos de desumanização e da busca por humanização que a escola pode contribuir, se afirmando como espaço de humanização. Assim, é importante que ela tenha um diálogo com a cultura popular, com outros espaços que extrapolam seus muros, com movimentos que difundem e lutam por direitos. Porque é nos processos de luta contra a desumanização – opressão no trabalho, racismo, sexismo, machismo, entre tantos outros – é que as pessoas vão se constituindo como humanos.”

E humanização não combina com desigualdade. É por isso que a escola sem partido detesta a discussão acerca da diversidade. É um movimento conservador que quer manter a de-

sigualdade, não admite o reconhecimento do outro. Mas, se a pessoa não vê aquela escola como um lugar em que ela se enxerga – por exemplo, uma pessoa negra que vivencia situações de racismo o tempo todo e está numa escola branca – ela vai aprender que o lugar dela é o lugar do menos. E o branco vai entender a escola como lugar de privilégios. Este é o grande problema. Problema que aparece na luta e na oposição às cotas na universidade: “É porque a universidade é lugar de branco, né?! Não é lugar de preto não”. É um absurdo. “O mérito é uma coisa de branco. Não é coisa de negro.”. Trata-se de uma disputa em condições desiguais. Esse é um grande problema e mexe com discussões estruturais da sociedade. E é por isso que eles não querem uma escola diferente do que está aí, né? É o que resume aquela frase do (Nelson) Mandela: “nós não nascemos racistas, a sociedade é que nos torna racistas”. É um processo de educação. Vamos sendo educados para sermos racistas. As crianças nascem com muito acolhimento à diversidade. Nós que vamos dizendo a eles que este ou aquele não é normal. Normal sou eu. Aí, vai se construindo a diferença como desigualdade.

**Como ouvir e como estabelecer relações mais significativas com os alunos?**

Normalmente, temos uma noção de autoridade vinda do modelo de escola tradicional. Nesse modelo de escola, o fato de você ser professor e entrar na sala de aula já te dá autoridade. Isso está mudando demais na nossa sociedade. Principalmente na família. Não é o fato de ser pai que te dá autoridade, é o fato de você construir uma relação em que o filho te reconhece no lugar de pai, como uma referência.

“Autoridade, na realidade, significa construir uma referência para a criança e o adolescente. E é preciso ressaltar que construir uma referência não significa deixá-los fazer tudo e abdicar do lugar de colocar limites.”

Isso, na relação com a juventude, é muito presente. Na infância é mais fácil, porque a criança está numa situação de tutela ainda. Mas, quando ela entra na adolescência, o desejo é exatamente de romper, de vivenciar experiências para além do que já vivencia com a família e com a escola, estes espaços tutelados em que o jovem está. Neste momento é que se faz mais importante a ideia de ser uma referência e chamar a atenção dos educandos para as consequências de suas escolhas. O diálogo precisa ir nesta direção: “Olha, se você fizer esta escolha, o resultado será este. Você está disposto a arcar com este custo?”. Ou seja, não significa abrir mão da autoridade, mas construir os limites na própria experiência de dialogar com jovens e crianças sobre a escolha que eles estão fazendo. Trata-se de negociar, construir acordos que deixem claros os limites e seus parâmetros. Evidentemente, isso não significa que não haverá rupturas nos acordos, porque é próprio da juventude a experiência de transgredir.

### **Como a escola poder ser referência para os alunos orientarem a construção de suas trajetórias de vida?**

A escola já é um suporte, mesmo com toda precariedade que muitas vezes tem. Porque é um dos poucos equipamentos públicos que estão em todos os lugares, mesmo diante de todas as dificuldades. A maior parte da juventude não completa o ensino

médio, há grande exclusão escolar e maioria não tem acesso à educação superior. Mas, apesar de tudo isso, a escola é uma instituição muito presente na vida dos nossos jovens. E aí os professores acabam sendo referência. Embora existam tantos desafios, é comum as pessoas lembrarem de algum professor que foi referência para elas.

“A escola pode ser um suporte ainda maior se ela repensar sua perspectiva para ver o aluno além dessa condição de aluno. Se tentar compreendê-lo na sua dimensão de criança e jovem, sujeito que está ali com uma série de experiências de vida e de inserções sociais. Se passar a se organizar a partir desse aluno concreto.”

Enquanto permanecer organizando seus tempos, espaços e conteúdos a partir de um imaginário de aluno ideal, a escola perde muito neste potencial de ser suporte.

“O ambiente escolar precisa ser algo que faça diferença na vida dos jovens e, para isso, é preciso conhecer a vida deles. Então, é necessário abrir espaço para que o aluno fale de si, fale da sua vida. Assim, o educador pode conhecer o contexto social em que o jovem vive, os talentos que possui, os projetos de futuro que ele tem.”

Além dessa atuação cotidiana para ressignificar a escola, é preciso também uma luta política para valorização da escola pública e da nossa condição de professores.

**Um papel importante da escola é a formação cidadã dos alunos. Quais são os principais desafios que a escola pública enfrenta hoje para promover essa formação? O que precisa avançar?**

Virou um chavão “ensinar para a cidadania”, “formar para a cidadania”, “formar o aluno crítico”. Quando você abre o projeto pedagógico da escola, em diferentes contextos, seja escola privada ou pública, tem lá entre os objetivos: “formar o aluno crítico”. Mas o que é isso de formar o aluno criticamente? Como você se forma como crítico? Na medida em que você pensa sobre a sua condição. Quem sou eu no mundo? Em que contexto eu nasci? Por que eu sou assim? Por que o outro é diferente de mim? Que projeto eu tenho? Eu sou feliz desta forma? Eu preciso mudar? Como? Enfim, esse processo de questionamento faz parte da formação do cidadão crítico. Porém, isso demanda que a criança e o jovem participem dos espaços em que eles se formam. Miguel Arroyo acredita que movimentos sociais educam a sociedade. É lá que as pessoas aprendem seus direitos, sobre sua identidade, aprendem sobre si. Os coletivos aprendem. E aprendendo, eles educam a sociedade, a escola, a pedagogia e o pensamento educacional. É assim que a escola tem que pensar. Ela não pode transformar a pedagogia em um conteúdo que vai ser ensinado pelo professor em sala de aula como se isso aí fosse cidadania. Cidadania é práxis, é prática, não é conteúdo. O aprender acontece na relação como o professor, com os colegas, na construção das dinâmicas na sala

de aula, no espaço social mais amplo. Não adianta o aluno aprender tudo sobre o pensamento crítico na escola se, ao chegar lá fora, ele vai ser machista, sexista, racista. Ou, ao contrário, se ele vai ter que se submeter a processos que reduzem a condição humana dele. Aí, o jovem não consegue lutar e vai se tornar alguém submisso, que não questiona a realidade.

Na escola, normalmente a gente não aprende a perguntar o porquê das coisas. O conhecimento já é tido como algo dado. O que o conhecimento escolar diz é “a” realidade. Quando confrontado com E a realidade, a gente vê que o conhecimento escolar nem sempre é coerente. Isso mexe muito com a escola, porque vai questionar a sua estrutura. Principalmente neste momento em que os alunos têm tantas possibilidades de acesso à informação. Então, o jovem está lá na comunidade dele com um grupo fazendo rap, aprendendo um tanto de coisas a respeito das comunidades dele, da vida dele. Se tiver oportunidade, ele vai falar de coisas que o professor não conhece. E o professor acha que tem que mostrar que sabe mais, senão ele perde a autoridade. Por isso, muitas vezes a escola não se abre para acolher novos sabers e conhecimentos, para desenvolver novas formas de aprender e ensinar. Então, não é o jovem que não cabe na escola, é a escola que, desse jeito, não cabe na vida dele.

---

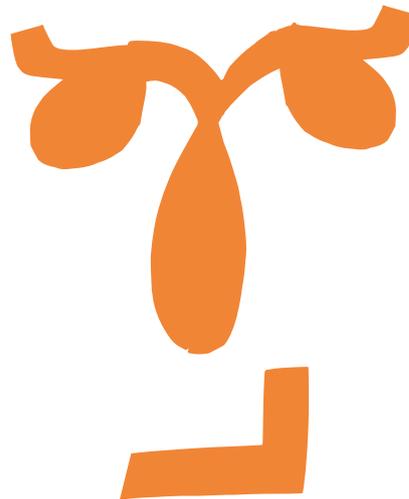
<sup>1</sup> Vide “Pedagogia em movimento: o que temos a aprender dos movimento sociais?”, publicado na revista *Currículo sem Fronteiras*. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol3iss1articles/arroyo.pdf>>. Acesso em: 27 fev. 2018.

## ANEXOS



### **CARTILHAS COLABORA NAS ESCOLAS**

Cartilhas produzidas no âmbito do “Programa de Educação, Arte e Expressão da Criança”: Cartilha de Fotografia, Cartilha de Stopmotion, Cartilha de Fanzine, Cartilha de Rádio, Cartilha de Stencil e Cartilha de Vídeo.





CARTILHA  
COLABORA  
NAS ESCOLAS

TEMA

FAN  
ZINE



## FANZINE

### O QUE É ISSO, AFINAL?

Não se sabe ao certo quando surgiram os *fanzines*... Mas pesquisadores como Henrique Magalhães indicam que este tipo de produção começou a ser feita na década de 30, nos Estados Unidos, por artistas independentes ligados à cultura pop e à ficção científica. Outra corrente reivindica seu nascimento somente na década de 70, com o movimento punk na Inglaterra. De uma forma ou de outra, este tipo de publicação, em bora alternativa e independente como veremos a seguir, perdura no imaginário coletivo, sendo realizada por diferentes grupos ainda hoje, mesmo com a Internet e o avanço de técnicas de impressão.

#### **Independente, raro... e muito criativo!**

A palavra **fanzine** é um neologismo da língua inglesa vindo da junção entre as palavras “*fanatic*” e “*magazine*”. Em português, esses termos significam “fã” e “revista”, ou seja, é a revista produzida por aquele que se interessa sobre algum assunto. Neste caso, qualquer coisa. Isso mesmo, **qualquer coisa**. Os fanzines têm como marca a liberdade de expressar qualquer assunto, entre música, cinema, jogos, moda, quadros, desenhos, bebidas, culinária, esportes, literatura, artes, etc. Ou seja, qualquer coisa que der na telha do “fã” ou, melhor, do produtor da revista.

Essa liberdade criativa é, também, vinda de outra característica dos fanzines. Essas revistinhas são essencialmente independentes. Isto quer dizer que a produção é artesanal; que, geralmente, o produtor faz todas as etapas do processo de criação; além de que a tiragem costuma ser bem pequena, o que faz de cada revistinha um produto raro e quase único. A própria divulgação dos fanzines é independente. No auge dos anos 90 e 00's, quando a internet ainda não dominava, os fanzineiros utilizavam principalmente os correios para trocar suas produções via carta com outros fanzineiros pelo mundo.

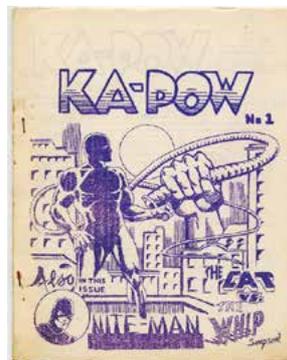
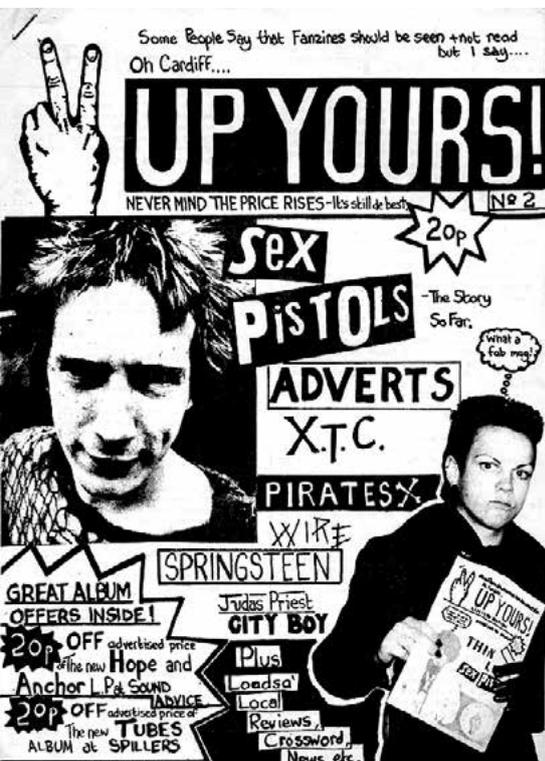
Atualmente, os fanzines já se valem das facilidades da tecnologia e, embora não tenham sido extintos da sua forma física no papel, muitos fanzineiros passaram a produzir ou até começaram suas produções em publicações online em blogs e sites. Estes produtos são chamados agora de **e-zines**.

E o que faz de uma publicação um verdadeiro fanzine?

Quanto à parte técnica, os fanzines também possuem uma grande liberdade criativa. Os fanzineiros por vezes utilizam **colagens, desenhos à mão livre** (vale apontar que nem sempre são desenhos profissionais!), **carimbos artesanais, textos escritos à mão, digitados em máquinas de escrever ou impressos do computador, fotos etc.**

Antigamente, a grande maioria das produções eram feitas em preto e branco, já que os fanzineiros tiravam fotocópias dos originais para fazerem mais exemplares. Assim, gerou-se uma estética clássica dos fanzines, mas que, contudo, não limita a criatividade de cada produtor.

Exemplos de fanzines clássicos e atuais:



## Por que usar o fanzine entre os jovens?

“O Fanzine também pode ser considerado como um tipo de imprensa alternativa, que seriam práticas jornalísticas feitas fora do padrão das grandes mídias de massa.” (ASSUMPÇÃO; PINA; SOUZA JUNIOR, 2011, p. 6).

É importante ressaltar o caráter alternativo dos fanzines, isto é, existe um “quê” de transgressor neste tipo de publicação, à medida em que reivindicam pautas, assuntos e pontos de vista que não costumam integrar as páginas dos jornais e revistas tradicionais da grande mídia. Nesse sentido, esse espaço de liberdade de expressão concedido aos jovens é uma maneira de dar-lhes autonomia e ainda trazê-los ao campo da comunicação, garantindo-lhes um direito que não pode ser negado: expressar-se.

## Mãos à obra! Qualquer um pode fazer? Mas, como?

Para fazer um fanzine basta ter duas mãos e uma cabeça pensante, simples assim! É bacana que nos questionemos sobre a produção de informação que circula pelo mundo e pensemos no que gostaríamos de produzir e ver difundido. Para isso, aprenderemos formas artesanais de criar nossas próprias revistas, com forma, estilo e conteúdo únicos.

Para início de conversa, é interessante refletir sobre o cenário da comunicação massiva e o lugar que ocupamos nesse meio. Podemos realizar uma roda de conversa, assistir um filme<sup>1</sup> disponível no YouTube ou ainda comparar jornais e revistas com fanzines já existentes<sup>2</sup>. Em nosso dia a dia estamos em contato com diversas publicações que nos falam do mundo que habitamos, como jornais diários, revistas de moda, de culinária, de política, de quadrinhos, entre outras, que podem tanto ser físicas quanto virtuais. Não nos perguntamos sobre quem as produz ou para quê. Que tipo de mensagens e imagens gostaríamos de ver circulando nas mãos das pessoas? O que gostaríamos de dizer ao mundo para além das redes sociais?

---

<sup>1</sup> Sugestão de filme introdutório para discussão: *Fanzineiros do século passado - Capítulo I*. (<https://vimeo.com/19998552>)

<sup>2</sup> Sugestão de fanzines: *365 fanzines* (<http://365fanzines.blogspot.com.br>)

## Módulo I: Eu, o editor! Dando um novo sentido aos jornais

No Módulo I, a ideia é explorar a reapropriação de jornais e revistas para a criação de um fanzine. O ponto de partida é o processo criado pela artista **Leila Danziger** que propõe seleção e apagamento das imagens e textos dos jornais para recriar o sentido destas mídias. Danziger utiliza fita adesiva para retirar dos jornais os textos e imagens que deseja excluir, deixando permanecer o papel e marcas sutis do que ali havia e textos e imagens que lhe interessam.



Leila Danziger, série Diários Públicos, 2006-2010.

Que tal tentarmos essa experiência também?

A partir deste procedimento, podemos repensar o jornal, criando nosso próprio fanzine a partir dos restos deixados no papel pelas notícias diárias, ou ainda utilizando os pedaços de texto e imagens que ficaram nas fitas adesivas.

### Materiais necessários

- Jornais e revistas populares;
- rolos de fita adesiva larga transparente;
- papel branco A4;
- tesouras;
- cola branca;
- canetas esfereográficas e/ou lápis pretos;
- computador e impressora para gerar frases ou textos curtos.

Pegue uma folha de jornal à sua escolha e pense: se você fosse o editor, o que tiraria ou o que deixaria nesta página?

1. Com uma fita larga, cortada em tiras, cole nos fragmentos do jornal que gostaria de “apagar”.
2. Puxe a fita com cuidado (ou não! Vale rasgar o papel também!), e lá está uma nova possibilidade, um espaço em branco, ou com leves rastros, que pode ser deixado como ficou, substituído por outro pedaço de jornal, ou até receber interferências feitas com desenhos, escritos etc.



3. Repita esse processo o quanto quiser e em quantas páginas achar bacana. Use a criatividade para reconstruir o sentido daquilo que ficou e do que saiu! O jornal agora é todo seu.

## Módulo II: Técnica antiga, fanzine novo

Para o Módulo II, a sugestão é perceber a necessidade do homem em comunicar-se a partir dos meios de linguagem. Antes da escrita em alfabetos, os homens da pré-história gravavam símbolos em pedras, deixando registros sobre suas vivências. Essa técnica ficou tradicionalmente conhecida como Pinturas Rupestres.

Os primeiros registros de escrita foram os glifos. Semelhante ao alfabeto, ele apresentava 27 signos, acreditando que poderiam corresponder a fonemas diferentes, sendo possível uma comunicação entre os indivíduos do mesmo grupo. Ao longo da história, a escrita se mostrou presente e seu aprimoramento técnico se deu a partir da Revolução Industrial. A fluidez da caligrafia passou pela transformação da escrita em uma técnica duradoura e fixa, através das letras de chumbo, conhecida como **processo tipográfico**, mundialmente utilizado até o século XX. Uma curiosidade: mesmo com o avanço das tecnologias, esse método é, ainda hoje, usado em pequenos jornais espalhados pelo mundo.



Processo tipográfico

Neste Módulo, abriremos espaço para vivenciar as técnicas antepassadas que foram base da construção dos **modos de impressões** durante a história. Revistas, jornais, quadrinhos e até mesmo os fanzines foram originados desses processos. Construiremos textos e imagens com carimbos feitos de EVA e tinta. Essa técnica de impressão nos permite vivenciar e explorar diversas formas de linguagem e comunicação visual.

## Carimbando o papel

### Materiais necessários

- Folhas de EVA de 2mm (de qualquer cor – 40x60cm);
- estilete;
- cola branca;
- régua;
- papel branco A4;
- tinta guache e/ou tinta para carimbo;
- pedaços pequenos de madeira;
- lápis pretos;
- canetas esferográficas.

Para confeccionar carimbos artesanais, precisamos pensar na imagem, símbolo ou letra que queremos fazer. Vamos ensinar aqui como se faz uma letra, já que exige um processo de espelhamento especial. Contudo, o procedimento é o mesmo para um desenho ou forma à sua escolha. Letras como **A**, **O**, ou **T**, por exemplo, mantêm a mesma imagem quando invertidas. Contudo, **G**, **J**, **L**, entre outras, saem espelhadas quando feitas de forma direta nos carimbos. Veja o exemplo da palavra **LAB**:

1. Quando escrevemos com caneta esferográfica ou lápis diretamente na folha de EVA temos:



2. Se colarmos as letras com cola branca sob pequenos pedaços de madeira, da maneira como recortamos no EVA o resultado é:



3. Portanto, precisamos pensar sempre nossos carimbos como se fossem um espelho! Uma dica é desenhar no EVA de maneira invertida. Isso facilita a visualização do resultado final de seu carimbo. Para palavras, precisamos inverter tanto a direção das letras quanto a direção da palavra completa.

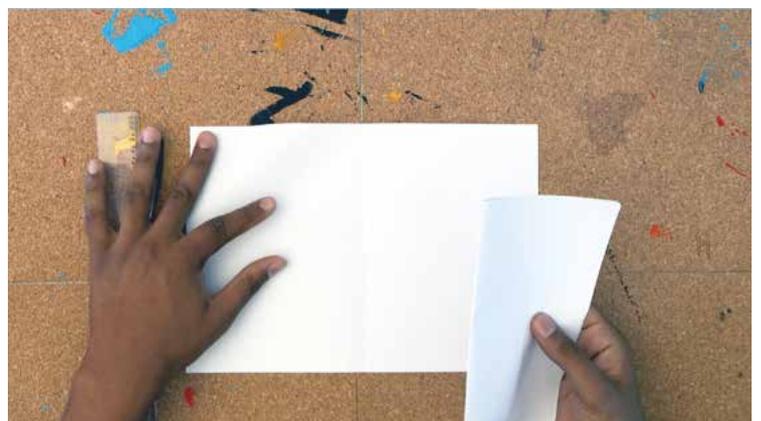


Feitos os carimbos que você imaginou, agora é hora de criar seu fanzine propriamente dito. O **formato é livre**, pode ser do tamanho e orientação que você achar mais conveniente. Vamos sugerir o formato **A5** com uma encadernação simples, que é bem fácil de fazer! Mas existem diversos tipos de caderninhos artesanais que você pode explorar na Internet<sup>3</sup> se quiser aperfeiçoar seu fanzine.

1. Pegue no mínimo 3 folhas de papel A4 e dobre-as ao meio, formando um bloquinho formato A5.



2. Com ajuda de uma régua, meça 3,5 cm de cada ponta do papel, na dobra do bloco, e marque com caneta esferográfica bem forte, para gerar uma marca também nas páginas seguintes. Feito isso, separe a primeira folha, aquela que está marcada de caneta.



---

<sup>3</sup> Você pode pesquisar por “encadernação artesanal tutorial” no Google ou no YouTube que muitas ideias legais vão aparecer.

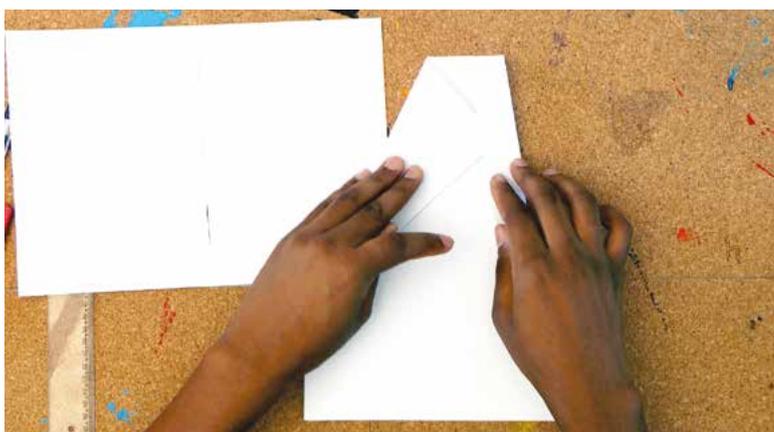
3. Usando o estilete, faça nela um corte na dobra, unindo as duas marcações.

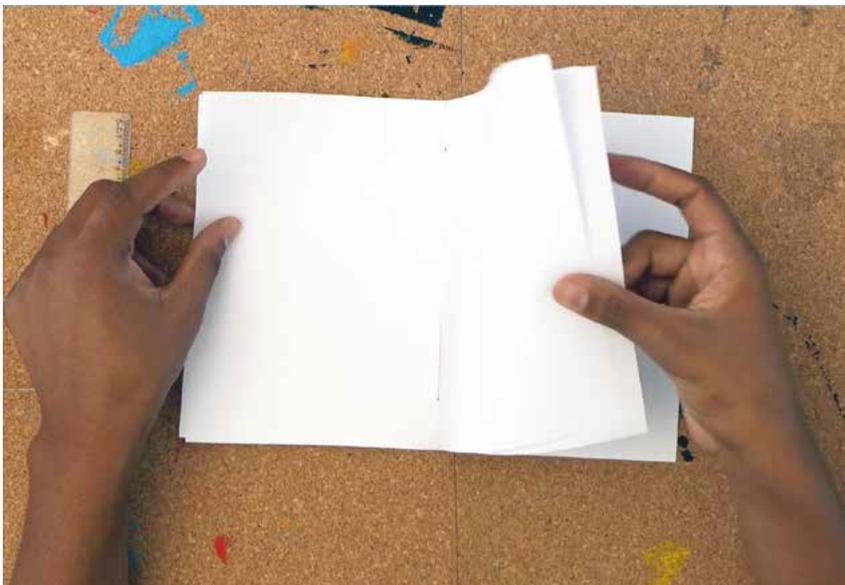
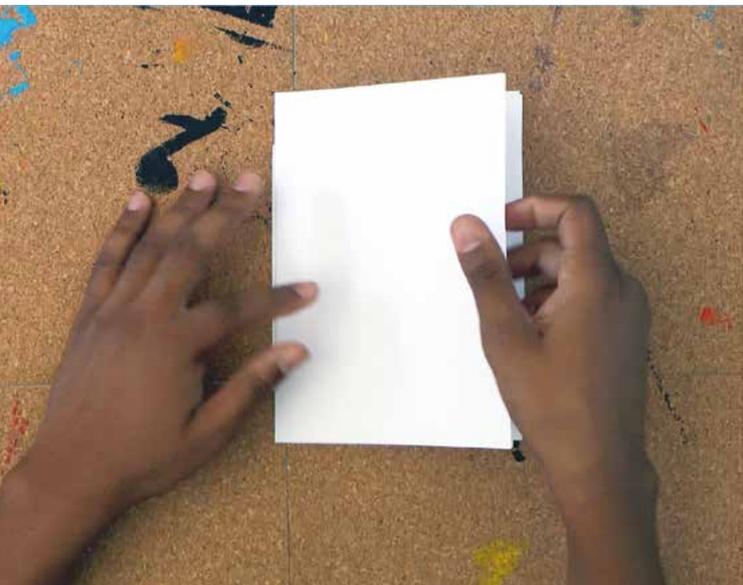


4. Nas demais folhas, mantendo-as juntas, corte também na dobra, mas dessa vez da borda do papel até a marcação dos 3,5 cm. Agora você tem uma folha com um corte central e outras folhas com cortes nas bordas.



5. Junte um lado do bloco de folhas cortadas nas bordas formando uma espécie de funil, Encaixe este “funil” na fresta da folha que ficou separada e assim você terá um caderno!





Com seu caderninho pronto, agora é hora de criar a sua publicação. Além dos carimbos, você pode (e deve!) usar diferentes técnicas, mesclando desenhos, textos, texturas e o que mais sua imaginação mandar! Bom trabalho!

## Referências

ASSUMPÇÃO, Douglas; PINA, Eduardo; SOUZA JUNIOR, José. Fanzine como mídia alternativa: uma análise do cenário Belemense. **Revista ALTERJOR**, São Paulo, v. 4, n. 2, 2011. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/88234/91112>>. Acesso em: 4 jan. 2016.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993. (Primeiros Passos, 283).

NEGRI, Ana Camilla . Quarenta anos de fanzine no Brasil: o pioneirismo de Edson Rontani. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 5-9 set. 2005, Rio de Janeiro. **Anais...** Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33397517009226686802074911246237676525.pdf>>. Acesso em: 4 jan 2016.

## Links interessantes

- > <http://365fanzines.blogspot.com.br>
- > <https://fanzineexpo.wordpress.com/o-que-e-fanzine/>
- > <http://www.girlswithstyle.com.br/fanzine-o-que-e-e-como-surgiu-essa-imprensa-alternativa/>
- > <http://rede.novaescolaclub.org.br/planos-de-aula/fanzine-e-genero-jornalístico>
- > <https://ugrapress.wordpress.com>



**CARTILHA**  
**COLABORA**  
**NAS ESCOLAS**

TEMA  
**STOP  
MOTION**

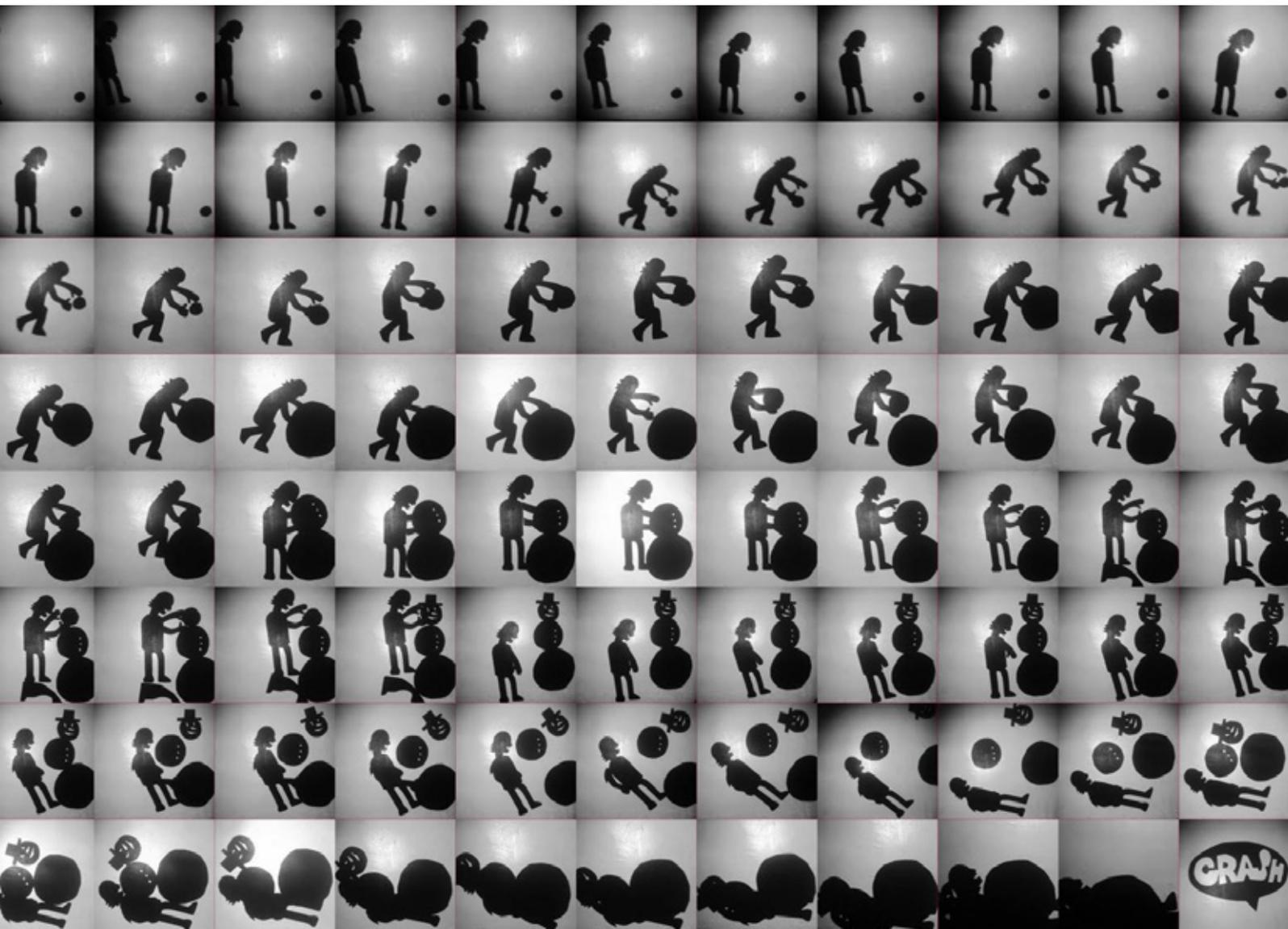


## STOP MOTION

*Stop motion* é uma técnica de animação que permite criar filmes a partir de uma sequência de fotos. É uma técnica “quadro a quadro”, isto é, uma disposição sequencial de imagens que, reproduzidas juntas, simulam movimento. É um processo antigo, muito usado, inclusive, por grandes nomes do cinema. Talvez você até já tenha visto por aí...

### Ilusão?

É, na verdade, um truque com nossos cérebros! **A troca rápida entre imagens sequenciais cria uma sensação de movimento.** Isso acontece quando um objeto, pessoa ou desenho é fotografado diversas vezes com pequenas mudanças entre uma foto e outra. Quando essa sequência é reproduzida, nosso cérebro interpreta as alterações como se fossem deslocamentos. É, portanto, um processo planejado e feito com bastante cuidado para garantir sutileza entre uma mudança e outra.



## Animando o inanimado

Algumas pessoas usam o stop motion para dar vida a objetos inanimados. Por exemplo, com as fotos sequenciais, você pode fazer com que um boneco pareça andar, ou que um desenho aparente conversar, ou mesmo que letras escrevam “misteriosamente” em um caderno! A criatividade é ingrediente essencial para explorar essa técnica.

*Pixilation* é uma variável do stop motion, em que no lugar de objetos ou desenhos, os personagens são pessoas. Mas, porque raios alguém escolheria tirar fotos ao invés de filmar um ator ou uma atriz? Costuma ser uma escolha estética, já que os filmes em stop motion têm uma “cara própria”.

Veja, por exemplo, o curta-metragem premiado *Luminaris*.



<sup>1</sup> Luminaris: <http://www.zaramella.com.ar/LUMINARIS/Luminaris.html>

## O começo de tudo

O stop motion é uma técnica básica de animação tão importante na história do Cinema, que já vem sendo usada há mais de um século! A primeira produção de que se tem notícia data de 1898, realizada por Albert Smith e Stuart Blackton, intitulada *The Humpty-Dumpty Circus* (O Circo de Humpty-Dumpty, tradução livre). Conta-se que eles usaram bonecos de seus filhos para criar a animação. Contudo, este filme se perdeu na história e, hoje, não é mais possível encontrá-lo.

Em 1902, um curta chamado *Fun In A Bakery Shop* foi lançado pelo diretor Edwin Porter e usava stop motion para fazer os efeitos especiais. Na mesma época, o cineasta George Méliès percebeu que poderia parar a filmagem e realizar pequenas modificações para criar efeitos mágicos em suas cenas. Em 1906, Blackton - aquele mesmo do filme perdido de 1898 - lançou outro filme, inaugurando agora a técnica do stop motion com desenhos, *Humorous Phases of Funny Faces*. Atualmente, este tipo de vídeo continua sendo usado para explicações de temas complexos, nos quais os desenhos auxiliam a compreensão, entre outros usos.

O primeiro *cartoon* completamente animado, *Fantasmagorie*, é de autoria de Émile Cohl e data de 1908. Cohl também é responsável por contribuir para o uso do Pixilation e influenciar outros cineastas. George Lucas, diretor de *Star Wars*, por exemplo, utilizou stop motion para os efeitos especiais de alguns filmes da saga.

## É a sua vez!

Você também pode ser um cineasta, que tal? Por ser uma técnica relativamente simples, qualquer pessoa pode criar seu próprio filme em stop motion. Para começar, o ideal é que você tenha uma história para contar. De início, para aprender o básico, crie uma narrativa bem simples. Pode ser sobre qualquer assunto, mas o ideal é que você crie um pequeno roteiro, um guia para não ficar perdido na hora de gravar

---

2 *Fun In A Bakery Shop*: <https://www.youtube.com/watch?v=u2Olu6NAtPU>

3 *Humorous Phases of Funny Faces*: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I>

4 *Fantasmagorie*: <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>

## ROTEIRO STOP MOTION: Toby

Cenário: mesa de ateliê.

Começa com a folha branca em tamanho quadrado na cena.

A folha se movimenta e canetas entram em cena, passando pela folha.

A folha dobra-se em um triângulo com o vértice para cima.

Os dois vértices da base se dobram.

A dobradura gira 90°.

O rosto do cãozinho é desenhado e canetas entram e saem de cena.

A folha amarela entra em cena, por trás do cão.

Um retângulo feito de folha branca entra em cena.

Nele, é escrito o nome Toby.

Roteiro feito pelos alunos da EE Presidente Dutra : Camila Cristina, Gabriel Augusto e Júlia Vitória.

Roteiro feito, agora você deve pensar em quais materiais sua cena vai precisar. No nosso caso, além da câmera e tripé, precisamos de papel A4 branco, papel amarelo e canetas variadas.

### Materiais necessários

- Dispositivo fotográfico (câmera profissional, analógica, digital, celular etc.);

Computador;

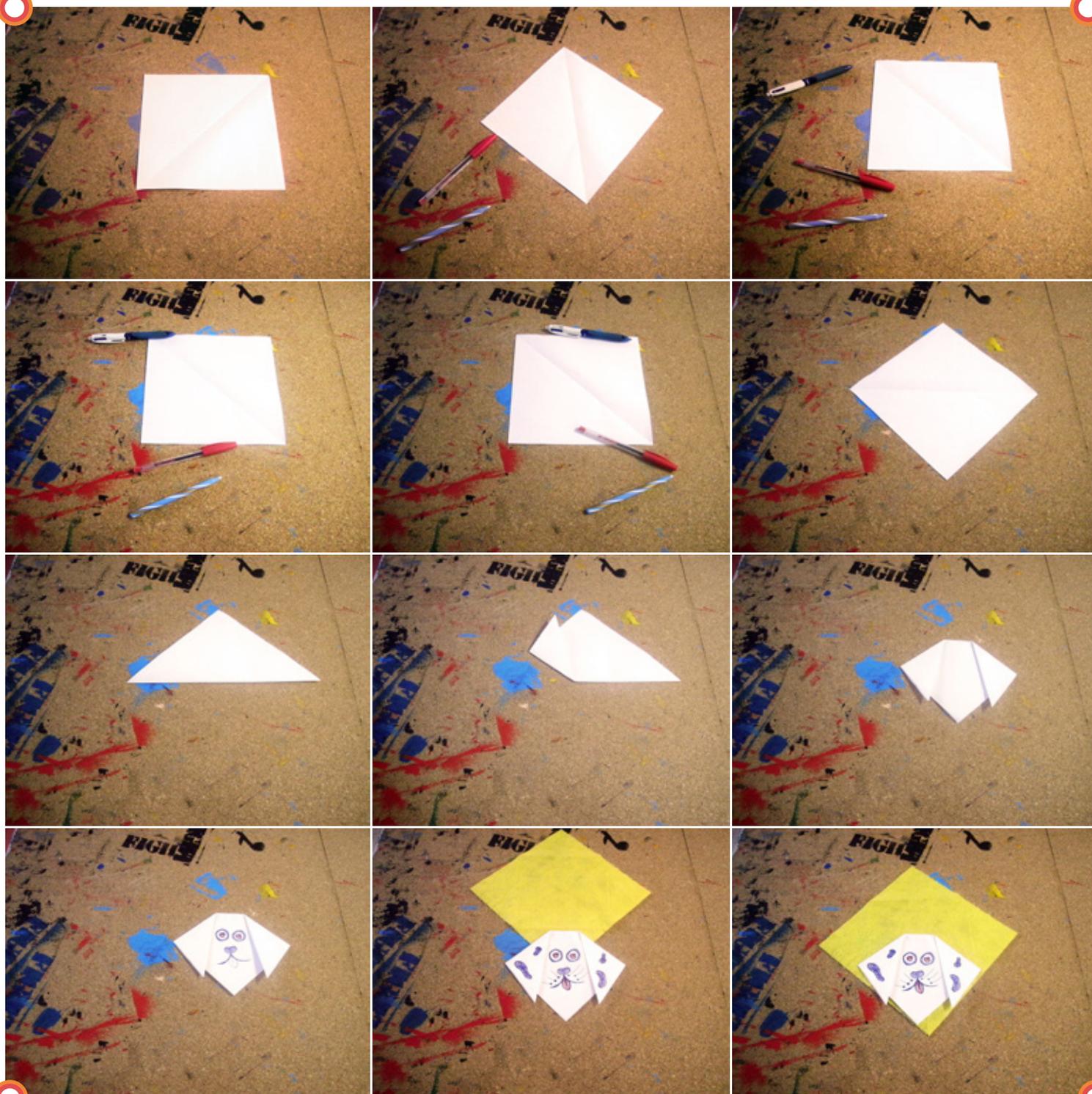
- Programa Windows Movie Maker (Caso não tenha o programa, basta fazer o download em <http://windows.microsoft.com/pt-BR/windows-live/essentials-home>);

- Tripé (opcional);

- Quaisquer outros materiais necessários para o filme (cenário, figurino, personagens etc.).

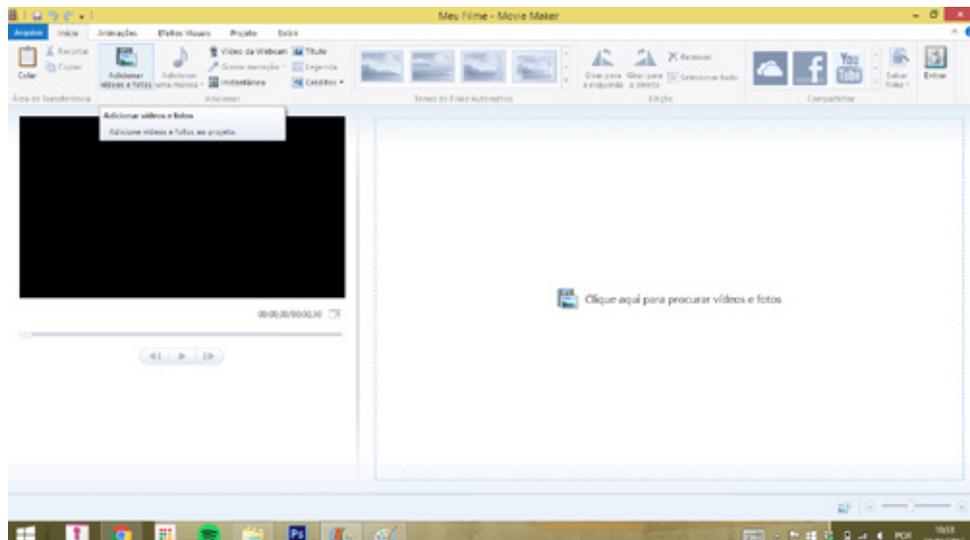
Mãos à obra!

A turma que realizou o exemplo que vamos mostrar escolheu posicionar a câmera, com ajuda do tripé, de cima para baixo, filmando a mesa, cenário da animação. Depois que você escolher o ponto de vista do seu filme e posicionar a câmera, é hora de começar a fotografar. De acordo com o roteiro planejado, vá fotografando e realizando as pequenas alterações entre as clicadas.

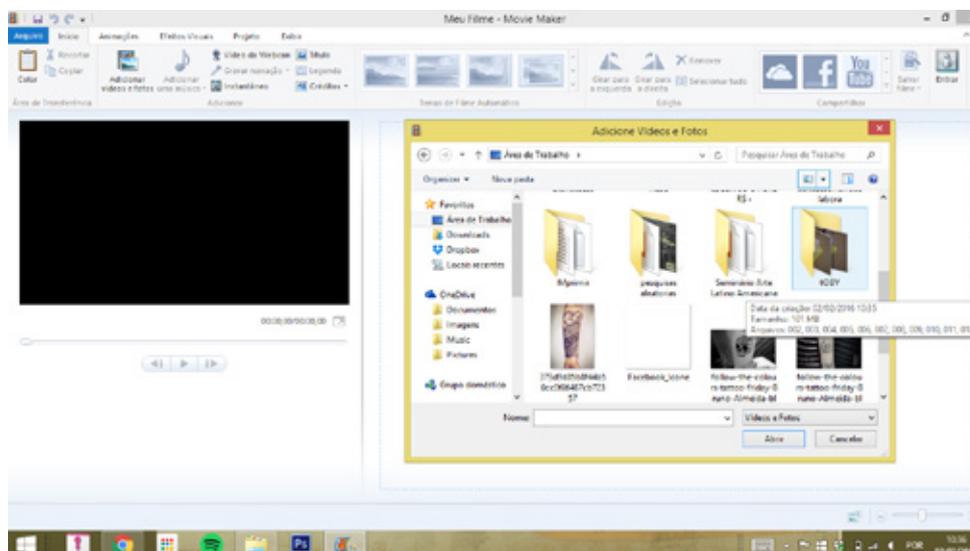


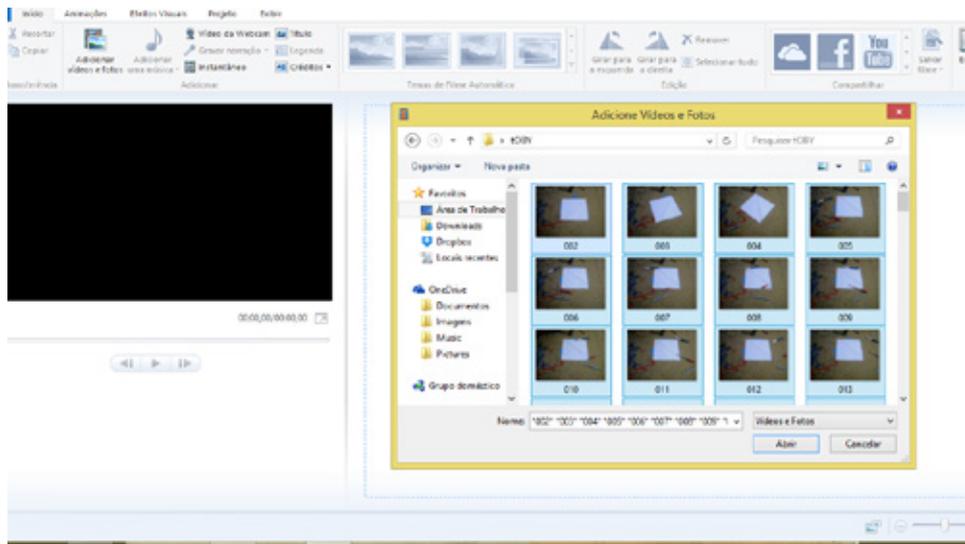
Fotos tiradas, agora você vai precisar da ajuda do computador.

1. Importe as imagens para uma pasta à sua escolha no computador.
2. No *Windows Movie Maker*, clique em “adicionar fotos”.

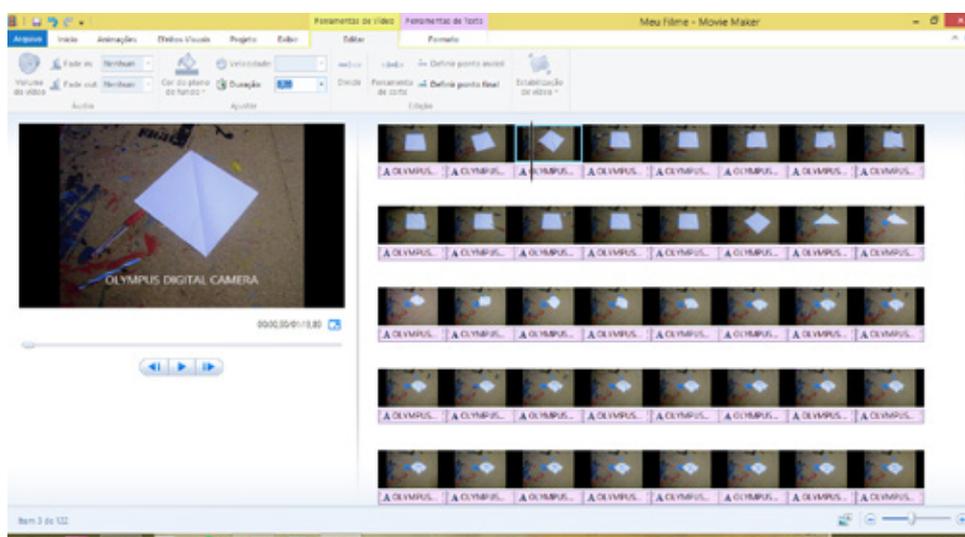
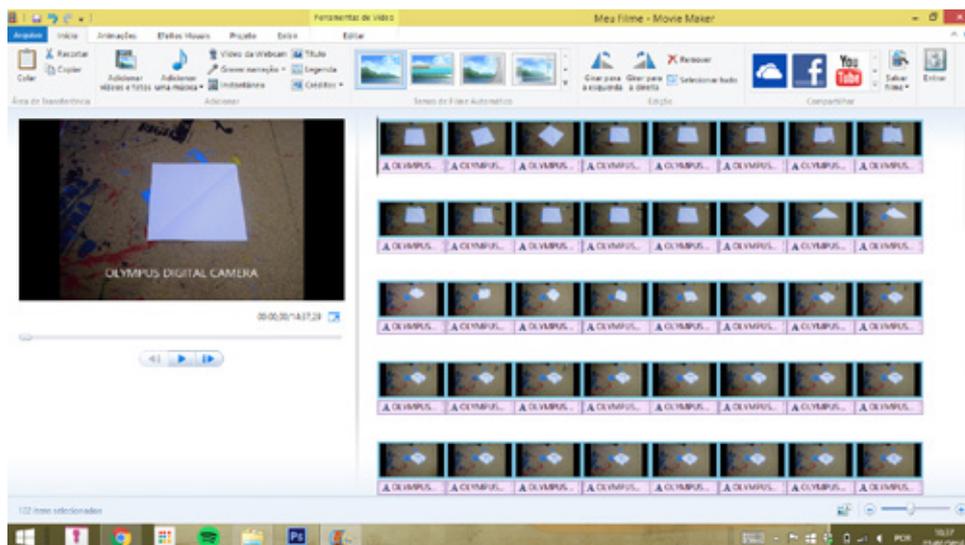


3. Escolha a pasta onde estão suas imagens e abra todas elas. Você pode selecionar todas de uma vez, clicando em “Ctrl+A”, para facilitar.

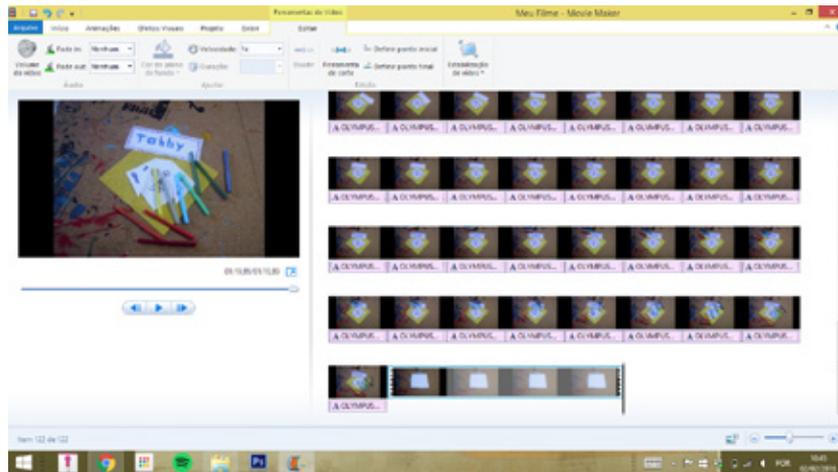




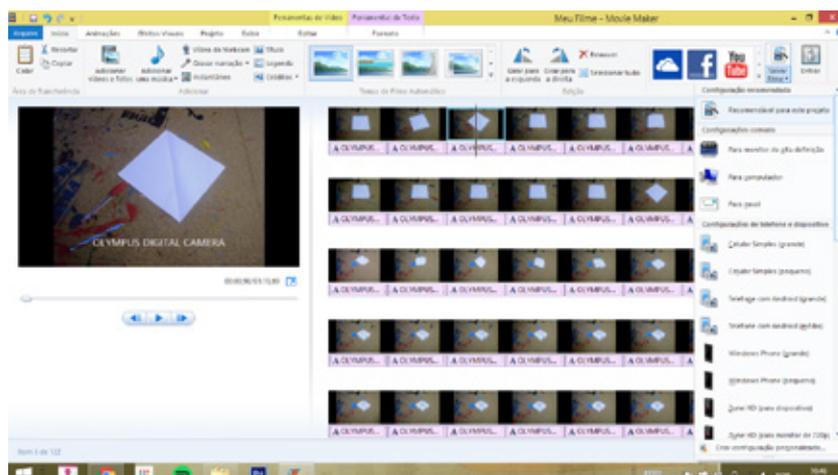
4. Já com as fotos no programa, você deve, de novo, selecionar todas elas (Ctrl+A) e ir na aba editar. Lá, você vai escolher a velocidade de cada foto, ou seja, cada quadro do seu filme. Faça testes e veja qual velocidade combina melhor com as fotos que você tirou.



5. Para visualizar, clique no ícone.

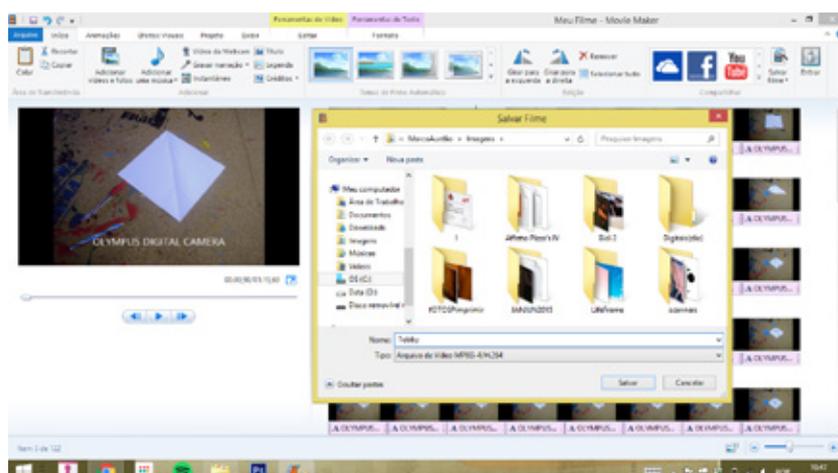


6. Se tiver algum conhecimento, você pode inserir legendas, trilha sonora e outros efeitos. Explore o programa! Quando o vídeo ficar legal, você deve salvá-lo. Clique em “Início” e em “Salvar filme”.



8. Selecione a opção que você desejar e escolha a pasta onde você quer que o filme seja salvo. Dê um nome a ele e clique em “Salvar”.

**Agora é só esperar e, quando estiver pronto, assistir ao seu filme!**



## Links interessantes

- > <https://nerdandstuff.wordpress.com/2012/04/25/a-historia-do-stop-motion/>
- > <http://sala7design.com.br/2015/02/falando-sobre-pixilation.html>
- > <http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>
- > <http://www.uhull.com.br/10/27/i-love-stop-motion-a-historia-do-stop-motion-em-stop-motion/>
- > <https://vimeo.com/9173975>



**CARTILHA**  
**COLABORA**  
**NAS ESCOLAS**

TEMA  
**FOTO**  
**GRAFIA**



## FOTOGRAFIA

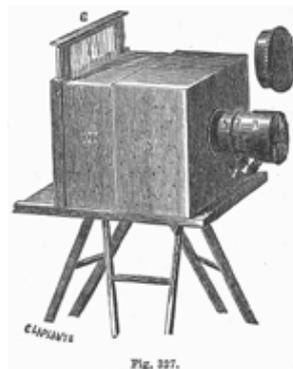
### Tirando fotos: uma breve história

A fotografia nasceu há alguns séculos. Mais precisamente, a **primeira foto** que se tem notícia foi registrada em 1826, pelo francês Joseph Nicéphore Niépce. Para fazê-la, ele manteve uma placa de estanho coberta com um material fotossensível, exposta sob a luz solar por 8 horas. 8 horas??? Sim! Para chegar ao clique das pequeninas câmeras dos celulares que usamos hoje, a fotografia teve que passar por inúmeras transformações ao longo do tempo...

As pesquisas e os avanços tecnológicos foram aprimorando as técnicas fotográficas, alcançando o que temos hoje de mais moderno. Ainda em 1849, Louis Daguerre registrava imagens em seu **Daguerreótipo**, mas pouquíssimas pessoas podiam pagar. Em 1880, a **câmera criada por George Eastman** tinha uma vida útil pequenininha: só podia fotografar 1 rolo de papel fotográfico, depois era jogada no lixo.



Primeira foto da história (1826)



Daguerreótipo



George Eastman

Até então, era tudo **preto e branco**. Só com os **autocromos** dos irmãos Lumière, em 1903, foi possível pensar em fotografia colorida. Mas ainda assim, era tão complicado que só em 1936 uma empresa alemã conseguiu criar uma simplificação do filme colorido. Entretanto, continuava custando uma fortuna!



Foi só nos anos 70 que a fotografia de fato se tornou “popular”, sendo mais acessível a grande parte das pessoas. A tecnologia digital, que substituiu o filme por um sensor, por sua vez, só se tornou acessível em um passado super recente, coisa de 20 anos! Já imaginou como era viver nessas outras épocas?

E como acontece, é mágica?

A fotografia é, basicamente, uma **maneira de se captar a luz por algum dispositivo**. Funciona como nossos olhos. Só que, ao tirar uma foto, capturando os raios luminosos, podemos registrar em uma superfície fotossensível<sup>1</sup> aquilo que vemos, sem o uso de tintas ou desenhos. Mesmo que todo mundo já tenha feito isso alguma vez, pare um pouquinho e pense o quanto o princípio básico da fotografia é incrível. Não é?

Eu, eu mesmo e minha selfie

Mas, por que será que tiramos fotos? O que você acha sobre isso? É bem provável que você já tenha tirado alguma foto na vida, senão várias! Você gosta de fotografar? De se fotografar? E de se ver em fotos?

A partir dessas reflexões, podemos pensar em como a fotografia está presente em nossas vidas. Quantas vezes nos preocupamos com as imagens de nós mesmos, impressas, digitais, nas redes sociais... Na maioria das vezes (ou sempre?), queremos estar na melhor versão de nós mesmos. Mas, o que essas escolhas, que fazemos quase inconscientemente, dizem de nossa identidade, de como nos reconhecemos no mundo?

Olhando pela lente

Para começo de conversa, sugerimos que você pense em como a câmera “enxerga” as coisas. Podemos ver o mundo de maneira diferente quando temos uma câmera na mão. Por isso, vamos aos nossos desafios fotográficos!

---

<sup>1</sup> Aquilo que é sensível à luz.

## Desafio I

Já pensou como as palavras têm uma relação direta com imagens? A ideia é tentar transformar palavras em fotos. A interpretação é livre, você pode ser bem direto, representando o sentido mais literal das palavras, ou pode abusar da criatividade e interpretar as palavras de maneira mais figurada. Quer ver uns exemplos?



Seco



Estreito

Entendeu? Veja a lista de palavras sugeridas a seguir e mãos à obra!

PESADO - LEVE

PEQUENO - GRANDE

SECO - MOLHADO

LISO - ÁSPERO

DISTANTE - PRÓXIMO

ESTREITO - LARGO

QUENTE - FRIO

ESCURO - CLARO

AGITADO - CALMO

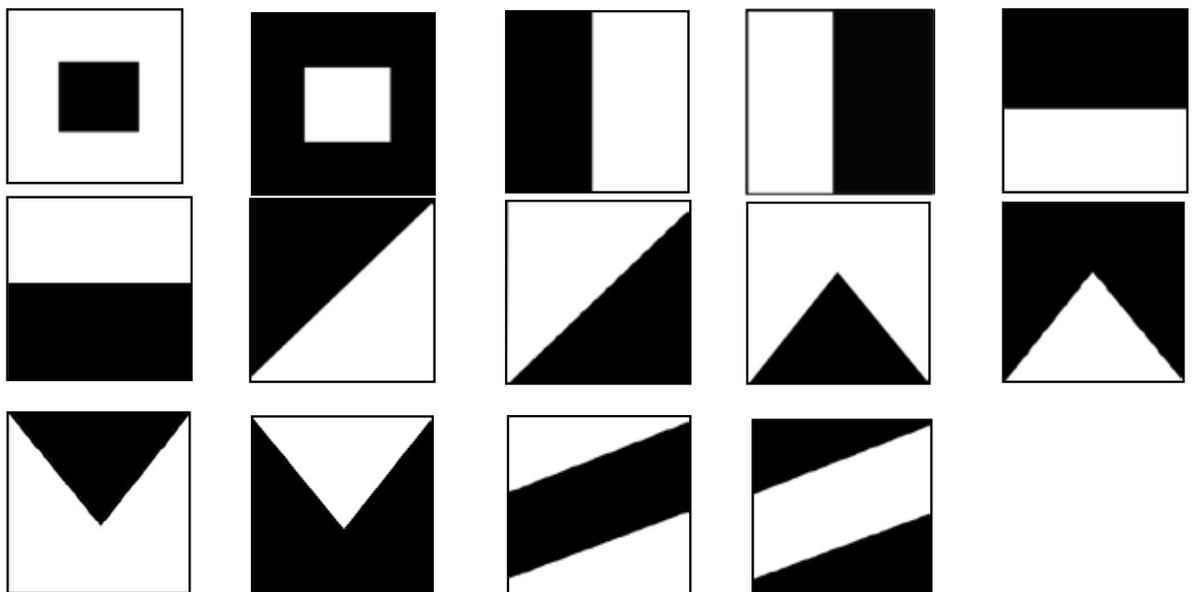
Pensou em mais alguma palavra? Não deixe de fotografar!

## Desafio 2

Com um dispositivo fotográfico (pode ser uma câmera profissional, analógica, digital, um celular, etc.) tente encontrar no espaço em que você se encontra as formas a seguir. A ideia é tentar usar do enquadramento da câmera uma maneira de representar as relações geométricas de cor e contraste das composições. Vamos lá?



Agora pra valer, faça você mesmo:



## Corpo híbrido: pedacinhos que formam um só corpo

A partir das reflexões anteriores, e com o olhar fotográfico um pouquinho mais apurado, a proposta agora é pensarmos nossa identidade a partir do olhar fotográfico. Desde 2013, o termo “**selfie**” já faz parte da língua inglesa, figurando no famoso dicionário Oxford. Para além de ser um autorretrato, prática que existe desde os século XV, mas que nunca esteve tão acessível (e na moda!), o que será que esse hábito de fotografar a si mesmo diz da população do nosso tempo, de nós mesmos?

Vamos construir uma grande “selfie” com fragmentos de diferentes corpos? Com uma câmera, a sugestão é fotografar pedaços de elementos, seja de seu próprio corpo, da natureza, do espaço físico em que você se encontra, para formar um grande corpo híbrido, formado destes pedaços de imagens.

### Materiais necessários

- Dispositivo fotográfico (câmera profissional, analógica, digital, celular, etc.)
- Papel branco A4;
- Cartolina;
- Tesoura;
- Cola branca;
- Computador;
- Impressora.





## Links interessantes:

- > [http://www.cantao.net/index\\_arquivos/Page3314.htm](http://www.cantao.net/index_arquivos/Page3314.htm)
- > <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/palavra-do-ano-selfie-se-consolida-como-mania-na-internet>
- > <http://www.fotografia-dg.com/afinal-o-que-e-fotografia/>
- > <http://www.tecmundo.com.br/fotografia-e-design/60982-175-anos-fotografia-conheca-historia-dessa-forma-arte.htm>



**CARTILHA  
COLABORA  
NAS ESCOLAS**

TEMA  
**STENCIL**



## STENCIL

### Dá para imaginar o mundo sem imagens?

No dia a dia, estamos imersos em um universo de imagens e mensagens que seduzem nosso olhar. Pense em quantos outdoors, placas, quadros, faixas, cartazes, estampas, jornais, revistas vemos todos os dias. E ainda temos as TVs, celulares, tablets, computadores... Grande parte dessas imagens têm caráter publicitário. Desejam nos convencer sobre algum assunto ou visão de mundo. Assim como qualquer imagem, elas nos formam. Traduzem-se em estilos de vida, modos de ver o mundo, valores, ética e desejo. Já pensou por que essas imagens estão espalhadas por aí? E ainda, em quem as produz? Quais os valores e ideias elas parecem disseminar?

A partir desta reflexão, podemos pensar nas imagens que **nós mesmos produzimos**. Aliás, você é um produtor de imagens? Já desenhou, pintou, grafitou alguma vez? Se sim ou se não, é interessante pensar em quais imagens você gostaria de ver pelo mundo que você habita. Aqui, vamos propor a realização de imagens com uma técnica muito conhecida pelos artistas urbanos: o *stencil*.



LA IDEA

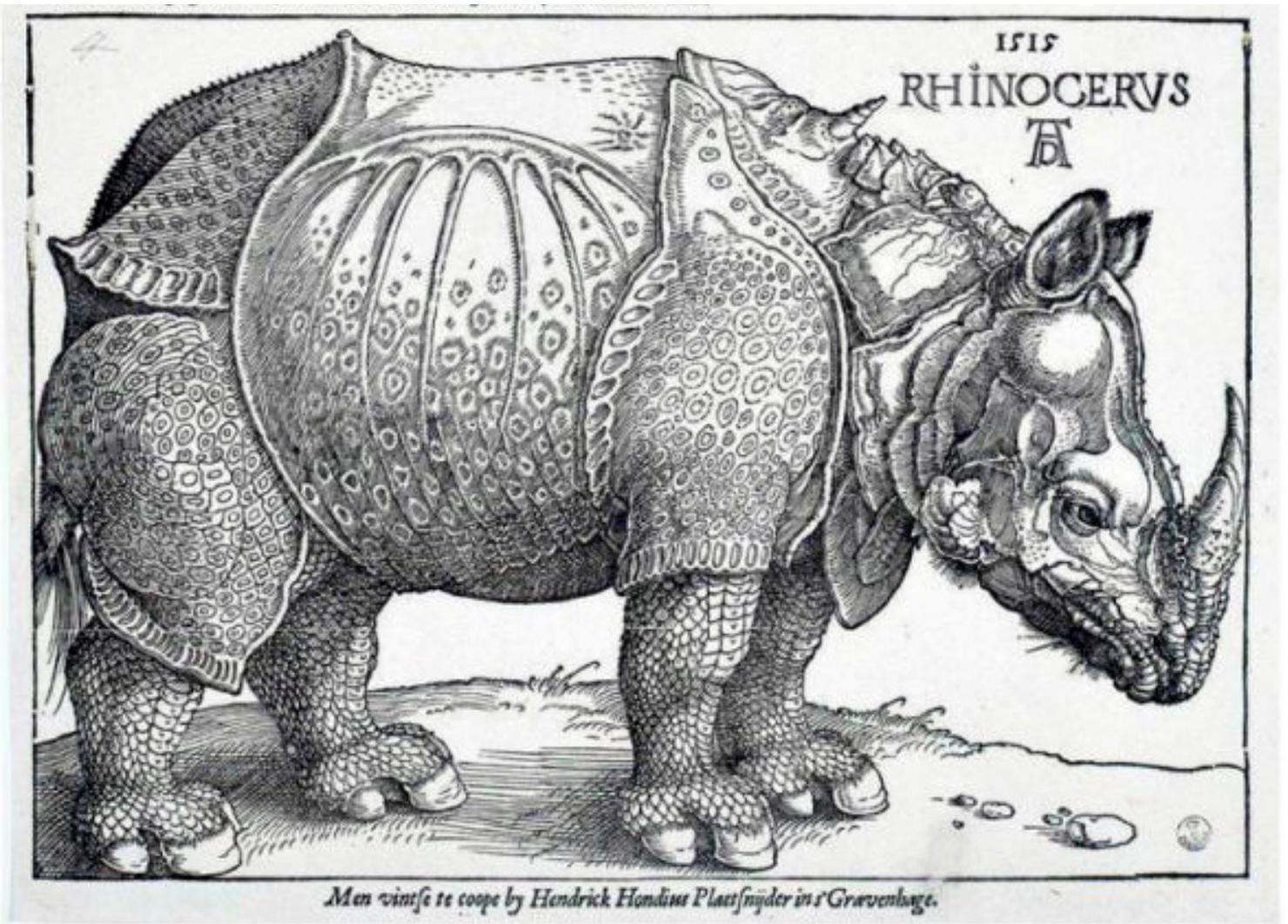
## Sten.. o quê?

O *stencil* é uma técnica que utiliza um **molde vazado** produzido a partir de uma imagem simplificada com duas cores: preto e branco. Para projetos mais complexos, no entanto, podem ser usadas outras cores. Atualmente o stencil tem sua força no espaço público, no trabalho de artistas urbanos que costumam ocupar canais de expressão fora do mercado tradicional da arte, como os artistas do *Graffiti*. O stencil também faz parte de outro processo, mais próximo dos cartazes, denominado *sticker*, que é a impressão em papel e sua colagem no espaço urbano.

Entretanto, o stencil existe há muitos anos, relacionado às técnicas de gravura que foram desenvolvidas nas artes visuais, na imprensa e na tecelagem (artesanal e industrial). Existem registros de que roupas eram estampadas com padrões feitos com moldes de madeira entalhada, nos primeiros séculos de nossa era. Ainda no século I, monges budistas usavam a xilogravura para registrar textos religiosos na China. Em antigas construções egípcias se tem notícia de que eram usadas técnicas decorativas que provavelmente originaram o stencil contemporâneo.

O artista alemão **Albrecht Dürer** produziu trabalhos em gravura durante o período da Renascença que ficaram para a história, assim como seu contemporâneo holandês, Lucas van Leyden. **Hokusai** foi um gravurista japonês do século XIX, cuja obra também é um marco na história da gravura. Alguns artistas franceses do final do século XIX, como Toulouse-Lautrec, produziram séries de cartazes (a partir da litogravura) que se equivalem em importância aos quadros pintados por seus contemporâneos (os artistas impressionistas como Monet, Manet, Renoir, etc.).

Diversos artistas exploraram a gravura (xilogravura, litogravura, serigrafia, stencil etc.) para realizar seu trabalho tanto gráfico quanto artístico: Thomas Theodor Heine, Laszlo Moholy-Nagy, F.T. Marinetti, artistas da Bauhaus, Alexander Rodchenko, Kurt Schwitters, Andy Warhol, Lívio Abramo, Oswaldo Goeldi, Banksy, entre outros.



DÜRER



HOKUSAI

Já no século XX, um francês nascido Xavier Prou, visitou Nova York nos anos 70 e ficou impressionado com as interferências urbanas vistas pela cidade. De volta a Paris, ele levou 10 anos digerindo aquilo que viu e, em 1981, decidiu também deixar suas marcas pela capital francesa. Contudo, ele não tinha a intenção de simplesmente imitar o *Graffiti* novaiorquino. Criando seu próprio estilo, ele reproduziu pelo stencil ratos, bananas, pessoas correndo e outras figuras inusitadas na noite parisiense, que despertavam olhares curiosos quando reveladas pelo nascer do dia. Desde então, ele passou a ser conhecido como **Blek le Rat**<sup>1</sup> e tornou-se um atuante grafiteiro do stencil na cena mundial.



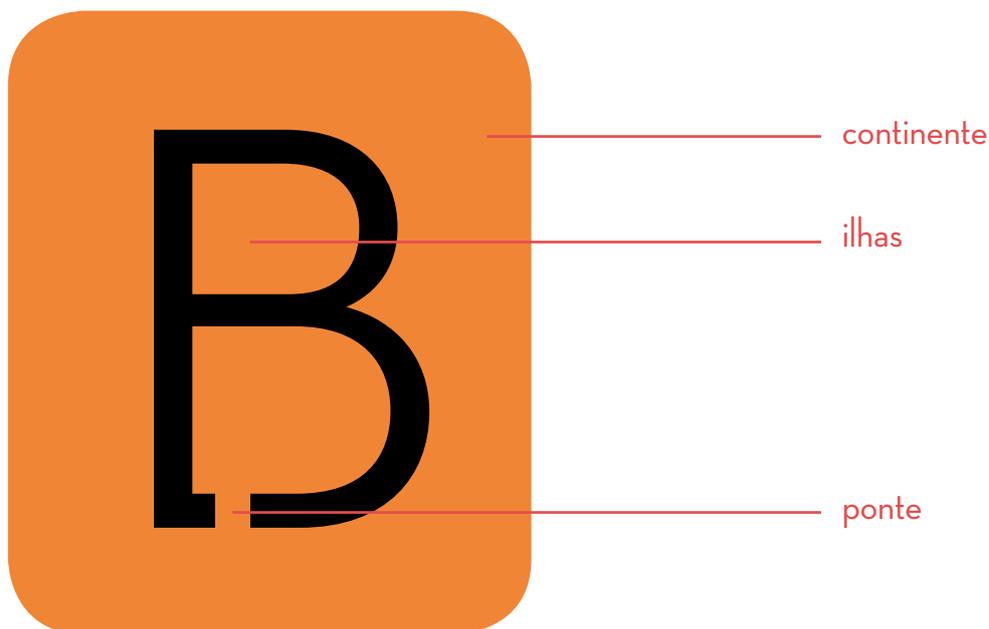
BLEK LE RAT

### Então, é arte?

O stencil é uma manifestação artística, mais isso não quer dizer que seja preciso ser um artista para fazê-lo. Vamos tentar também? Aqui vamos ensinar os princípios da técnica para que você, com muita criatividade, crie os seus próprios stencils para estampar quadros, paredes, roupas ou o que mais te der na telha.

## Elementos do stencil

Antes de colocar a mão na massa, devemos entender alguns conceitos do stencil.

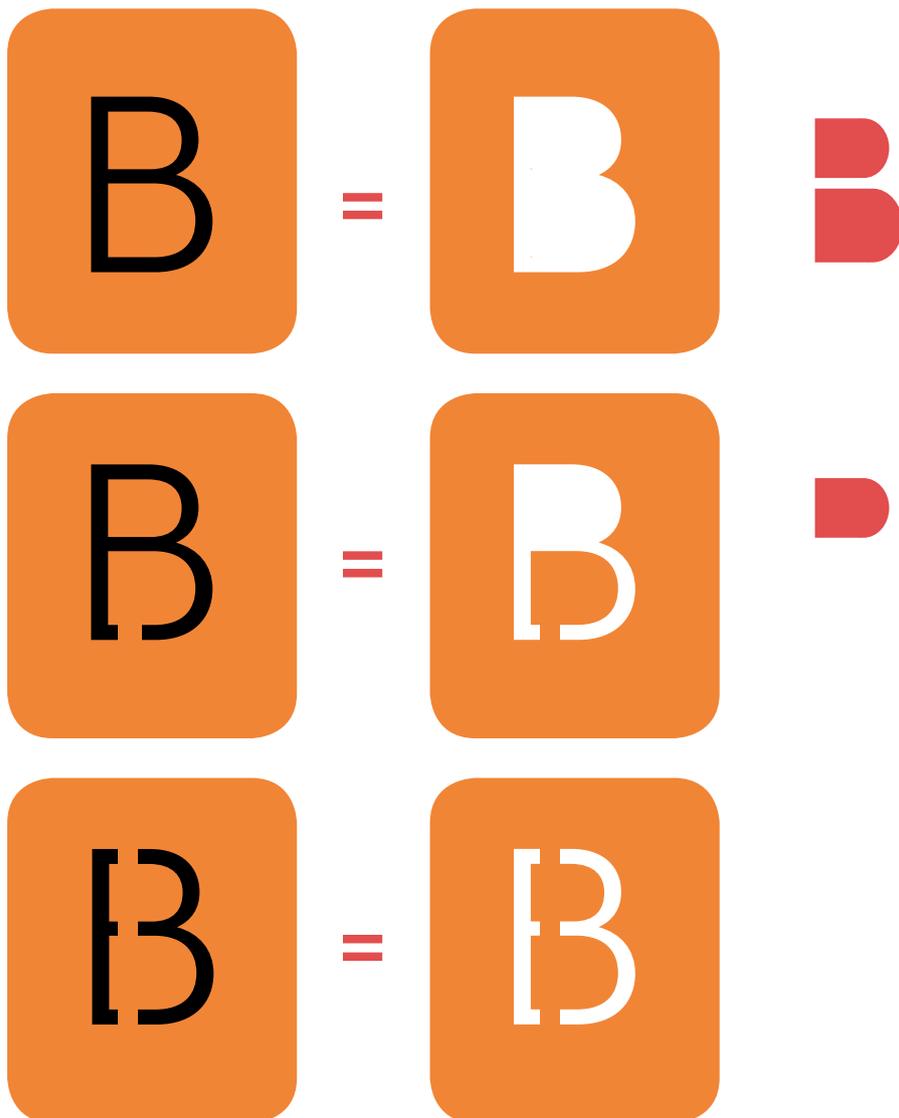


**Continente** - é a folha onde será feita a máscara para o stencil.

**Ilhas** - partes internas e sólidas do desenho que impedem a passagem da tinta e se mantêm brancas após a aplicação da tinta. São usadas para obter os detalhes internos da imagem.

**Pontes** - hastes utilizadas para sustentar as ilhas no interior do desenho.





As figuras acima exemplificam o uso das pontes e ilhas. Perceba que sem as pontes, perderíamos os detalhes internos da letra B.

### Mas, então, qual imagem?

Como comentamos anteriormente, você pode escolher aquilo que deseja reproduzir. O que VOCÊ gostaria que estivesse estampado por aí? Quando pensar na imagem e/ou frase que deseja fazer seu stencil, você precisa dela no papel. Você pode desenhar seu próprio stencil, mas caso não tenha tais habilidades, deixe o trabalho com a impressora!

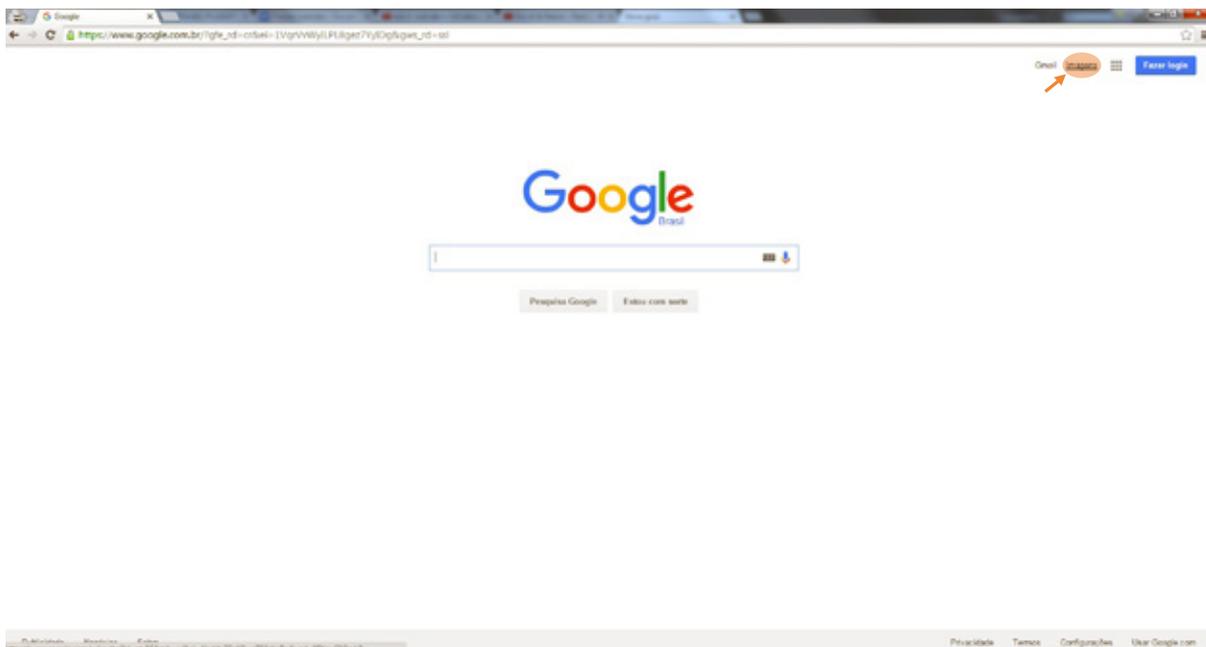
## Materiais necessários

- Revista velha (para servir de base de corte);
- Estilete;
- Acetato, cartolina, papel cartão, radiografia para o molde (pode ser utilizado outro material, desde que permita o corte e resista às tintas);
- Esponjas, pincéis ou rolo para tinta;
- Tinta guache, tinta spray (não necessita do rolo ou pincéis, mas é tóxica), ou tinta para tecido;
- Água para diluir a tinta (se necessário);
- Régua.

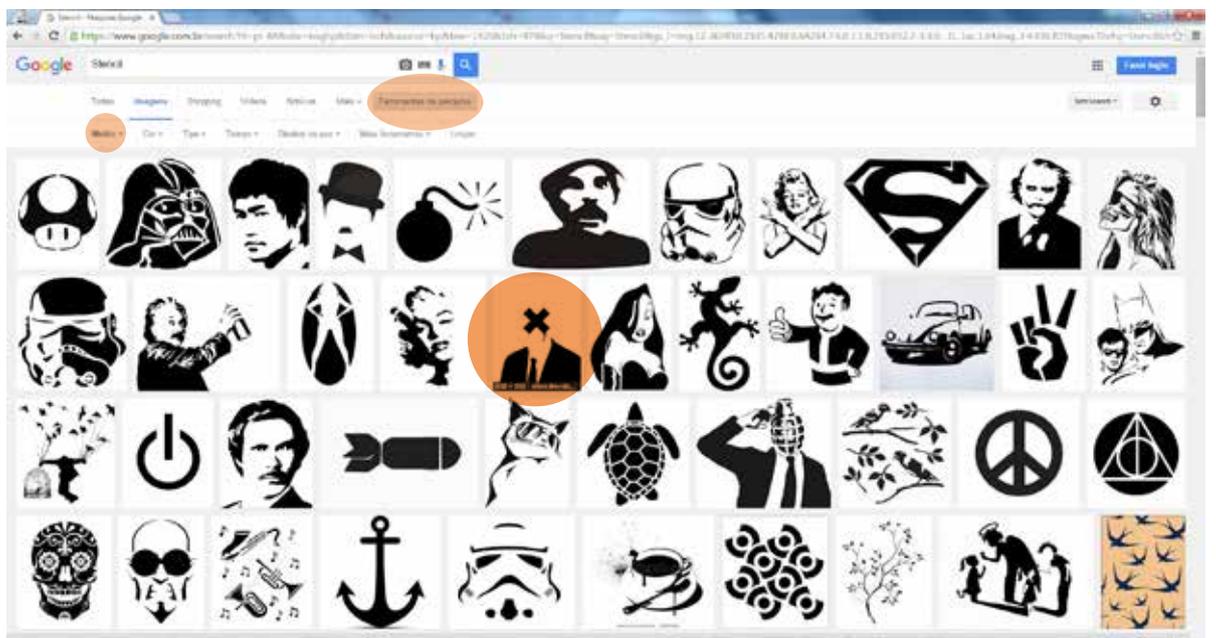
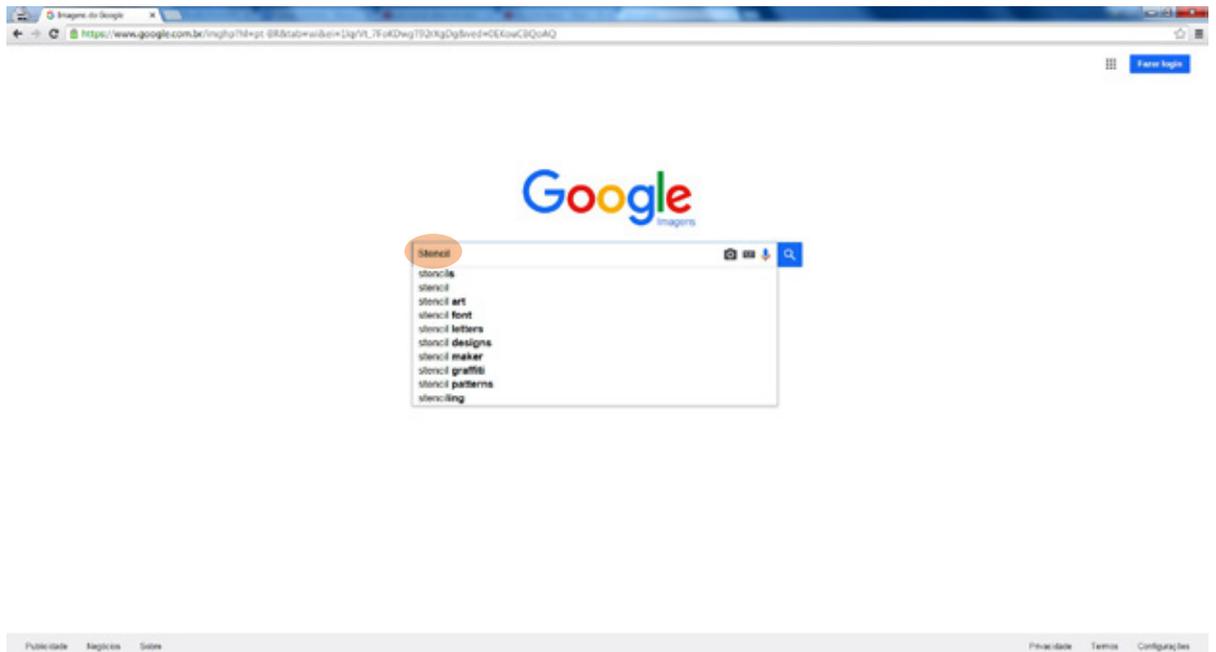
Procurando na Internet aquilo que deseja:

Hoje em dia, com toda a facilidade que a internet nos oferece, encontrar alguma imagem pra produzir seu stencil será uma tarefa muito fácil.

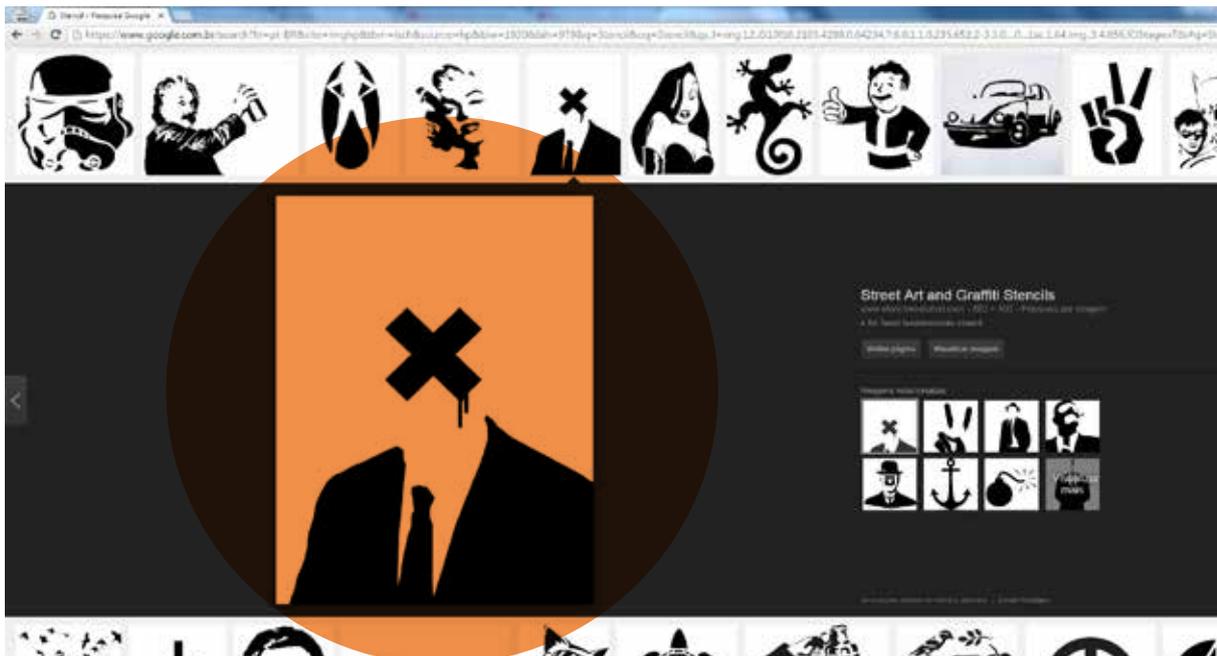
1. Entre no site [www.google.com](http://www.google.com) e clique no menu imagens.



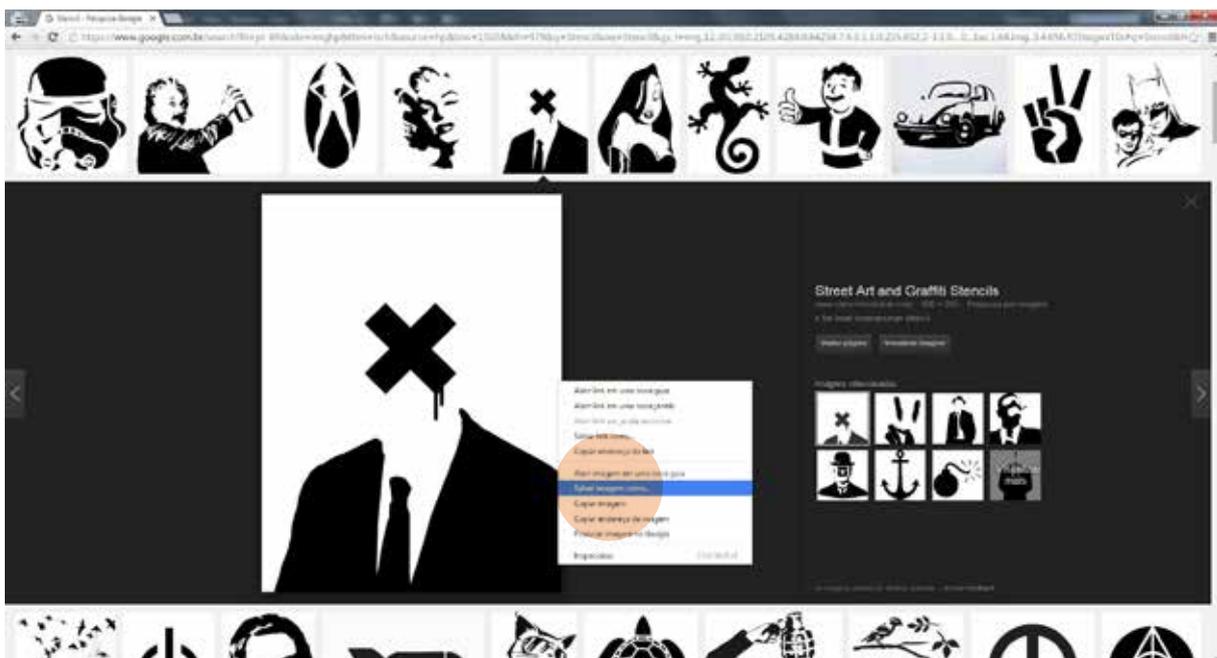
2. Busque por *stencil* e escolha a imagem que mais gostar. Lembre-se das ferramentas de pesquisa e selecione somente imagens grandes ou médias.



3. Depois de escolher sua imagem, o próximo passo é salva - lá em seu computador.



4. Depois que a imagem abrir, clique com o botão direito do mouse sobre a ela e selecione a opção " Salvar imagem como". Escolha um lugar de preferência em seu computador para salvar a imagem.



5. Agora é só imprimir.



## Hora de cortar

Com sua imagem escolhida e impressa, agora é o momento de criar sua máscara, que servirá para ser utilizada quantas vezes quiser. Dica: para essa parte você deve usar uma superfície que possa ser cortada. **Cortiça**, por exemplo, é um ótimo material. Caso você não tenha disponível, pode usar uma revista velha como base, também!

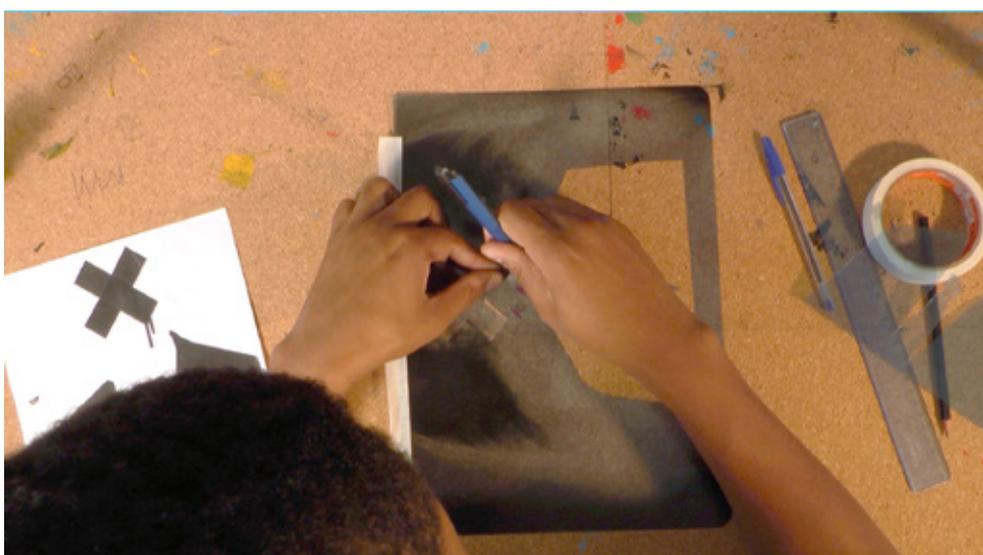
1. Corte a imagem para que não sobre papel desnecessário em volta dela. Corte um pedaço de acetato (ou do material que for utilizar para o molde vazado) de um tamanho um pouco maior que a imagem.



2. Prenda a imagem ao acetato com durex, para que não se mexa na hora de cortar. A imagem deve ficar por baixo do acetato quando você for cortá-lo.



3. Com uma caneta, marque a imagem nos lugares onde você irá cortar. Faça os cortes com cuidado, não deixando o estilete ultrapassar as linhas do desenho.



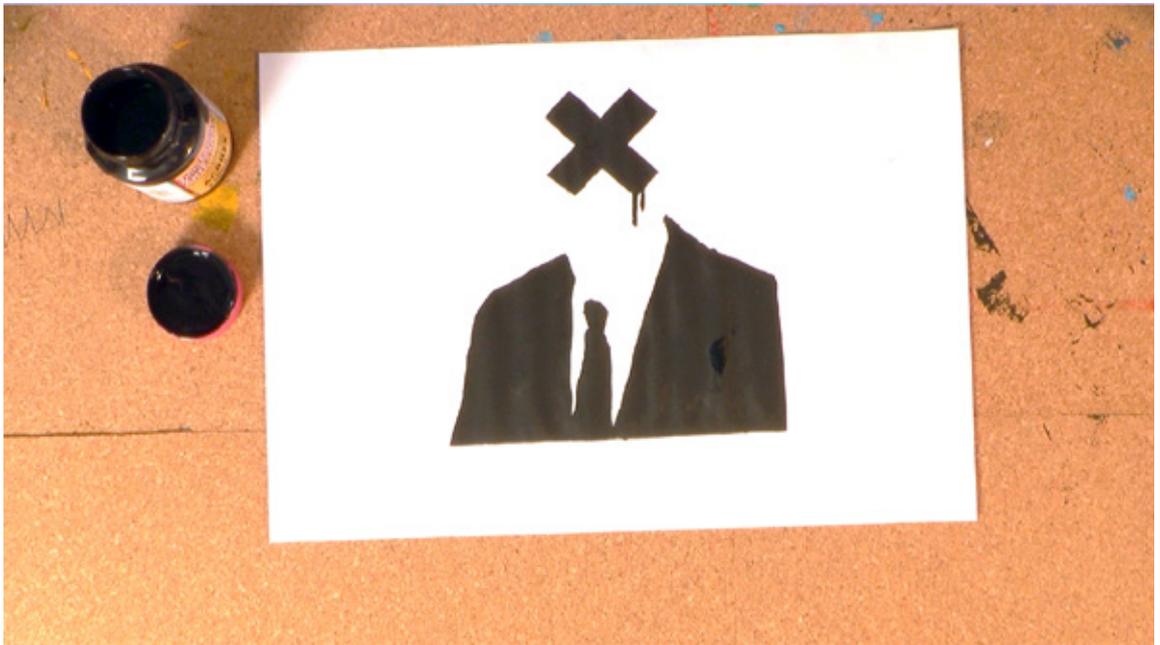
4. Coloque o molde vazado sobre o papel que será pintado e prenda-o com durex ou segure-o no lugar com uma régua. Com uma esponja, um rolo de tinta, ou um spray, aplique a tinta sobre todo o desenho, com cuidado.



5. Retire o molde vazado, evitando que deslize sobre o papel, para não borrar.



6. Está pronta a impressão do desenho e agora você pode repetir o processo quantas vezes quiser!



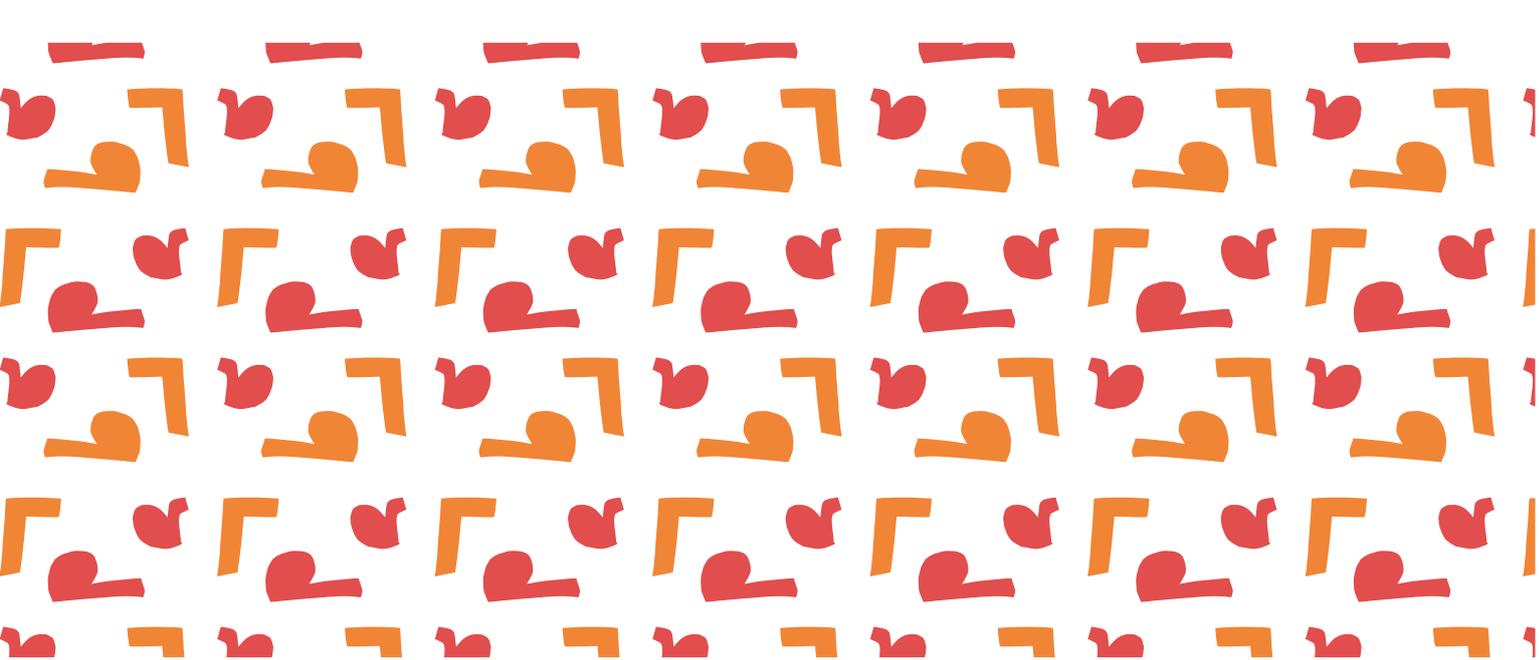
## Links interessantes:

- > <http://banksy.co.uk/>
- > <https://www.behance.net/nespoon>
- > <http://blekmyvibe.free.fr/index.html>
- > [https://www.flickr.com/photos/la\\_idea/](https://www.flickr.com/photos/la_idea/)
- > <https://www.flickr.com/photos/celsogitahy/>
- > <http://www.snikarts.com/stencils>
- > <http://www.stencilarchive.org/stencil-videos>
- > <http://www.stencilrevolution.com/>
- > <http://www.stencilry.org/stencils/famous%20people/>
- > [http://lounge.obviousmag.org/amalgama\\_cultural/2014/06/stencil---um-espelho-que-diz-e-nao-se-apaga.html](http://lounge.obviousmag.org/amalgama_cultural/2014/06/stencil---um-espelho-que-diz-e-nao-se-apaga.html)
- > <http://www.zupi.com.br/blek-le-rat-o-pioneiro-stencil/>



CARTILHA  
COLABORA  
NAS ESCOLAS

TEMA  
RÁDIO

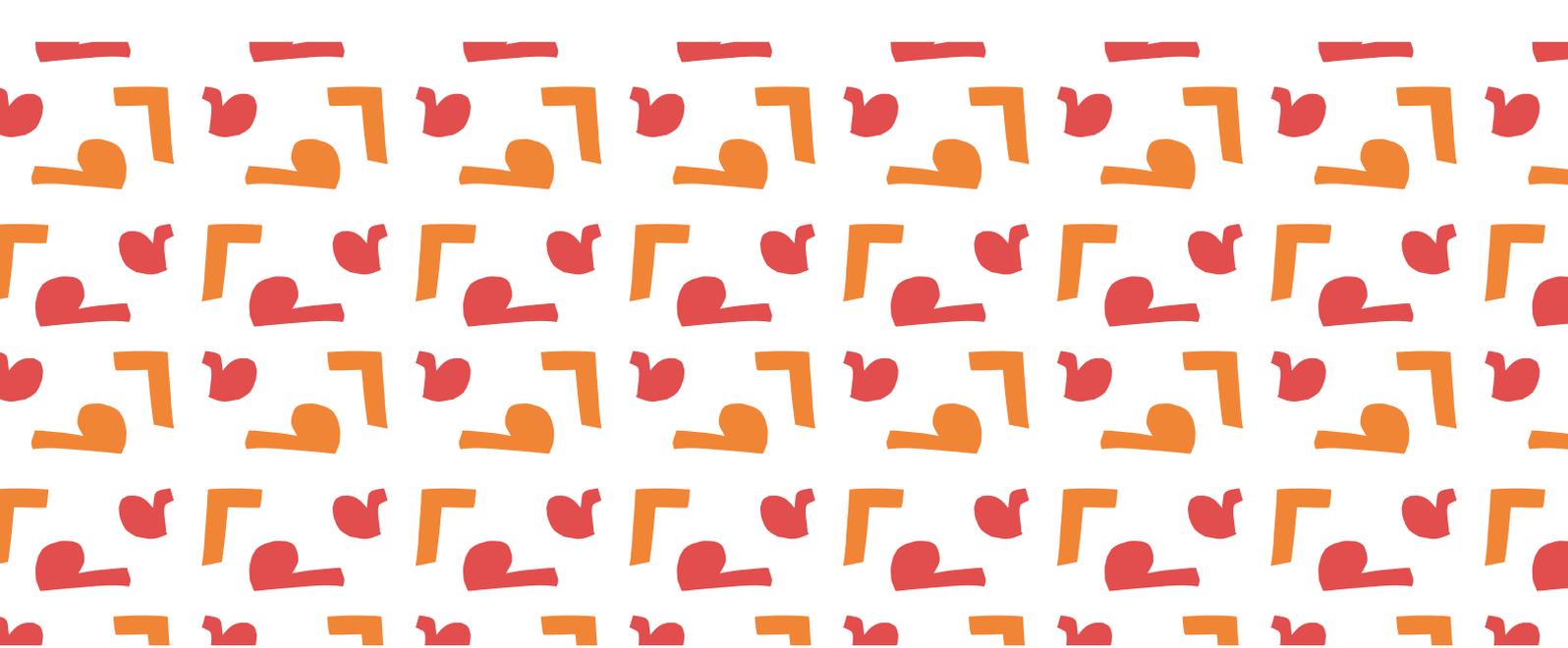


A tecnologia, as mídias e a comunicação estão espalhadas pelo mundo em que vivemos, mas nem sempre é possível ter acesso a elas. Às vezes, falta o aparato tecnológico. Ou então, existe o suporte físico, mas falta intimidade com eles. Algumas vezes, é a inexistência de possibilidades concretas que limita a experiência.

Este conjunto de cartilhas deseja ser o início de um, dentre tantos possíveis, caminho de se experimentar - e criar! - a comunicação, a tecnologia e as mídias. Aqui, vamos propor discussões sobre diferentes linguagens, divididas em cinco volumes.

Este volume apresenta reflexões sobre rádio, democratização da comunicação e processos educativos, além de introduzir algumas ferramentas básicas para o trabalho com rádio na escola e na comunidade. Para saber mais sobre FANZINE, FOTOGRAFIA, STENCIL , STOP MOTION, confira os demais volumes.

Boa leitura!



## SUMÁRIO

- 1) Comunicação, Mobilização Social e rádio!
- 2) Produção Radiofônica independente
- 3) O Podcast
- 3) Linguagem Radiofônica
- 4) Tipos de programa
- 5) Gêneros
- 6) Produzindo o seu podcast
- 7) Postando o seu podcast

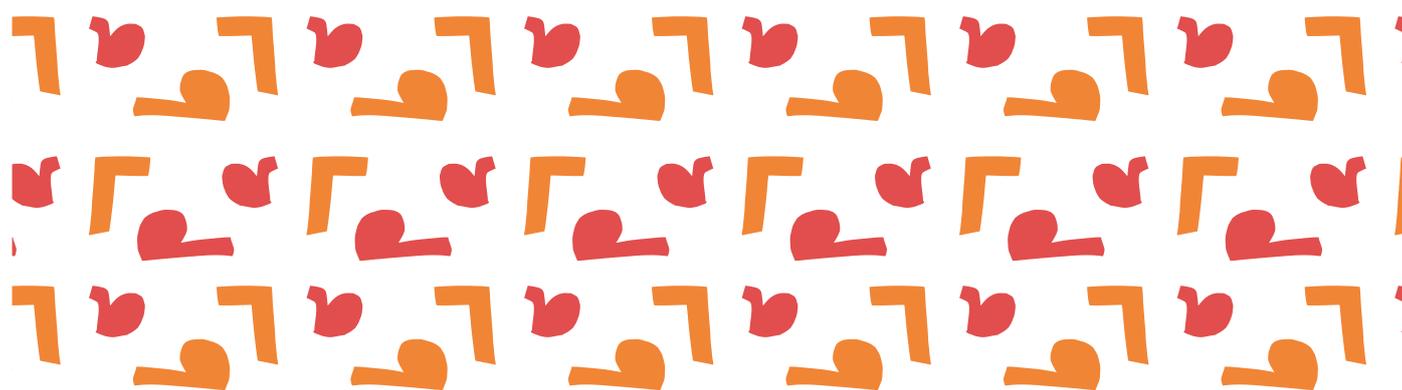
# COMUNICAÇÃO, MOBILIZAÇÃO SOCIAL E RÁDIO!

Dos meios jornalísticos, o rádio é reconhecidamente um dos mais eficientes para a mobilização social e para a divulgação de informações, dada sua facilidade de alcance, capaz de chegar a comunidades distantes, rurais e periféricas, e sua linguagem direta e simples. Dentre as funções comunicativas previstas num processo de mobilização social, o rádio destaca-se na coletivização de informações, tendo condições de propiciar um fluxo comunicativo coletivo capaz de fazer com que as pessoas não se sintam isoladas no mundo, mas parte de um grupo engajado por uma determinada causa social.

Além disso, o rádio é capaz de gerar elementos de identificação da causa por meio da padronização de recursos sonoros como vinhetas, assinaturas, spots, jingles, etc. Esses elementos são de extrema importância para garantir coesão a ações de um projeto de mobilização. Um projeto que se comunica com unidade sonora, de forma clara e direta, está bem organizado do ponto de vista da difusão de informações, da coletivização e, por consequência, tem grandes chances de convocar o público para o engajamento que se deseja.

Outra importante função da comunicação no processo é manter os públicos motivados, tanto as lideranças que coordenam formal ou informalmente os trabalhos, quanto a população em geral. Como o objetivo do projeto mobilizador, na maioria dos casos, envolve um trabalho de longo prazo, a motivação não deve ser apenas circunstancial, limitada a cada atividade que o projeto promove. Existem dois fatores importantes para a manutenção da motivação: o primeiro é manter a informação circulante de modo que se dê o máximo de visibilidade às ações que forem desenvolvidas no projeto. O segundo é dispor de uma ritualística que valorize as situações de encontro e de construção coletiva. O rádio pode e deve estar presente noticiando fatos, ações e fazendo a cobertura de eventos, encontros e comemorações.

Para além disso, o rádio assume a função de fomentar o debate público, envolvendo a população não só na percepção dos problemas e da realidade a ser transformada, como também na formulação das soluções a serem propostas. Assim, pode contribuir na mudança de posturas e valores daqueles envolvidos no processo de transformação social, uma vez que seu conteúdo noticioso caracteriza-se por informação qualificada. A informação qualificada é aquela em que o ouvinte pode apreender, além de um dado simplificado, conhecimentos mais aprofundados sobre a temática abordada pela notícia. Ao interpretar o fato sob novos prismas, o ouvinte pode repensar, de modo crítico, sua participação na vida da comunidade e sua relação com a causa social.



# PRODUÇÃO RADIOFÔNICA INDEPENDENTE

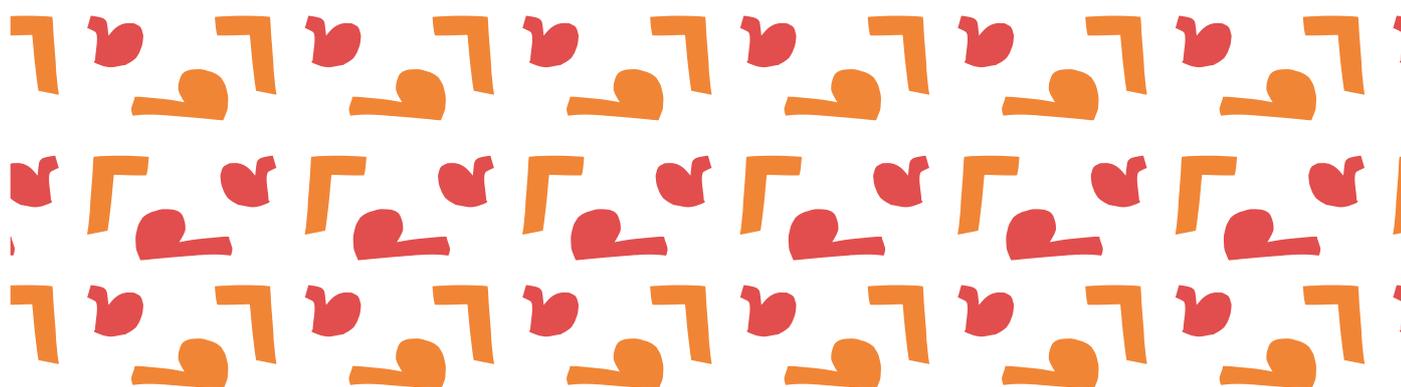
O rádio é um meio de comunicação que, desde a primeira metade do século passado, faz parte do cotidiano dos brasileiros. Mas, assim como ocorreu com as demais mídias, seu processo de produção foi muito impactado pelo desenvolvimento das tecnologias digitais.

Até pouco tempo atrás, criar uma rádio implicava desafios imensos aos grupos comunitários. Era necessário estruturar um aparato tecnológico de grande dimensão e custos significativos, mobilizar uma ampla estrutura de recursos humanos, além de conseguir uma outorga (autorização de funcionamento) de emissora comunitária, num processo burocrático muito complexo e moroso. Hoje, as produções sonoras são feitas em aparatos digitalizados, alguns deles de funcionamento simples e uso corriqueiro, como smartphones e computadores “caseiros”. A veiculação dessas produções também ganhou novas possibilidades com a internet. Elas estão nas rádios online, nas redes sociais, no whatsapp, nos blogs e em diversos outros espaços virtuais. Isso sem contar outras plataformas e meios de difusão, cada vez mais viáveis no contexto dos pequenos grupos, tais como as rádio-escolas (rádios de alto-falante em espaços escolares, criadas por alunos em parceria com professores) e as produções sonoras voltadas à veiculação em espaços de encontro e circulação de pessoas, como centros comunitários, centros culturais, feiras, eventos artísticos e até assentamentos rurais.

Dessa forma, com alguns recursos tecnológicos e acesso à internet, os mais variados sujeitos e grupos têm, hoje, a possibilidade concreta de criar iniciativas de comunicação envolvendo produções sonoras e mesmo rádios em espaços presenciais ou na web. Mas é essencial nunca perder de vista um grande desafio, que é o mesmo desde os primórdios dessa mídia: antes de qualquer coisa, é preciso pensar o sentido da comunicação, o que se quer comunicar e com quem se quer dialogar. É fundamental criar um amplo debate em torno das propostas

de ação comunitária, cultural e educativa do grupo, compreender quais são os públicos interlocutores e como mobilizá-los. Por fim, é necessário planejar como a ação de produzir rádio se encaixa em todo o contexto de propostas, relações e atividades do grupo.

A seguir, traremos os elementos técnicos e de linguagem da produção radiofônica. Uma vez definidos o propósito e as estratégias de mobilização e comunicação do grupo que decide empreender uma iniciativa na mídia rádio, é essencial utilizar esses elementos para produzir uma comunicação dialógica, que convide os públicos à participação – princípio que consideramos primordial para um uso potente do rádio.



# O PODCAST

Podcast é um tipo de programa de áudio parecido com um blog sonoro ou um programa de rádio veiculado na internet, com a vantagem de se poder escutá-lo a qualquer hora, em qualquer lugar e quantas vezes quiser. Como é compartilhado pela web, o ouvinte pode escolher se quer baixar o podcast e onde quer ouvi-lo: no próprio computador ou em qualquer aparelho que reproduza mp3 (mp3 player, celular, iPod).

O podcast possui a vantagem de ser gratuito e de fácil produção, permitindo que qualquer pessoa, com apenas um gravador ou um computador com microfone e acesso à internet, possa expressar suas opiniões, interesses e pensamentos. Além disso, por ser veiculado na internet, qualquer pessoa pode ouvir e compartilhar esses programas.

Há vários podcasts na internet sobre os mais diferentes temas, e eles são organizados em canais. Cada canal é um conjunto de programas. O ouvinte pode fazer uma “assinatura” desse conjunto e, a cada vez que um novo episódio é publicado, basta estar conectado à internet que o download é feito automaticamente para o seu computador.

Em um podcast, você pode falar sobre o tema que quiser, da forma que achar mais interessante. Pode fazer isso em formatos variados, como novela, entrevista, bate papo, documentário, programa de humor e noticiário, ou mesmo a partir de uma mistura criativa deles. Entretanto, antes de gravar seu podcast, é preciso pensar em algumas coisas importantes.

## O QUE, COMO E PARA QUEM VOCÊ VAI FALAR?

É muito importante escolher e delimitar um assunto para que você fale apenas sobre ele e não fuja do tema, tirando o interesse do ouvinte. Para não ter problemas com esta questão, é sempre bom fazer um roteiro. Não precisa ser uma transcrição de tudo o que você vai falar, mas sim uma enumeração de tópicos

importantes a serem abordados. Com isto, seu podcast terá começo, meio e fim, o que é indispensável em um podcast.

### DICAS:

- Use uma linguagem fácil e comum. Não pense que é bonito falar difícil. Na linguagem para o rádio ou áudio em geral, devemos falar como se estivéssemos conversando com alguém, usando frases curtas e claras. Se precisar usar uma palavra mais difícil, é bom explicá-la depois. Mas não se limite demais a isso. Na dinâmica do trabalho, você vai perceber que utilizar uma linguagem sem muitos floreios é bem mais fácil que rebuscar demais a fala.
- Na hora de gravar, se precisar ler, dê uma entonação para sua voz, não leia de forma monótona nem para dentro. Não precisa fazer de forma muito empolgada ou forçosamente alegre, mas é importante falar de um jeito que prenda a atenção do ouvinte.

A maneira como você irá produzir o podcast também deve ser pensada antes de começar a gravar. É importante escolher bem o formato e pensar na estrutura do seu produto, para que ele não fique confuso. Mas isso não significa que vocês não possam brincar com os formatos e criar novas linguagens.

É necessário também ter em mente o público para o qual você se dirige. São jovens como você? Crianças, idosos? A linguagem que você utiliza depende das pessoas que irão te ouvir, para que elas possam compreender bem a mensagem que você pretende transmitir. Após refletir sobre todas estas questões, você está pronto para começar a gravação de seu podcast.

# LINGUAGEM RADIOFÔNICA

A comunicação em rádio tem características que fazem com que este seja um veículo próximo das práticas do dia a dia das pessoas. A primeira dessas características é a oralidade: o rádio “conversa” com o público. Além disso, a escuta de uma produção radiofônica pode ser feita enquanto o ouvinte está em qualquer lugar, realizando outras ações: dirigindo, trabalhando, lavando roupa...

Segundo o pesquisador Armand Balsebre, a linguagem radiofônica é o conjunto de formas sonoras e não-sonoras evocadas pela palavra, pela música, pelos efeitos sonoros e pelo silêncio. A mistura desses recursos expressivos caracteriza um processo de percepção sonora e imaginativo-visual dos ouvintes, gerando identificação, empatia e envolvimento.

Os elementos sonoros, quando combinados, criam imagens auditivas e dão o tom da relação entre o rádio e seus públicos. Alguns exemplos: a voz do locutor é a que dialoga com o ouvinte, dando a sensação de presença e, muitas vezes, de proximidade. A música é aquele elemento que dá ritmo e prazer estético. Também produz sensações, evoca um determinado “clima emocional”, ajuda quem ouve a imaginar uma paisagem ou cena. Os efeitos sonoros, somados aos demais elementos, criam o ambiente e a atmosfera de determinada cena ou situação (por exemplo: o efeito de som de chuva em uma determinada cena). Já o silêncio ajuda a compor o ritmo e a “entonação” da mensagem.

A edição ou montagem radiofônica, por sua vez, envolve, numa mesma narrativa, palavra, música, efeitos sonoros e silêncio, e faz isso a partir de um processo de corte, colagem e mixagem do material sonoro. Para os variados tipos de produção radiofônica, é importante explorar esses recursos expressivos, sempre tendo em vista os objetivos de comunicação buscados.

Vale mencionar, ainda, que a comunicação via rádio é potencializada quando combinada a outros recursos, que ampliam a interação dos ouvintes com a produção radiofônica. Por isso, o diálogo com os públicos pode se valer do

telefone, SMS, e-mail, redes sociais e whatsapp. É essencial incorporar ao máximo essas formas de contato e de abertura à participação dos públicos!

## TIPOS DE PROGRAMA

A programação é o conjunto ordenado de tudo o que é transmitido pela rádio, ou seja, todos os programas veiculados. Não existe uma regra fixa sobre os tipos de programas para rádio. Eles podem se confundir, dependendo das escolhas, do ponto de vista e da criatividade de quem os produz. Mas, para fins didáticos, citamos aqui os seis tipos mais comuns, conforme o que é veiculado nas rádios comunitárias:

### A) NOTICIÁRIOS

São os programas de divulgação de notícias, mais vinculados à prática padrão do jornalismo. Numa rádio comunitária ou na rádio-escola é importante dar destaque às notícias da comunidade, do município e da região.

### B) FORMATIVOS/EDUCATIVOS

Programas educativos devem ter uma preocupação com a cultura e a educação. O objetivo é aumentar o conhecimento do ouvinte sobre o tema apresentado. Os programas musicais podem informar sobre diferentes tipos de música, valorizando, por exemplo, as produções locais.

### C) LAZER/DIVERSÃO

Os programas só de música são o exemplo mais comum deste tipo de programa. Mas é possível, por exemplo, produzir programas de humor, com um locutor divertido e/ou um bom contador de piadas. Existem as radionovelas, por exemplo, que fizeram muito sucesso no passado, mas hoje em dia são muito raras. Esta experiência já foi resgatada em algumas rádios comunitárias. Pode-se também realizar programas com jogos, perguntas e testes de conhecimento, distribuindo brindes que podem ser doados por estabelecimentos da região. Neste tipo de programa, o limite é a criatividade de quem o faz.

## D) ESPORTIVOS

Embora possam ser identificados como programas de lazer/diversão, pode-se enquadrá-los em uma categoria específica, tamanha é a audiência deste tipo de programa. Só para se ter uma ideia, nas rádios AM comerciais, eles são a parte mais popular da programação. O futebol não é o único esporte sobre o qual as emissoras falam, mas é o principal. Na rádio comunitária, deve-se dar destaque ao esporte local, cobrindo, por exemplo, os times de futebol popularmente conhecidos como “da várzea” ou ainda competições estudantis em escolas da região.

## E) CULTURA LOCAL/COMUNITÁRIOS

São programas voltados especificamente à constante prestação de serviços à comunidade, buscando a intimidade entre a rádio e os ouvintes. Os programas de cultura local são destinados a divulgar os espetáculos, inaugurações, feiras, rodeios, encontros, cursos, peças de teatro, filmes, entre outras atrações culturais da comunidade. Promovem as agendas com a programação cultural da região de abrangência, procurando sempre estimular e popularizar estes eventos entre os ouvintes. Divulgar estas atividades, em especial as gratuitas, é uma ótima maneira para promover o acesso e o compartilhamento dessas iniciativas para a população. Para este tipo de programa, pode ser bem interessante a transmissão diretamente do local do evento. Já os chamados programas comunitários servem como um canal para atender aos anseios da comunidade, buscando soluções de problemas específicos da região. Aqui entram também ofertas de trabalho, achados e perdidos, bem como reclames de ouvintes. Este tipo de programa é muito importante para a rádio comunitária. Suas informações podem ser reutilizadas em forma de notas que podem entrar em qualquer outro programa.

# GÊNEROS

A classificação dos programas não é fixa, até porque um programa de diversão pode ser formativo, e vice-versa. O esportivo, por exemplo, pode conter a narração ao vivo dos jogos de futebol, debates e entrevistas antes e depois dos jogos, reportagens jornalísticas e boletins informativos. Definir um tipo é apenas um artifício para dar coesão e identidade ao programa. Por isso, vamos pensar em uma outra divisão, que chamaremos “gêneros”. Esta divisão pode se aplicar a todos os tipos de programas, definindo o estilo e o modo como o programa vai ser conduzido.

Diferente do tipo, que define a identidade do programa, o gênero pode variar em um mesmo programa, criando uma identidade mais eclética. Um programa sobre cultura local pode adotar entrevistas e debates em um dia e apresentar músicas de artistas locais em outro, por exemplo. Ou ainda misturar todos estes gêneros em um só programa. Em um noticiário, por exemplo, temos os chamados gêneros jornalísticos, que são as diferentes formas como as notícias podem ser apresentadas. Vamos sugerir os sete gêneros mais comuns:

### **a) Mesa redonda: debate e painel**

Com esse gênero de programa se aborda um tema de interesse para o público através de um diálogo entre as personalidades envolvidas ou conhecedoras desse tema. Elas são convidadas para que apresentem suas argumentações a favor ou contra o tópico em questão. No caso do debate, são pessoas com pontos de vista diferentes e o objetivo é o confronto de opiniões. Já no painel, os convidados expõem opiniões que se complementam, proporcionando um quadro mais completo sobre o assunto. O programa deve, de preferência, ser conduzido por um apresentador/moderador, que deve procurar se manter imparcial e à margem da discussão. Este moderador é importante para amenizar conflitos e dividir os tempos de fala, impedindo que algum dos convidados “tome conta” do assunto ou até mesmo que o programa vire uma bagunça com todo mundo falando ao mesmo tempo. Ele tem que regular as intervenções e fazer com que elas sejam proporcionais, concedendo espaço para todas as perspectivas. É importante que, de tempos em tempos, o moderador reapresente o tema e os convidados, situando os ouvintes que estão sintonizando a rádio ao longo do programa;

### **b) Entrevista**

É um modelo jornalístico que acontece através do diálogo entre o entrevistador e o entrevistado. Nas rádios comunitárias, esse gênero é uma ótima forma para a manifestação dos moradores da comunidade, permitindo que se conheçam melhor. A entrevista abre um amplo espaço de participação para que as pessoas falem da sua realidade, operando diretamente no sentido da identidade local. Elas podem despertar o espírito de solidariedade enquanto dão voz a quem normalmente não tem acesso aos grandes meios. Nem por isso, entretanto, deve-

se chegar ao extremo de abrir o microfone para qualquer um dizer qualquer coisa, pois não é esta a função de uma rádio comunitária. É preciso ter claro que a entrevista serve para comunicar alguma coisa, informar os ouvintes, os leitores ou os telespectadores sobre determinado fato que, de preferência, interesse à comunidade. Para planejar melhor a entrevista, podemos classificá-la de acordo com os objetivos:

- esclarecimento – aquelas que servem para se conhecer melhor o assunto que se está tratando ou para esclarecer um assunto confuso do conhecimento do entrevistado;
- análise – aquelas que servem para se entender melhor os problemas ou para se descobrir as causas dos mesmos. Também servem para aprofundar algumas respostas superficiais;
- ação – servem para passar da teoria à prática, para que os entrevistados expressem as ações que vão desenvolver em relação aos problemas analisados;
- personalidade - quando o interesse é a própria vida da pessoa entrevistada.

### **Como preparar a entrevista:**

- O entrevistador deve ter bem claro, antes do início da entrevista, o tema que será abordado;
- Selecionar o entrevistado mais adequado para falar sobre o tema;
- Se o entrevistador não conhece o tema, deve antes consultar e ler o máximo possível de textos sobre o assunto. Quanto mais informado estiver o entrevistador, mais produtiva e interessante será a entrevista;
- O entrevistador deve anotar os pontos principais para, depois, questionar o entrevistado;
- Pode-se trocar uma ideia com a pessoa entrevistada antes que a gravação seja iniciada, mas não se deve dizer a ela quais perguntas serão feitas. O risco é que a entrevista se torne “robótica” e perca a espontaneidade.

## **A estrutura da entrevista:**

- No início, apresente o convidado e explique porque ele foi chamado para participar do programa.
- É importante que as perguntas sejam ordenadas com uma certa lógica. Para isso, prepare um roteiro de questões, mas sempre tendo em vista que, no decorrer da entrevista, esse roteiro poderá ser modificado a partir do que de mais interessante surgir nas falas da pessoa entrevistada.
- Como na mesa-redonda, lembre-se de reapresentar o tema e o entrevistado durante a entrevista;
- No final da entrevista, é importante que se faça um resumo dos principais pontos abordados;
- Ao encerrar, agradeça ao convidado pela presença.

## **Como fazer uma entrevista?**

- O entrevistador ocupa o lugar do público e deve, portanto, falar com palavras simples e populares, que todos os ouvintes entendam;
- O entrevistador deve tomar cuidado para não demonstrar que sabe mais que o entrevistado, porque pode constrangê-lo e deixá-lo nervoso. Lembre-se que o entrevistado é quem está ali para falar do assunto;
- Na medida do possível, não dar opinião ao formular as perguntas nem acrescentar às respostas comentários pessoais, pelas mesmas razões do item anterior;
- O entrevistador deve criar um clima comunicativo, começando pelas perguntas mais simples e menos complexas e incômodas, para que o entrevistado vá relaxando aos poucos. Lembre-se que muitas pessoas costumam ficar constrangidas diante do microfone;
- Procurar fazer perguntas curtas, que permitam respostas completas;
- Se a resposta do entrevistado começar a ficar muito longa, o entrevistador deve intervir com outra pergunta, para dar uma quebrada e a entrevista não ficar muito cansativa;
- O entrevistador tem que saber ouvir o entrevistado - isto é muito importante, porque vai permitir novas perguntas, explorando os novos caminhos que podem resultar da conversação;
- Não tem que tomar para si o microfone, de modo algum;

- Tem que ter um tom vivo e animado, de interesse na conversa, estimulando o entrevistado a falar;
- Não manipular a entrevista. Cada pergunta deve ser uma decorrência do assunto que está sendo tratado, para que o ouvinte fique bem esclarecido acerca dele;
- Se a entrevista for feita pelo telefone do estúdio, evite falar mais alto. Evite fazer os tiques telefônicos (sim, hum-hum, ok...). Se for externa, num local fora do estúdio, é importante testar antes o gravador;
- É importante salientar que o entrevistador deve descobrir o seu próprio método de fazer a entrevista, aquele que melhor se encaixa com a sua personalidade.

### c) Comentário

É um gênero radiofônico mais criativo e serve para expressar a postura ideológica da emissora ou do seu autor. O comentário ajuda os ouvintes a compreender melhor a realidade e dá a eles os elementos necessários para interpretá-la.

#### Preparação:

- Seleciona-se o tema e avalia-se apenas um ponto de referência para desenvolvê-lo, porque, do contrário, pode-se criar confusão com a ampliação do assunto. Esta seleção pode ser feita pelo próprio comentarista ou pela equipe de produção, caso exista uma. Os temas da atualidade devem ser analisados, com suas maiores repercussões, e selecionados para comentar, determinando as linhas do comentário;
- Pesquisa-se o tema em vários locais. É necessário que se esteja atualizado com informações gerais da imprensa, de livros, revistas, Internet, etc;
- Então, é feito um esquema do que será dito, seguindo a seguinte estrutura:

#### REDAÇÃO:

- Linguagem clara e popular, o mais correta possível;
- Utilizar o humor, a surpresa, ditados populares, usar comparações com fatos da realidade dos ouvintes;
- Cuidar para não fazer um texto muito complexo, distante da linguagem simples do cotidiano;

## LOCUÇÃO:

- O comentário tem que ser lido pelo autor do texto ou falado de improviso, mas com domínio do assunto. É a pessoa que pensa sobre o tema, que entende o significado do que quer dizer e se identifica com o assunto. Ele transmite uma opinião formada por conceitos, ideias e sentimentos;
- O tom usado é de interpretação, e não de uma notícia;
- Não tem que ser como uma aula, onde o professor fica acima do aluno. O locutor deve estar no mesmo nível do ouvinte, conversar com ele. O ritmo tem que ser pausado e explicativo;
- Ao expressar o pensamento, deve-se ter cuidado para não ser demagógico. Para evitar isso, é importante ter controle dos termos e não apoiar os argumentos em autoridade moral de pessoas ou crenças. Não se deve ter medo de questionar. Deve-se tomar cuidado para não manipular a informação em favor próprio.

## d) Musical

É um gênero que pode adaptar-se a qualquer tipo de programa. Aliás, ele é fundamental para atrair e preservar os ouvintes. Mas é muito importante zelar pela qualidade do que é tocado na rádio. Lembre-se que não é uma rádio comercial, então não dá para se limitar a tocar só as músicas da moda. É preciso pesquisar, conhecer músicas novas e antigas para sempre oferecer ao ouvinte uma cultura diferente da grande mídia.

Também inclui a música dos moradores da comunidade. Prestígie e divulgue a arte local, mas também estimule a qualidade do que é produzido. Discuta com a comunidade e sempre procure selecionar o que vai ser tocado a partir de critérios adequados para uma rádio comunitária, levando em conta o seu papel social. Tocar qualquer coisa só porque é a música de um amigo não deixa de ser uma forma de jabá.

## e) Notícia

A compreensão sobre o que é uma notícia muda de acordo com quem a está

gerando. E isso de acordo com alguns critérios de proximidade, atualidade, consequências, impacto, relevância e universalidade. Segundo o Dicionário Aurélio, notícia é “informação, exposição curta de um assunto”. Em termos mais jornalísticos, conforme o Dicionário de Comunicação, é um “relato de fatos ou acontecimentos atuais, de interesse e importância para a comunidade, e capaz de ser compreendido pelo público”. Assim, o que é notícia para a Rede Globo, por exemplo, nem sempre é interessante para o entendimento de uma rádio comunitária. E o contrário também é verdadeiro. Ao pensarmos a informação, temos que construí-la de uma forma clara para que seja bem compreendida pelo nosso público. Destacamos a seguir alguns pontos a se observar.

LIDE:

É um termo criado a partir da palavra inglesa “lead”, que significa “guia” ou “o que vem à frente”. De modo bem simplificado, é uma base inicial para construir uma notícia. Um alicerce que fornece ao ouvinte as informações básicas sobre o tema abordado, procurando prender a sua atenção. Embora um pouco contestado pelas modernas teorias de jornalismo, ainda oferece uma solução bastante didática e eficiente para a construção de notícias, agrupando as principais informações de um acontecimento. Assim, a ideia do LIDE sugere que, para melhor compreensão da notícia, é importante responder pelo menos às seguintes perguntas:

O QUE aconteceu? Descrever com precisão o fato;

Com QUEM aconteceu? Quem organiza, quem realizou, suas características;

QUANDO aconteceu? A data, hora ou turno em que aconteceu o fato – falar do antes e do depois;

ONDE aconteceu? Falar do lugar onde o fato aconteceu, endereço ou localidade;

COMO aconteceu? Falar do jeito como aconteceu o fato noticiado;

POR QUE aconteceu? Falar das causas que provocaram o fato e, se possível, das consequências.

Uma dica para ajudar a decidir se a informação que você tem pode ou não

virar notícia, é verificar, por exemplo, se ela encaixa em algum dos seguintes tópicos:

- Mais importante, assuntos relevantes para a comunidade;
- O mais caro ou barato, o que aumentou ou baixou de preço;
- Tragédias e problemas que assolam a comunidade;
- Fatos recentes, que acabaram de acontecer;
- Coisas incomuns, curiosidades ou causos;
- O que vai acontecer, novidades e serviços disponíveis;
- Os últimos ou mais à margem, projetos solidários que merecem ajuda;
- Os primeiros, maiores, que destacam-se por mérito e precisam de apoio.

Numa rádio comunitária, as notícias devem ser dadas conforme sua importância, nessa ordem:

Comunidade;  
Município/Região;  
Estado;  
País;  
América Latina;  
Mundo.

#### A ESTRUTURA DA NOTÍCIA:

- Priorizar os dados mais importantes para a informação a ser dada;
- Na medida do possível, tem que ter pelo menos os principais dados conforme proposta do LIDE;
- Caso necessário e possível, um corpo formado por parágrafos onde acrescentamos dados novos e recordamos alguns dos mais importantes;
- Um fechamento com os dados para que o ouvinte recorde o fato e/ou fique com a perspectiva das consequências;
- É possível ainda adicionar algum comentário ou entrevista que possa dar mais vibração, se for o caso, mesclando recursos de outros gêneros.

#### A LINGUAGEM DA NOTÍCIA:

- É dupla, porque além da gramática em si, tem a linguagem do sentido que

se dá a ela, que interfere na forma como o ouvinte vai recebê-la;

- Tem que ser de uso corrente e compreensível para todos que a ouvem (se for usada uma palavra que seja difícil, tem que explicar o que significa);
- Especialmente para o rádio, usar palavras curtas, frases curtas e com estrutura lógica. Tem que usar sinônimos, evitando ao máximo repetir palavras.

## A DURAÇÃO DAS NOTÍCIAS

- Existe um padrão internacional, que sugere tempos, de modo a prender a atenção do ouvinte. Mas não é uma regra geral, apenas uma sugestão visando tornar o noticiário mais atraente;
- Sugere-se entre 15 segundos e 30 segundos para os flashes informativos;
- Sugere-se entre 30 segundos e 1 minuto e 30 segundos para as notícias que só têm textos;
- No máximo 2 minutos para as reportagens, sempre cuidando para não tornar o programa cansativo;
- Em média, 12 linhas de uma lauda compõem um minuto. Uma lauda é uma folhinha com 12 linhas de 65 ou 72 caracteres, que contém várias informações e critérios para orientar o locutor.

Há diferentes formas de narrar as notícias. Algumas formas adotadas são:

- **Notícias que só têm texto:** são as notícias que o locutor lê, de preferência têm que ser curtas;
- **Notícias com texto e sonora:** são notícias que têm texto com trecho(s) de entrevista(s) ou mesmo entrevista(s) completa(s), ou ainda enquetes, para ilustrar a informação. Servem para dar mais credibilidade às informações, romper com a monotonia, ampliar o tema e aumentar a participação popular;
- **Boletim:** notícia feita por um correspondente, um repórter que narra os fatos noticiosos produzidos no local onde eles estão acontecendo. Este tipo de notícia pode ter só texto ou texto e sonora. Podem ter uma abertura feita no estúdio pelo apresentador do programa. Na maioria das vezes, estas notícias são transmitidas ao vivo e, portanto, é necessário saber improvisar e fazer um roteiro mínimo prévio com destaque para os itens mais importantes do acontecimento.

É necessário também que se pense alguns CRITÉRIOS PARA A MONTAGEM do noticiário. Os critérios podem variar entre:

- geográfico - local, regional, nacional e internacional;
- por assuntos - política, economia, social, cultura;
- por atualidade - a notícia mais nova é a primeira;
- pode-se fazer uma mistura entre esses critérios. Mas o importante mesmo é pensar a organização do noticiário;
- as notícias de maior importância têm que estar entre as manchetes, que são lidas com destaque. As manchetes vão no início do programa e dão uma ideia pro ouvinte do que o programa vai falar. Se quisermos, podemos fazer um resumo do que falamos ao fim do programa. As manchetes e resumos têm que ser com frases curtas e completas, mas não telegráficas.

#### **f) Reportagem e rádio-documentário**

O mais simples é pensar a reportagem como uma notícia aprofundada. O rádiocumentário segue a mesma linha, e não é muito precisa a diferença entre estes dois gêneros. Ambos buscam ir além da notícia comum. A ideia é fugir do superficial, abordar os detalhes do fato, do assunto, que não podem ser esclarecidos em poucos segundos ou linhas. A boa reportagem é fruto de um esforço de contatar as fontes, colher o maior número de informações possíveis e verificar a veracidade delas. Por isso, demora mais tempo para ser produzido. Em alguns casos, pode levar meses até ser concluído. O livro *Rádio: o veículo, a história e a técnica*, de Luiz Artur Ferrareto, sugere que o rádio-documentário “baseia-se em uma pesquisa de dados e de arquivos sonoros, reconstituindo ou analisando um fato importante”. Inclui recursos de sonoplastia, montagens e elaboração de um roteiro prévio para conduzir melhor seu andamento. Em síntese, tratam-se de grandes matérias, com inserção de diversas entrevistas gravadas e uma série de informações sobre determinado assunto. O importante é o repórter trazer diversos aspectos da questão abordada, ponto e contraponto, de modo a ampliar a reflexão do ouvinte.

#### **g) Revista**

Quando se fala em revista logo se pensa em revistas de papel. Certo? Sim e não.

No rádio também existe revista. Rádio revista é mais um tipo de programa que pode ser produzido no rádio. Muitos dos programas que se escuta no rádio são do tipo revista porque apresentam entrevistas, informações e diversão. Como numa revista de papel, mas sem as fotos. Uma boa revista de rádio é um programa muito ágil e gostoso de escutar porque sabe misturar informação e diversão na medida certa. A rádio revista pode ter um tema só, tipo revista esportiva, ou ser uma revista de atualidades e passar notícias gerais, sempre passando informações práticas para a vida das pessoas. Podem ter a duração de 15, 30, 45 minutos, até uma ou duas horas, dependendo da programação, da disponibilidade dos locutores/apresentadores, da ideia do programa. As revistas podem ser diárias ou semanais. É um programa com conteúdos variados, ligados por um apresentador, que vai marcando o estilo. Estes conteúdos podem ser considerados como micro-espacos do programa, em alguns casos fixos. A revista utiliza os diferentes gêneros jornalísticos: a entrevista, a conversação, o debate, comentário etc, todos falando de temas da atualidade, além de gêneros de entretenimento, como uma conversa de análise, a radionovela, apresentações musicais e por aí afora. A linguagem é de fácil compreensão. Para se ter uma boa audiência em temas muito complexos, o apresentador pode criar formas de se colocar mais próximo do público. Normalmente a revista é feita ao vivo e o roteiro não está fechado. Há possibilidade da entrada de um repórter a qualquer momento, por exemplo.

**IMPORTANTE!** Uma rádio comunitária não precisa, nem deve fazer tudo como numa rádio grande, comercial. A comunidade pode falar na sua língua e inventar coisas novas, diferentes e criativas. O rádio é um meio de comunicação muito rico e, se for encarado com prazer e alegria, é um brinquedo com diversas maneiras de se jogar.

## AS FONTES DE INFORMAÇÃO

De uma forma simplista, pode-se dizer que fonte é tudo o que fornece informações para a construção do programa. Mas nunca esqueça a **CREDIBILIDADE** no momento de escolher as fontes. No caso de pessoas, procure sempre gravar os depoimentos – assim não restará margem de dúvida sobre a autenticidade da fonte. Em alguns casos de exceção, é possível preservar a fonte, garantindo o seu anonimato. Mas, nestes casos, é fundamental que tal fonte seja de extrema confiança e, por alguma razão, seja conveniente que seu

nome não apareça. Ainda assim, é importante que o ouvinte tenha pelo menos uma noção da origem da informação, com alguma pista do local ou da procedência desta fonte. Senão, a tal CREDIBILIDADE pode ficar comprometida. O ideal é sempre identificar a fonte e evitar o anonimato. Em caso de dúvida, cruze a opinião da fonte suspeita com outras fontes. Para a maioria das pessoas que estão ouvindo um programa não é interessante conhecer uma opinião se não se sabe quem a deu. É um dos aspectos fundamentais que vai diferenciar a notícia da “fofoca”. Além das pessoas, existem outras fontes úteis para a construção de uma matéria, como, por exemplo:

- jornais, revistas, outras rádios, telejornais e agências de notícias: tome cuidado para não reproduzir simplesmente o que é veiculado pela mídia em geral. Muitas vezes, tais informações são carregadas com uma postura tendenciosa, vinculada a interesses em desacordo com a proposta das comunitárias;
- documentos e bibliotecas: enciclopédias renomadas e documentos emitidos por instituição com credibilidade são ótimas fontes. No caso dos livros, procure informar-se sobre os autores para compreender melhor suas ideias e intenções;
- correspondentes: jornalistas que trabalham para a emissora ou o programa que têm como tarefa recolher periodicamente os fatos da sua área para enviar com a sua própria voz;
- Internet: a rede mundial de computadores oferece de tudo, o que presta e aquilo que não é confiável. Dentro da mídia descentralizada, existem dezenas de blogs, portais, páginas e fontes de informação populares muito interessantes. Dentre estas, estão dezenas de páginas com arquivos de conteúdos de áudio e que podem ser baixados gratuitamente. A pesquisa permanente é a melhor maneira de se informar e buscar os bons conteúdos da internet. Mas aqui, as fontes são sempre suspeitas. Priorize pesquisas fatuais, com dados brutos e legalmente respaldados, tais como o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Tribunal Superior Eleitoral (TSE), Controladoria-Geral da União (CGU), etc. Além de

portais renomados de movimentos populares, jornalismo de investigação e instituições de ensino. Eles darão mais credibilidade às informações veiculadas.

## MAS DE ONDE TIRAR AS NOTÍCIAS DA COMUNIDADE?

Dos próprios moradores, com suas denúncias e reclamações, por telefone ou no boca-a-boca. Na comunidade, quase todas as pessoas se conhecem e sabem o que está acontecendo com seus vizinhos e parentes. Se cada um que trabalha na rádio levar uma notícia por dia, o locutor já vai ter alguma coisa para falar no programa. Outra boa ideia é montar uma equipe de repórteres populares da comunidade. Isso rompe com a situação de mero receptor do ouvinte. Tente recrutar um grupo de ouvintes que esteja sempre ligado ao programa. Eles podem entrar ao vivo de qualquer telefone e comentar sobre o assunto do programa. Estes repórteres populares também podem fazer pesquisas e entrevistas junto à população, abordando o tema em discussão. O único porém é que esta ideia precisa de uma chave híbrida para ser implementada. Lembre-se de priorizar as notícias da comunidade, da cidade, da região, do estado, do país e do continente, nessa ordem. Por último, em casos mais importantes como guerras, as notícias do mundo, que podem ser tiradas dos jornais diários e em grandes portais da Internet. A rádio comunitária também deve sempre tentar conseguir assinaturas cortesia dos principais jornais da cidade.

## CONSELHOS GERAIS SOBRE PROGRAMAS

Para que realmente o rádio seja importante para quem estiver ouvindo, é importante lembrar-se de quatro palavrinhas básicas:

### INTELIGIBILIDADE:

a informação que vai ao ar tem que ser compreensível. Esta é a condição que permite que um programa, uma informação, seja direta. E isto se consegue pelos seguintes pontos:

- O SOM TEM QUE SER LIMPO E DEPENDE DE UM BOM SISTEMA TÉCNICO: equipamentos e aparatos de gravação e transmissão, com uma correta modulação na mesa de controle, a combinação de sons deve ser agradável, conectando as vozes que irão ao ar com os outros sons que podem ser utilizados. Bom tratamento acústico do estúdio, utilização adequada do microfone etc.;

- IDEIAS PRECISAS:

para que a informação seja entendida, devem ser bem delimitadas e definidas as ideias que serão expostas. Faça um bom planejamento, prepare-se para o programa;

- CONCEITOS SIMPLES:

sempre se deve ter em mente que os ouvintes formam um grupo diferente entre si. Por isso, os conceitos emitidos devem ser simplificados ao máximo, com a intenção de serem compreendidos por todos.

CORREÇÃO:

toda a informação deve ser correta e, além disso, seu conteúdo deve aproximar-se ao máximo dos fatos, através de uma investigação o mais completa possível.

RELEVÂNCIA:

uma informação é relevante quando o ouvinte, ao escutar o programa, se sente parte integrante desse programa. É muito importante, portanto, chamar a atenção para coisas que sejam relevantes a ele. Para que isso aconteça, precisamos conhecer a audiência, quem está nos escutando. Devemos conhecer estas pessoas, saber qual é o seu perfil. Quando se faz um programa, precisamos sempre nos colocar no lugar do ouvinte, imaginar o que ele já sabe, o que ele gostaria de falar e não pode, que pergunta ele gostaria de fazer, mas nunca se sentiu encorajado a fazer. A rádio comunitária parte do senso comum e politiza o cotidiano com os temas urgentes de uma coletividade.

LINGUAGEM:

tem que ser rica e nativa. As concordâncias verbais são importantes, mas não são fundamentais. A essência do rádio na comunidade é a franqueza e a

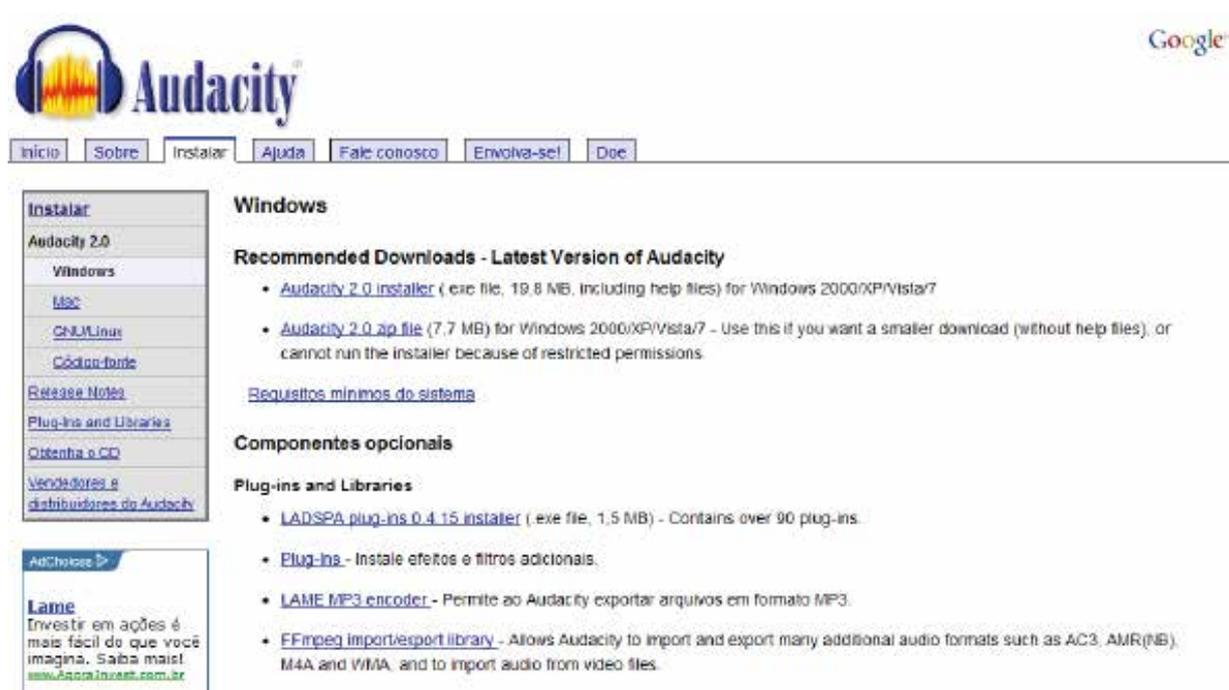
espontaneidade, falando ao microfone como conversamos com um vizinho.

- Deve-se cuidar para não usar expressões que sirvam de muletas, como “né”, “assim, ó”, “pois é”, “hum”, “sim”, etc.;
- Não usar expressões vazias e adjetivos em abundância. Procure usar substantivos comuns de fácil entendimento e, se tiver que optar entre um substantivo positivo e outro negativo, prefira sempre o positivo. Tenha cuidado com os pronomes, pois eles podem causar confusões;
- É importante que o texto seja limpo e de fácil visualização. O indicado é escrever em espaço duplo, em linhas curtas de 60 toques, sem separar as palavras no final da linha e só escrever numa face do papel. As palavras mais difíceis devem ser escritas com destaque - em maiúsculas, separadas em sílabas ou sublinhadas, conforme veremos mais adiante;
- As frases devem ser escritas para serem faladas e não para serem lidas. Os sinais de pontuação usados são ponto, para pausas longas, e vírgula, para pausas curtas. Também pode-se usar a barra, ( “/” ) como alternativa para pausas longas entre uma frase e outra;
- Ao usar siglas, explicar no mínimo uma vez o que ela significa;
- Não usar abreviaturas quando se escreve. Todas as palavras devem ser bem pronunciadas;
- Os números devem ser escritos por extenso. Ao expor um número ou proporção, é fundamental que seja dado um exemplo compreensível para uma pessoa simples;
- É melhor que os verbos sejam usados no presente e no futuro ao invés do passado;
- O rádio tem um potencial que não pode ser comparado aos demais veículos, como o jornal, a tv e o cinema. Mas, para que isso se torne concreto, é preciso utilizar ao máximo os recursos que ele oferece, como a música, a palavra, a voz, os ruídos, os silêncios, etc.

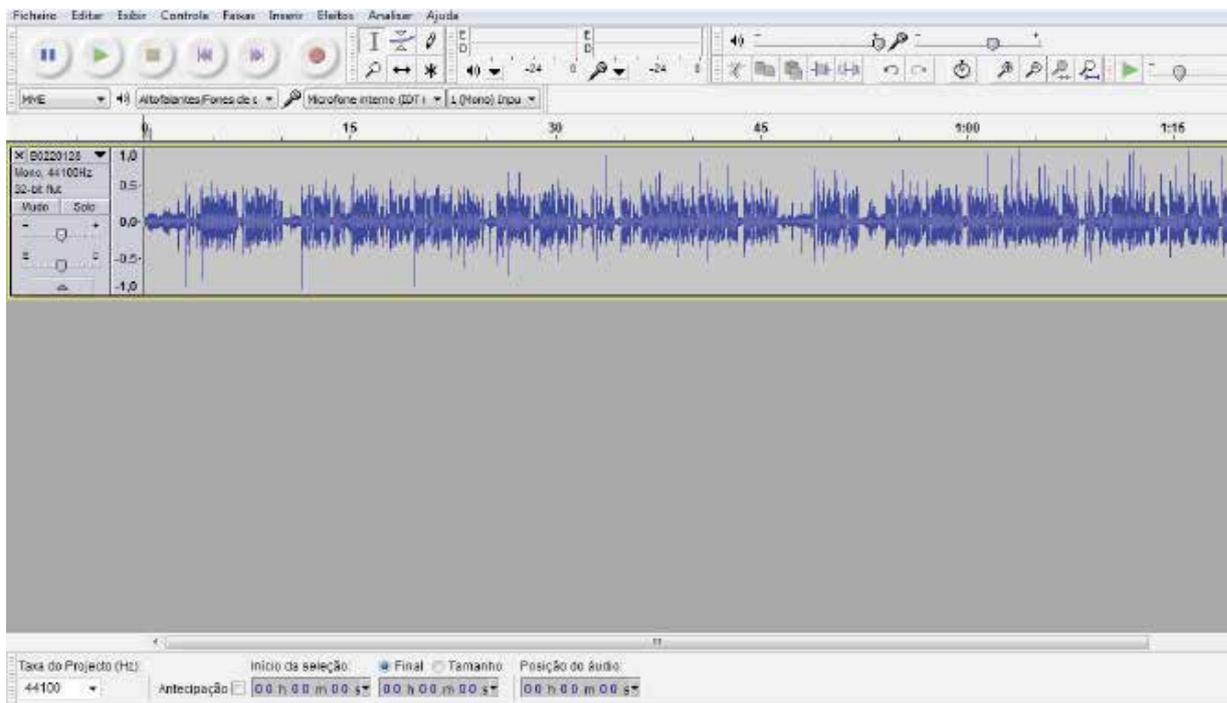
# PRODUZINDO SEU PODCAST

Para editar seu podcast, utilize o “Audacity”. A vantagem deste programa é que você pode instalá-lo gratuitamente em seu computador.

1. Para baixar o programa, acesse o site abaixo: <http://audacity.sourceforge.net/download/windows>
2. Clique no link correspondente ao instalador Audacity
3. Aproveite também para instalar um programa que permite o Audacity transformar os arquivos editados em formato MP3. Para isto, basta clicar no link “LAME MP3 Encoder”, na parte de baixo da tela, onde aparece “Componentes adicionais”. Você precisará deste programa para finalizar seu podcast.



The screenshot shows the Audacity website's download page. At the top left is the Audacity logo, and at the top right is a Google search bar. Below the logo is a navigation menu with links: Início, Sobre, **Instalar**, Ajuda, Fale conosco, Envolve-se!, and Doe. The main content area is titled "Windows" and features a section for "Recommended Downloads - Latest Version of Audacity". This section lists two download options: "Audacity 2.0 installer" (19.8 MB) and "Audacity 2.0 zip file" (7.7 MB). Below this, there are links for "Requisitos mínimos do sistema" and "Componentes opcionais". The "Componentes opcionais" section lists three items: "LADSPA plug-ins 0.4.15 installer" (1.5 MB), "Plug-ins" (for additional effects and filters), and "LAME MP3 encoder" (for exporting to MP3). A fourth item, "FFmpeg import/export library", is also listed. On the left side of the page, there is a sidebar with a "Instalar" section containing links for Windows, Mac, GNU/Linux, and Códigos-fonte. Below this is a "Releixe Notas" section and a "Plug-ins and Libraries" section. At the bottom left, there is a small advertisement for "Lame" with the text "Investir em ações é mais fácil do que você imagina. Saiba mais! www.AcaoInvest.com.br".



Para gravar diretamente no seu computador, é preciso ter um microfone. Tendo-o em mãos, conecte-o ao seu computador (entrada rosa).

1. Abra o Audacity

2. Para começar a gravar, clique no botão GRAVAR (bolinha vermelha na parte superior da tela).

3. Ao terminar a gravação de seu podcast, clique no botão PARAR (quadrado amarelo na parte superior da tela)

4. Para escutar o que foi gravado, basta clicar em PLAY (triângulo verde na parte superior da tela).

5. Vamos conhecer um pouco sobre as principais ferramentas do Audacity:



Seleção: permite que você selecione trechos de áudio para edição



Envelope: Ela marca pontos no áudio para que você aumente ou diminua o volume.

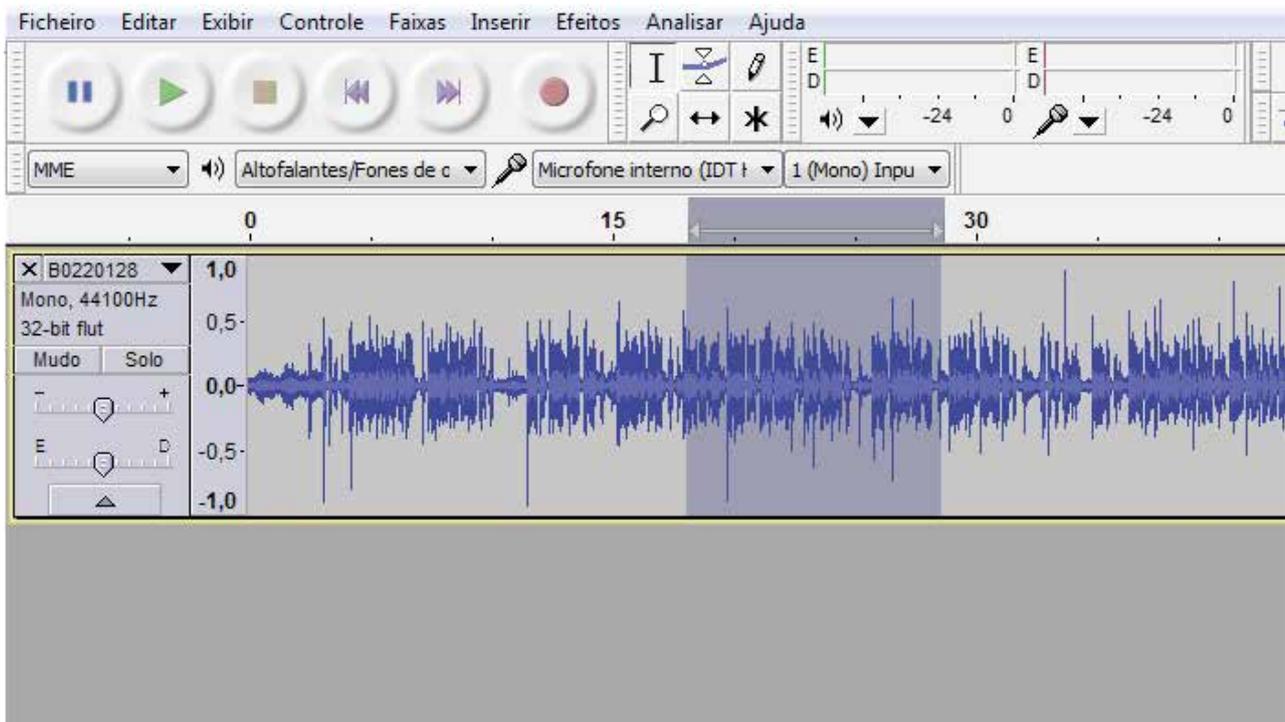


Zoom: para aumentar ou diminuir a visualização das ondas sonoras. Clique e pressione a tecla SHIFT ao mesmo tempo para diminuir o zoom.



Deslizar: Para mover os trechos de áudio selecionados na pista de gravação.

6- Para cortar trechos desnecessários e possíveis erros, selecione apenas o trecho desejado (utilizando a “ferramenta de seleção”) e aperte DELETE, no teclado.



7- Para inserir outras gravações que já estejam em seu computador, como uma música e uma música de fundo, vá a FICHEIRO, na barra superior da tela, e clique em IMPORTAR ÁUDIO. Agora é só localizar qualquer arquivo sonoro no seu computador e depois clicar em ABRIR.

8- Se desejar, você pode adicionar efeitos ao seu podcast, como alterar a velocidade de reprodução ou amplificar o volume. Para usá-los, selecione a parte da trilha em que quer aplicar o efeito, vá em EFEITOS – na barra superior – e clique no escolhido.

9 - Com o podcast pronto, vá a FICHEIRO, na parte superior da tela, e salve o seu projeto. Mas, para que você possa ouvi-lo em qualquer computador ou enviá-lo para a internet, é necessário salvá-lo como WAV ou MP3. Para isso, volte ao botão FICHEIRO e clique em EXPORTAR COMO WAV. Se você instalou em seu computador o programa “LAME MP3 Encoder”, poderá salvá-lo também como MP3. Neste caso, vá em FICHEIRO e clique em EXPORTAR COMO MP3.

É possível gravar o podcast através de gravadores de áudio – digitais ou de fita – e de outros dispositivos que gravam áudio, como celulares ou mp3 players. Neste caso, transfira o arquivo gravado para o computador – seguindo o passo descrito em 6 (Importar áudio).

## POSTANDO SEU PODCAST

Existem vários sites que permitem a postagem gratuita de podcasts. Um deles é Sound Cloud – [www.soundcloud.com](http://www.soundcloud.com). Neste site, além de poder postar qualquer podcast, você pode ouvir os que foram postados por outros usuários. E não apenas podcasts, muitas bandas usam o Sound Cloud para divulgar suas músicas, assim como canais de rádio e outras pessoas que postam os mais variados gêneros.

- 1- Para postar seu podcast na rede entre na página do Sound Cloud ([www.soundcloud.com](http://www.soundcloud.com)) e clique no botão “Upload and share”.
- 2- Depois em “Choose files” para escolher um arquivo do seu computador, se seu podcast já estiver pronto e editado. Caso queira gravar na hora, clique em “REC”.



- 3- Em “Title” escolha o título do seu podcast.
- 4- Em “Description” coloque um pequeno resumo sobre o que o programa fala.
- 5- Em “Type” escolha a opção podcast.
- 6- Na seção “Genre” defina o gênero do seu podcast (radionovela, documentário, programa musical).

Upload & Share Any Sound

Upload completed      Transcoding completed

Info

Title \*

Top Dance Sertanejo

Permalink: <http://aoundcloud.com/caloparanhos/top-dance-sertanejo>

Image (2)      Description

Programa musical sobre música sertaneja feita por jovens em Cachoeira de Pajeú.

Upload image

Type      Genre | Please enter one

Podcast      Programa Musical X

Tags | Separate with spaces or use quotation marks (e.g. "spoken word") - limited to 30

Cachoeira de Pajeú X   Música Sertaneja X   Vozes do Vale X

- 7- Em “Tags” escolha palavras-chave que vão ajudar as pessoas a encontrar o seu podcast na internet, por exemplo, o nome da sua cidade ou o tema do programa.
- 8- Em “License” escolha “Creative commons”, pois essa é uma licença que vai facilitar a divulgação e o compartilhamento do programa na internet. Selecione as três primeiras opções e a última.

Selected License: Some Rights Reserved [help](#)

All Rights Reserved

Creative Commons

Offering your work under a Creative Commons license does not mean giving up your copyright. It means offering some of your rights to any member of the public but only under certain conditions.

Select what people can and can't do with your music

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <br><b>Attribution</b><br>You let others copy, distribute, display, and perform your copyrighted work but only if they give credit the way you request. | <br><b>Noncommercial</b><br>You let others copy, distribute, display, and perform your work — and derivative works based upon it — but for noncommercial purposes only. | <br><b>No Derivative Works</b><br>You let others copy, distribute, display, and perform only verbatim copies of your work, with or without additional content. | <br><b>Share Alike</b><br>You allow others to distribute derivative works only under a license identical to the license that governs your work. |
|---|---|--|---|

You've selected the following license: Some Rights Reserved

[Show more options](#) | Add a buy or video link and more metadata

### Settings

Public | This track is currently available to everyone

Private

9- “Settings” escolha public e clique no X vermelho para permitir os downloads.

10- Depois basta clicar em “Save” e seu podcast já está no ar.

Advanced settings:

|   |                                   |                                      |
|---|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <br>Downloads enabled<br>Click to disable | <br>Widget enabled<br>For anybody | <br>Apps enabled<br>Click to disable |
|---|-----------------------------------|--------------------------------------|

[Quiet mode](#) | For comments and stats

Make it personal

This note will be shared on SoundCloud and other networks you're connected to.

119

Activate Twitter  Activate Tumblr

Respect other people's rights

By uploading to SoundCloud, you represent that your sounds and any related content you upload complies with SoundCloud's [Terms of Use](#), [Community Guidelines](#) and applicable law, and that you are authorized to publish this content on SoundCloud. If you upload content that infringes any third party rights, you risk having your SoundCloud account terminated.

In case of doubt, please check our [information pages](#) before uploading.

Cancel

Save

Compartilhe nas redes sociais e mostre seus amigos.

The screenshot shows the SoundCloud interface for a track titled "Top Dance Sertanejo" by Caio Paranhos. The track is 1 minute long and is currently playing at 0:00 / 1:00. The player shows a waveform and a play button. The track is tagged with "Cachoeira De Pajeú", "Música Sertaneja", and "Vozes Do Vale". A description reads: "Programa musical sobre música sertaneja feita por jovens em Cachoeira de Pajeú." The track is licensed under a Creative Commons License. The page also shows social sharing options (Facebook, Twitter, etc.), a comment section with a "Post comment" button, and a section for "Uploaded by" showing Caio Paranhos with 11 likes. A "More tracks by Caio Paranhos" section lists a track titled "NOVELA- Nem tudo é o que parece".



**CARTILHA**  
**COLABORA**  
**NAS ESCOLAS**

TEMA  
**AUDIO**  
**VISUAL**

\*\*\*\*\*

# Produção Audiovisual

Material Educativo



## CRÉDITOS

**Redação** | Janaína Patrocínio, Almir Almas, Rafaela Lima e Letícia Lopes

**Projeto Gráfico, Ilustrações e editoração** | Bruna Lubambo

**Concepção e Pesquisa** | Cristiane de Souza Duarte, Samuel Rezende  
Quintero, Márcio Simeone Henriques

**Colaboração** | Delânzia Junho

# SUMÁRIO

|  |      |
|--|------|
| <b>1. A LINGUAGEM</b>  | p.06 |
| Formatos   | p.06 |
| <b>2. ELEMENTOS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL</b>                         | p.08 |
| Ferramentas para a produção de sentido                               | p.09 |
| Elaboração consciente de uma percepção visual –<br>quadro e montagem | p.09 |
| Desconstrução e reconstrução de uma realidade – decupagem            | p.10 |
| Os planos: blocos de construção de uma cena                          | p.10 |
| Definição e Nomenclatura dos Planos                                  | p.11 |
| Composição do quadro   | p.22 |
| Regras de composição   | p.22 |
| A regra dos terços   | p.23 |
| Montagem da câmera   | p.23 |
| Posicionamentos de câmera  | p.24 |
| Movimentos de câmera   | p.24 |
| Planos em Movimento  | p.24 |
| Dicas de luz e som   | p.26 |
| <b>3. O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE UM VÍDEO OU PROGRAMA DE TV</b>       | p.33 |
| Visão geral: o processo  | p.33 |
| Visão geral: a equipe  | p.35 |
| <b>4. PLANEJAMENTO DA PRODUÇÃO EM VÍDEO E TV</b>                     | p.37 |
| Pré-produção   | p.37 |
| Orçamento  | p.37 |
| Plano de Trabalho  | p.38 |
| Cronograma   | p.40 |
| Edição   | p.41 |
| <b>ANEXOS</b>  | p.44 |
| Anexo I - Modelo de Autorização de Uso de Imagem, Som e Nome         | p.45 |
| Anexo II – Roteiro de Vídeo  | p.46 |
| Anexo III – como compartilhar produções audiovisuais na internet     | p.47 |



# 1. A LINGUAGEM

Toda arte possui uma linguagem. A pintura utiliza-se da composição, das cores, da luz; a música recorre ao ritmo e à harmonia, ao movimento e à matemática no arranjo dos sons. A literatura utiliza-se das palavras para se expressar; o teatro utiliza-se do texto, dos atores em cena, dos cenários e da iluminação. A fotografia pede emprestado à pintura os princípios de composição e iluminação. O cinema, a televisão e o vídeo incorporam a fotografia, a pintura, a música, a literatura e o teatro, acrescentando algo novo que é o desenvolvimento num tempo e espaço. Há ainda, na linguagem dessas três artes (e da fotografia, como originária delas), um dado a se levar em consideração, que é a intermediação pela câmera.

O que se vê na fotografia, no cinema, na TV e no vídeo é fruto da visão da câmera. Portanto, depende da distância em que essa se coloca em relação ao objeto, da posição que ela assume e da forma em que está sendo captada a imagem. Tais elementos estão na base do que podemos chamar de linguagem dessas artes.

Quando se fala em aprender a se expressar em qualquer arte, não há dúvida de que o sujeito deve aprender a sua linguagem. É assim com a pintura, com a música, com o teatro. Não poderia ser diferente com a televisão e com o vídeo. Assim, para nós que pretendemos nos expressar através desses meios, nada melhor que começarmos a reconhecer e decodificar sua linguagem. É disso que vamos tratar agora.

## FORMATOS

Quem realiza um vídeo ou programa de TV, geralmente tem um objetivo em mente, que pode ser sensibilizar, mobilizar, informar, educar, entreter... Para alcançar um ou mais destes objetivos, uma escolha essencial é a do tipo de produto a ser criado, dentre as diversas possibilidades.

É fundamental que esse seja um ponto de muita atenção, pois é um fator determinante ao sucesso da expressão. Um exemplo: muita gente registra eventos, palestras, aulas, simplesmente porque “o tema é importante”. Mas, muitas vezes, o tema pode até ser importante, mas a produção tem um único destino: a gaveta. Isso porque uma aula ou palestra, quando é bem realizada, tem muito de seu poder de “cativar” relacionada ao contato e interação entre professor ou palestrante e o público, à performance dos envolvidos. Tudo isso se perde no registro de vídeo: a coisa “esfria”, fica longa, chata.

Eventualmente, para abordar um tema educativo, um desenho animado pode funcionar mais do que uma aula gravada na íntegra e apresentada sem edição. O importante é ter dinamismo, escolher um jeito de abordar que tenha identificação e gere empatia no público, usar bem os recursos de linguagem... E tudo isso começa com a escolha do tipo de produção a ser realizada.

Listamos, abaixo, algumas das possibilidades de formato para as produções, sejam de vídeo ou de TV1.

Formatos de Produções de Entretenimento: programa de auditório, culinário, desenho animado (animação), esportivo, filme, game show (competição), humorístico, infantil, interativo, musical, novela, quiz show (perguntas e respostas), reality show, revista, série, sitcom (comédia de situações), teledramaturgia (produções de ficção).

Formatos de Produções Informativas: reportagem, documentário, entrevista, debate, telejornal.

Formatos de Produções Educativas: vídeos instrucionais, produções em qualquer dos formatos acima que tenham como objetivo apoiar ou promover um processo formativo.

---

1 SOUZA, José Carlos Aronchi. *Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira*. São Paulo, Summus, 2004.

\*\*\*\*\*

## 2. ELEMENTOS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Chamamos de produção (ou obra) audiovisual aquela cujo conteúdo é composto por som e imagem, que alcançam simultaneamente os sentidos da audição e da visão de quem assiste. Esse tipo de produção possui uma linguagem específica. Por isso, o primeiro passo para quem quer se tornar realizador é buscar compreender a linguagem audiovisual.

Não estamos falando de um complicadíssimo conhecimento técnico. Não é nada disso. Mas também não se trata de uma atividade trivial, que pode ser realizada “de qualquer maneira”. Em algumas situações, à primeira vista, não parece necessário grande apuro técnico para a produção de imagens num contexto invadido por tecnologias de baixo custo e amigáveis para manuseios de amadores. Mas isso é só impressão.

Há uma série de conhecimentos e modos de fazer que vêm sendo construídos ao longo da história do cinema, do vídeo e da televisão. Por isso, quando iniciantes tentam fazer as coisas “da maneira como nunca se fez antes”, no afã de “experimentar por experimentar”, devemos nos lembrar da máxima: “é preciso conhecer as regras antes de quebrá-las”.

No caso do audiovisual, as regras básicas de produção existem por boas razões e são resultado de mais de 100 anos de experiência prática. São regras que moldam um padrão comunicativo que é compartilhado entre público e realizadores e visam possibilitar que as obras comuniquem de forma eficaz.

Você que quebrar regras? Ótimo! Grandes realizadores fazem isso a todo momento. Depois que você não só conhece as regras, mas entende por que elas existem, é possível quebrá-las e, assim, contar com uma ferramenta poderosa.

Por isso, a ênfase dessa cartilha não é apenas explicar as regras, mas,

também, as razões pelas quais elas existem. Assim, o fazer audiovisual, a construção narrativa que os grupos venham a criar a partir desse conhecimento será, de fato, uma elaboração consciente dos recursos tecnológicos e de linguagem, dando profundidade e qualidade ao seu trabalho.

## **FERRAMENTAS PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDO**

Um vídeo ou programa de TV faz bem mais que expor visualmente um assunto. Ele apresenta uma narrativa visual ao espectador. Portanto, é preciso compreender que o material visível produzido proporciona ao olhar de quem assiste diversas “chaves de leitura”, somando significados que vão de aspectos informacionais mais diretos a elementos muitas vezes sensoriais e mais sutis.

Para a elaboração do discurso visual de uma obra, existem diversas ferramentas. A seguir, trataremos de algumas delas.

## **ELABORAÇÃO CONSCIENTE DE UMA PERCEPÇÃO VISUAL – QUADRO E MONTAGEM**

Durante uma gravação, a câmera de vídeo é posicionada de determinada forma, em determinado ambiente, e registra imagens. O quadro é a parte da imagem do ambiente que é “recortada” e registrada pela câmera de vídeo. O enquadramento, por sua vez, é o posicionamento da câmera, delimitando o que vai ser registrado, o que “vai aparecer” e o que vai ficar de fora.

O quadro é, portanto, a ferramenta essencial que temos para direcionar o olhar do público. Escolher um quadro é uma operação consciente de como apresentar a narrativa.

O primeiro passo é ter consciência de que a forma como percebemos o mundo a partir de um filme ou vídeo é fundamentalmente diferente da forma como vivenciamos o mundo diretamente com nossos olhos e ouvidos. Todo produto audiovisual é uma reconstrução de uma realidade, encenada ou não, verdadeira ou não.

Por isso, há métodos e técnicas para adicionar camadas de significados ao conteúdo. Conteúdo, a propósito, é tudo aquilo que gravamos: cenários, personagens etc. As técnicas e métodos são utilizados para alterar a percepção dos espectadores diante desses conteúdos.

## DESCONSTRUÇÃO E RECONSTRUÇÃO DE UMA REALIDADE – DECUPAGEM

Se partirmos do pressuposto de que nossa percepção visual do mundo é diferente da percepção visual que um filme ou vídeo nos oferece, qual é essa diferença?

Fundamentalmente, a diferença é que percebemos o mundo como um todo, num fluxo contínuo e ininterrupto de imagens e sons. Já em obras audiovisuais, percebemos o todo a partir de “partes”, de fragmentos visuais e sonoros. Entretanto, ainda que composto por “partes”, o fluxo de uma obra ainda é compreendido e apreendido como um todo, como um fluxo coerente e significativo em seu encadeamento.

Justamente aí utilizamos o que se denomina “linguagem audiovisual”. Nossa capacidade de desconstruir e reconstruir uma realidade nos possibilitou codificar e compartilhar formas de comunicação que são as ferramentas básicas de elaboração de nossos discursos audiovisuais.

Numa cena típica, onde duas pessoas estão sentadas à mesa tomando café, podemos ir além de “registrar” a cena. Podemos registrá-la de longe, mas, também gravar cenas mais próximas de cada um dos personagens, imagens dos objetos sobre a mesa etc. Esta é a prática de “desconstruir” a cena, tomando-a por “partes” menores e significativas.

Sempre que selecionamos uma porção de imagem, estamos dividindo-a em pequenas partes. Depois, vem a segunda fase: precisamos reconstruí-la. É aí que operamos a montagem ou edição.

Por isso, é muito importante que as possibilidades de edição sejam previstas por quem planeja e executa as gravações, de modo a dividir a cena em partes menores que, juntas, façam sentido. Há sempre uma montagem implícita numa cena registrada por partes e é ela que norteia as decisões do realizador ao tomar a cena por partes.

### Os PLANOS: BLOCOS DE CONSTRUÇÃO DE UMA CENA

Desconstruir e reconstruir uma cena a partir de porções de tempo e espaço não é uma tarefa muito simples. Para começo de conversa, é preciso distinguir essas ações numa produção de dramaturgia (ficção) e numa produção informativa.

Numa obra de dramaturgia, todo o trabalho de desconstrução de uma cena pode ser previamente desenhado e ensaiado, pois todo o conteúdo das cenas já está literalmente descrito no roteiro: falas e movimentação de atores, por exemplo.

Já num documentário ou reportagem, não há como ensaiarmos uma cena ou mesmo antever a movimentação de um personagem em sua vida cotidiana. Por isso, pode parecer um esforço inútil se dedicar à desconstrução das cenas. Entretanto, o profundo entendimento do cinegrafista sobre o vocabulário da linguagem visual pode lhe render um repertório útil que irá utilizar durante as gravações. Assim, mesmo que aos olhos de todos a ação do realizador pareça fruto de improviso, na verdade, ele está se valendo de seu conhecimento sobre montagem e poderá agir com maior perspicácia ao registrar momentos e partes significativas para a narrativa.

Na linguagem audiovisual, os planos são o vocabulário e a maneira como montamos seria a sintaxe. Portanto, como apresentamos anteriormente, todo o trabalho ao delimitar planos está relacionado às possibilidades de encadeamento que estas imagens terão na edição.

Dessa forma, quando elencamos os diversos tipos de planos que compõem a gramática audiovisual, estamos de fato identificando blocos de construção do discurso visual que serão agrupados posteriormente. Por isso, é fundamental compreender as relações que podem ser estabelecidas entre os diversos tipos de planos.

### **DEFINIÇÃO E NOMENCLATURA DOS PLANOS**

O plano é uma imagem gravada sem cortes. Como são várias as possibilidades de gravar a imagem, há diversos planos possíveis. Para complicar um pouco, existem diversas nomenclaturas de planos. Não existe uma única regra a ser aplicada. Algumas nomenclaturas são mais genéricas e outras específicas ao registro de ações entre personagens, por exemplo. O importante é compreender a função narrativa de cada plano e como ele contribui para a construção de uma narrativa. Abaixo, exemplificamos algumas nomenclaturas e suas especificidades.

Estabelecer a *geografia de uma cena* é oferecer ao público planos

suficientes para que ele consiga se situar em relação à ação, aos personagens e ao espaço. É claro que há momentos em que se pretende manter o mistério ou mesmo produzir confusão no espectador, mas é preciso dominar os elementos que podem nos auxiliar na reconstrução de um espaço. Para além dos planos que citamos abaixo, um recurso eficiente para estabelecer a geografia de uma cena é o movimento da câmera, como detalharemos posteriormente. Afinal, à medida que a câmera se desloca pelo espaço, ela apresenta ao espectador as relações entre objetos e personagens ali dispostos.

A nomenclatura está relacionada à proporção do assunto em relação ao quadro, designando um valor de plano. Daí, uma nomenclatura baseada em tamanhos e escalas como:

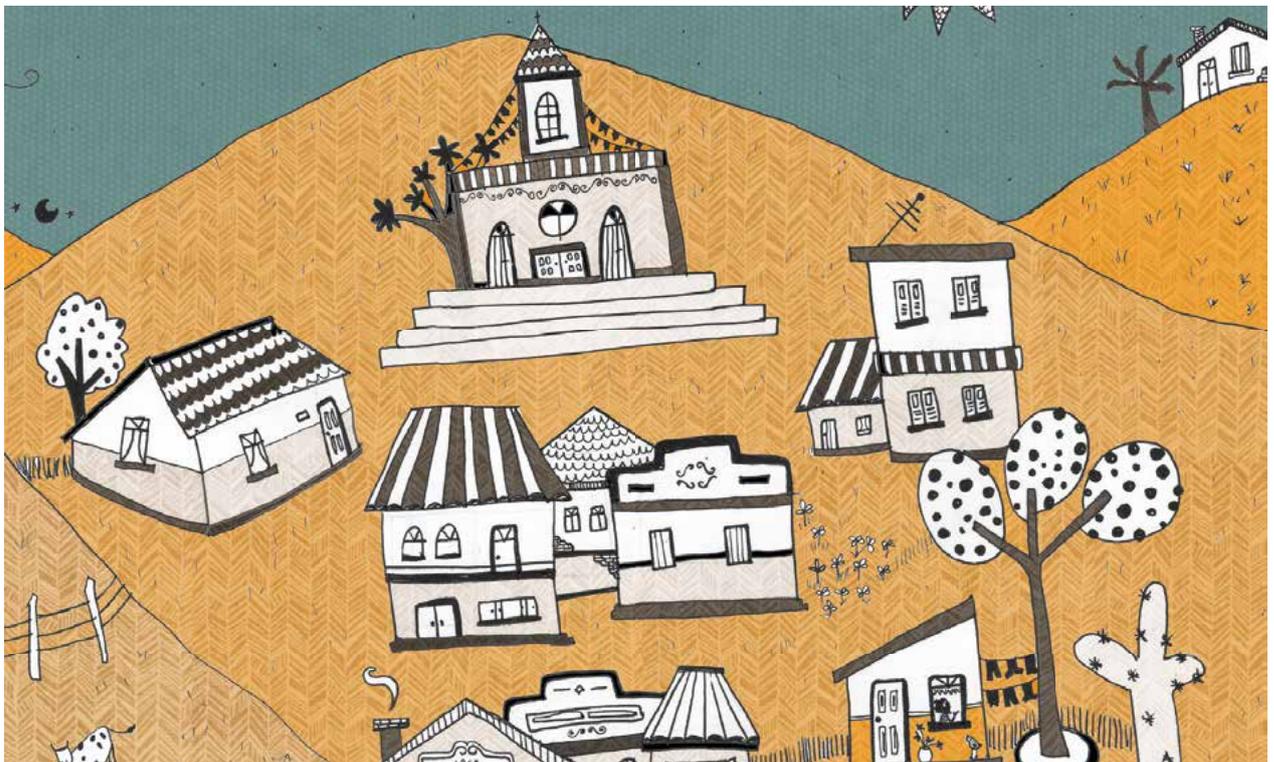
\*\*\*\*\*

**PLANO GERAL EXTREMO (PGE):** Plano bastante aberto. Serve principalmente para situar o espectador em relação a que local a cena se desenvolve.



\*\*\*\*\*

**PLANO GERAL (PG):** abrange toda a área da ação. O lugar, as pessoas e os objetos de cena se mostram num plano aberto, apresentando um espaço suficiente para o movimento dos atores.



\*\*\*\*\*

**PLANO DE CONJUNTO (PC):** uma denominação bastante comum para designar quando se mostra mais de uma pessoa num mesmo plano, seja num enquadramento mais aberto que mostre o corpo inteiro de todos ou um plano que mostre o grupo apenas da cintura para cima.



\*\*\*\*\*

**PLANO AMERICANO (PA):** a pessoa é geralmente mostrada do joelho para cima. Tem origem nos westerns americanos, com a função de mostrar a cartucheira do revólver na cintura, especialmente para as cenas de duelo.



\*\*\*\*\*

**PLANO MÉDIO (PM):** pode ser definido como um plano intermediário entre o geral e o primeiro plano, mas o tamanho do enquadramento pode variar bastante. Geralmente, os sujeitos são enquadrados da cintura para cima.



\*\*\*\*\*

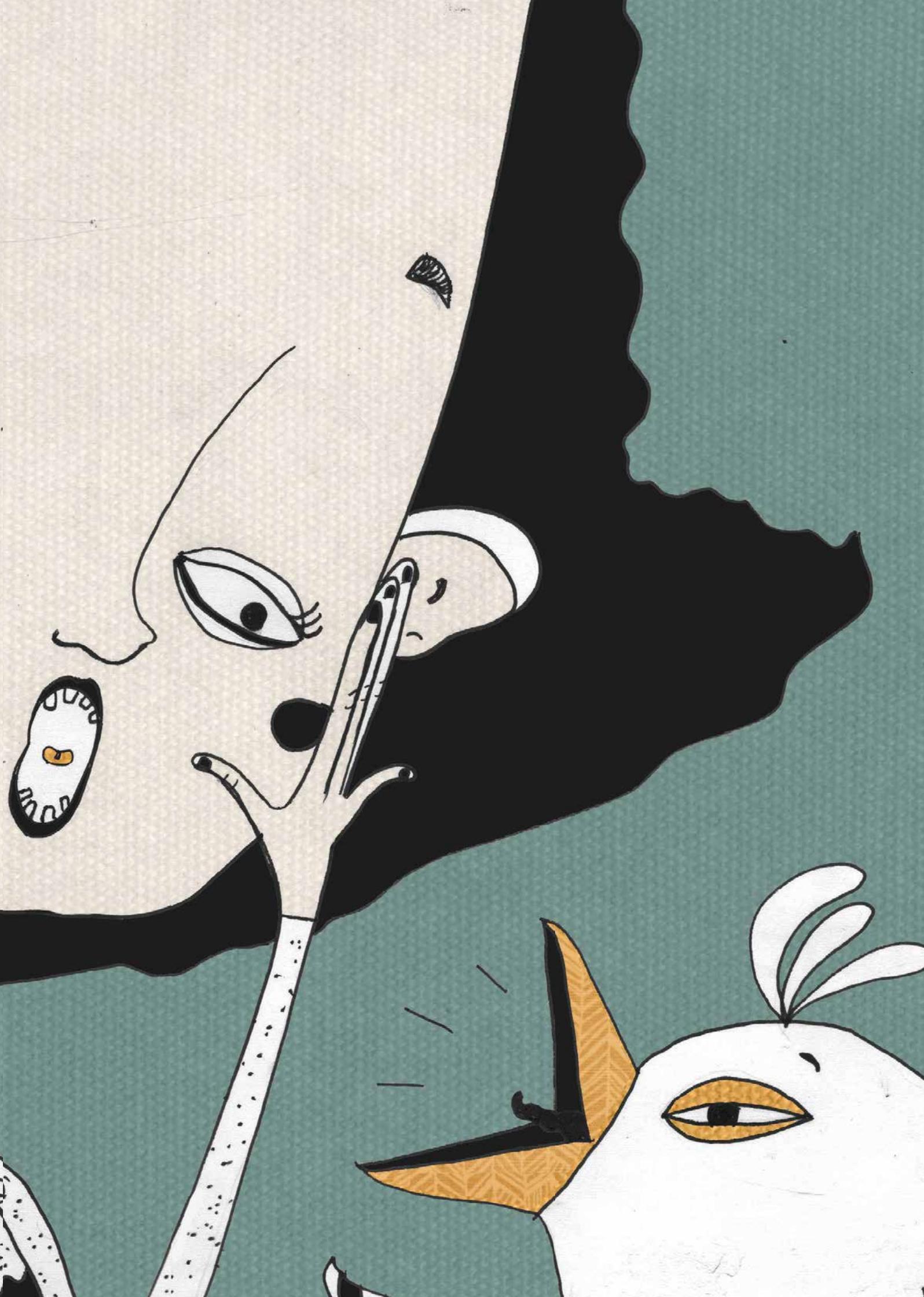
**PRIMEIRO PLANO OU CLOSE UP (PP):** a pessoa é enquadrado do busto para cima. Ele serve, normalmente, para mostrar características, intenções, atitudes e a emoção de um personagem.



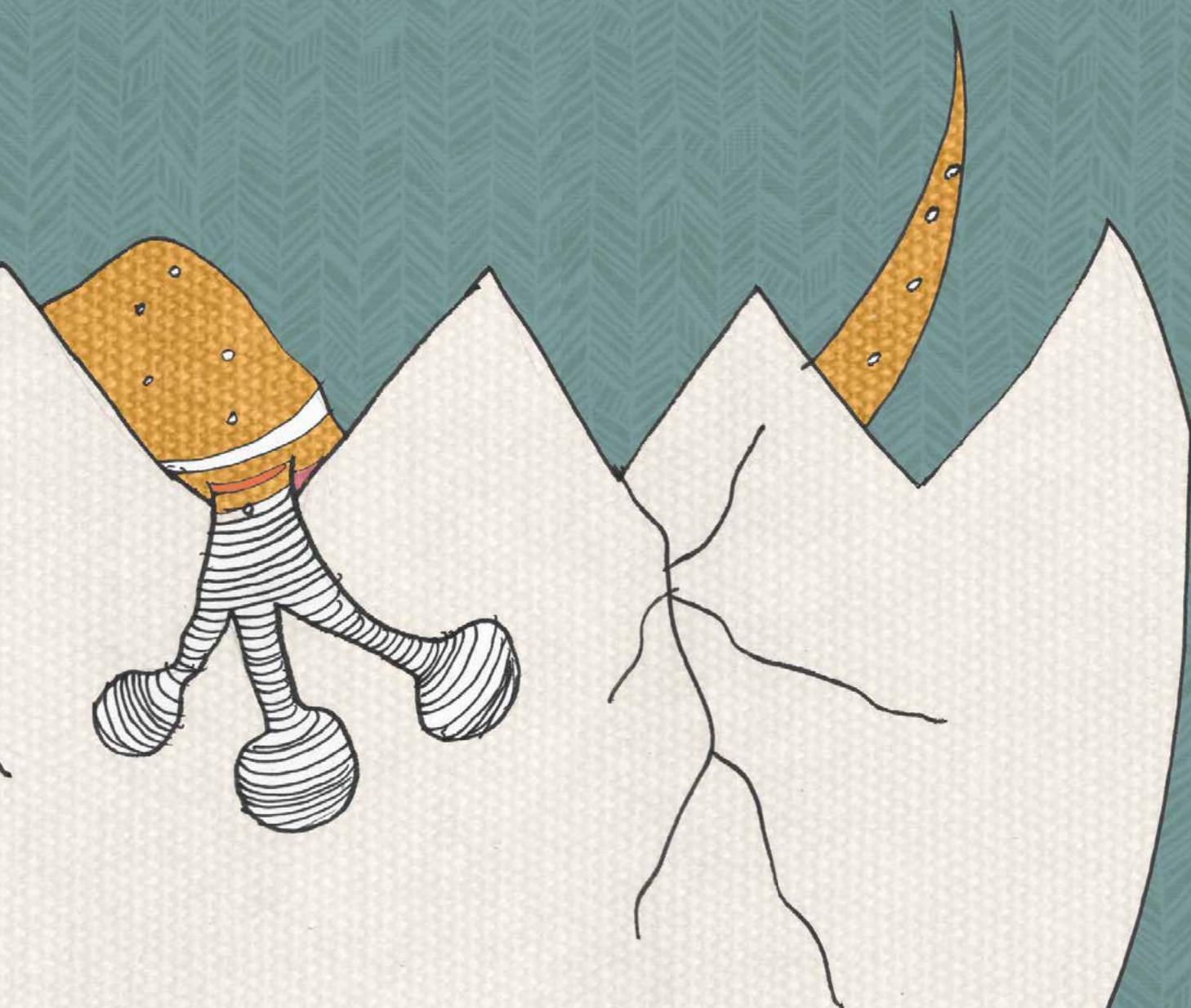


\*\*\*\*\*

**PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP):** enquadra o rosto ou parte do rosto, mostrando principalmente sua carga dramática.







\*\*\*\*\*

PLANO DETALHE (PD): enquadra apenas  
pequenas partes do corpo humano,  
animais ou objetos em cena

## COMPOSIÇÃO DO QUADRO

Vamos pensar no quadro como mais do que uma imagem, pois ele é uma informação. A composição do quadro nos permite organizar as informações visuais para que sejam percebidas numa determinada ordem.

Por meio da composição, informamos ao espectador para onde / o que olhar dentre os elementos que compõem a imagem.

A composição seleciona e enfatiza elementos como tamanho, forma, ordem, dominância, hierarquia, de modo a transmitir sentidos às coisas e pessoas que são retratadas.

## REGRAS DE COMPOSIÇÃO

Existem muitas regras de composição que são compartilhadas. A primeira e mais evidente é de não produzir cortes “estranhos” nos objetos e assuntos importantes do quadro.

Ouvimos repetidamente: “Não corte os pés, pois um quadro deve terminar em algum lugar perto dos joelhos, ou incluir os pés.” E ainda outras máximas como “preste atenção às cabeças das pessoas em pé ao fundo do quadro”.

De fato, há diversas “regras”, mas, muitas delas são apenas convenções estabelecidas pela indústria televisiva e cinematográfica. Na verdade, não há nada no campo da composição da imagem que seja uma regra absoluta e intransponível. E, como regras existem para serem quebradas, tais premissas acabam se enfraquecendo diante da vontade de experimentar de novos realizadores.

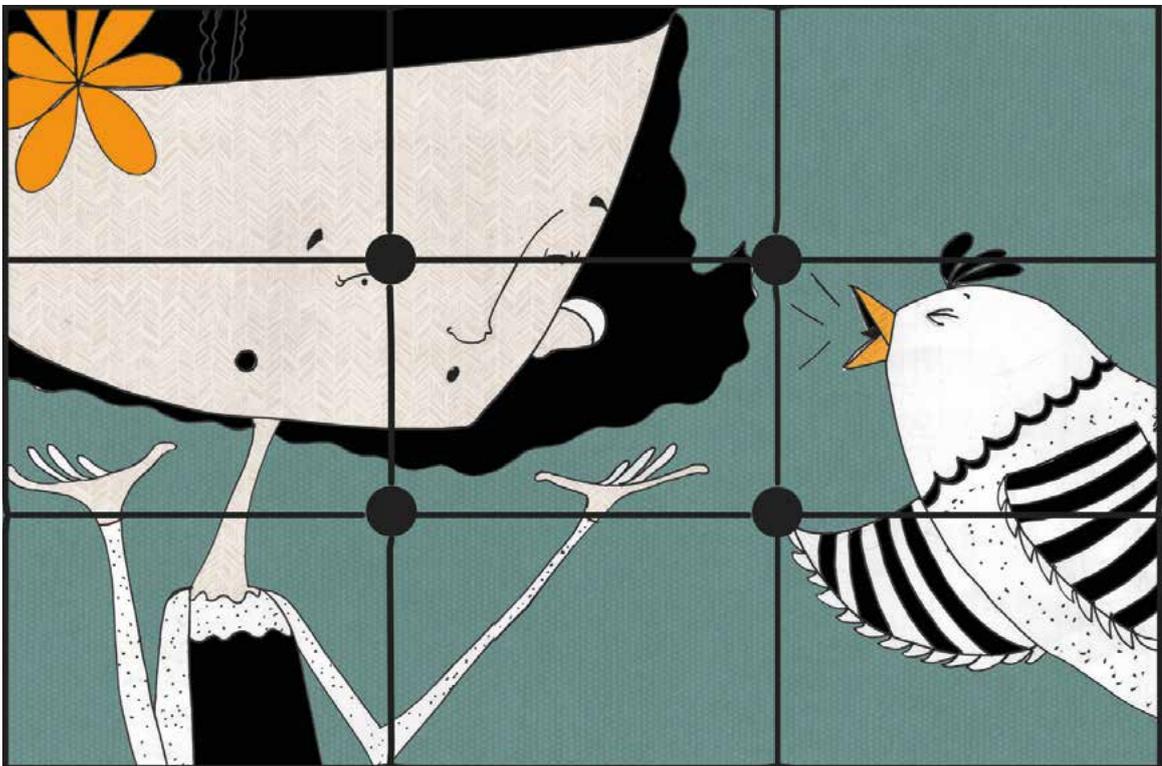
Entretanto, cabe ressaltar que há algo em comum a todas as regras que são proferidas no campo da composição. Sempre há uma afirmação no sentido de chamar a atenção do cinegrafista para o “todo” da imagem. Muitas vezes, o operador da câmera concentra-se no assunto ou personagem em evidência e não se preocupa com a “periferia” da imagem, se esquecendo de que toda a imagem é percebida pelo espectador. Portanto, como boa prática, é bom se manter atento a toda a *superfície* da imagem, conferindo se os elementos estão sendo enquadrados de forma consciente, não se esquecendo das informações

ao fundo e nas bordas do quadro.

Existe ainda uma regra bastante simples que se aplica para composição: a regra dos terços, da qual trataremos a seguir.

### A REGRA DOS TERÇOS

A regra dos terços começa dividindo o quadro em três partes. Ela propõe que um ponto de partida aproximado e útil para qualquer composição é posicionar os principais pontos de interesse na cena em qualquer uma das quatro interseções das linhas internas. É uma diretriz simples e rudimentar, mas eficaz para a composição de qualquer quadro.



Esquema da Regra dos terços

### MONTAGEM DA CÂMERA

**CÂMERA NA MÃO:** Quando o operador registra as imagens com a câmera na mão, produz uma sensação de proximidade que dificilmente encontramos noutro tipo de montagem do equipamento. Esta forma de registro sugere uma abordagem documental, por evidenciar a presença do operador, já que é inevitável registrar trepidações e

movimentos orgânicos relacionados ao deslocamento corporal do cinegrafista.

**MONTAGEM EM TRIPÉ:** A montagem de uma câmera sobre um tripé demanda sua acoplagem a uma “cabeça”. “Cabeças” tornam possíveis movimentos suaves e regulares.

### **POSICIONAMENTO DE CÂMERA**

É sempre importante fazer escolhas conscientes em relação ao posicionamento da câmera, pois eles também expressam algo. Veja nos exemplos abaixo.

A **CÂMERA FRONTAL** geralmente é usada para se gravar pessoas. A **CÂMERA BAIXA** (de baixo para cima) enfatiza as pessoas, dando uma impressão de poder. A **CÂMERA ALTA** (de cima para baixo) dá uma impressão de inferioridade.

### **MOVIMENTOS DE CÂMERA**

**PANORÂMICA:** O termo pan, abreviação de panorâmica, se aplica ao movimento horizontal da câmera que pode ser realizado a partir de uma base fixa (tripé) ou em movimento (dolly).

**INCLINAÇÃO:** A panorâmica vertical (tilt) é o movimento para cima ou para baixo sem mudar a posição do eixo da câmera.

**APROXIMAÇÃO/AFASTAMENTO:** A câmera se move para perto ou longe do tema. A terminologia comumente empregada é aproximar (push in) ou afastar (pull out).

**Zoom:** O Zoom aproxima ou afasta o ponto de vista com o uso das lentes da câmera, sem movê-la.

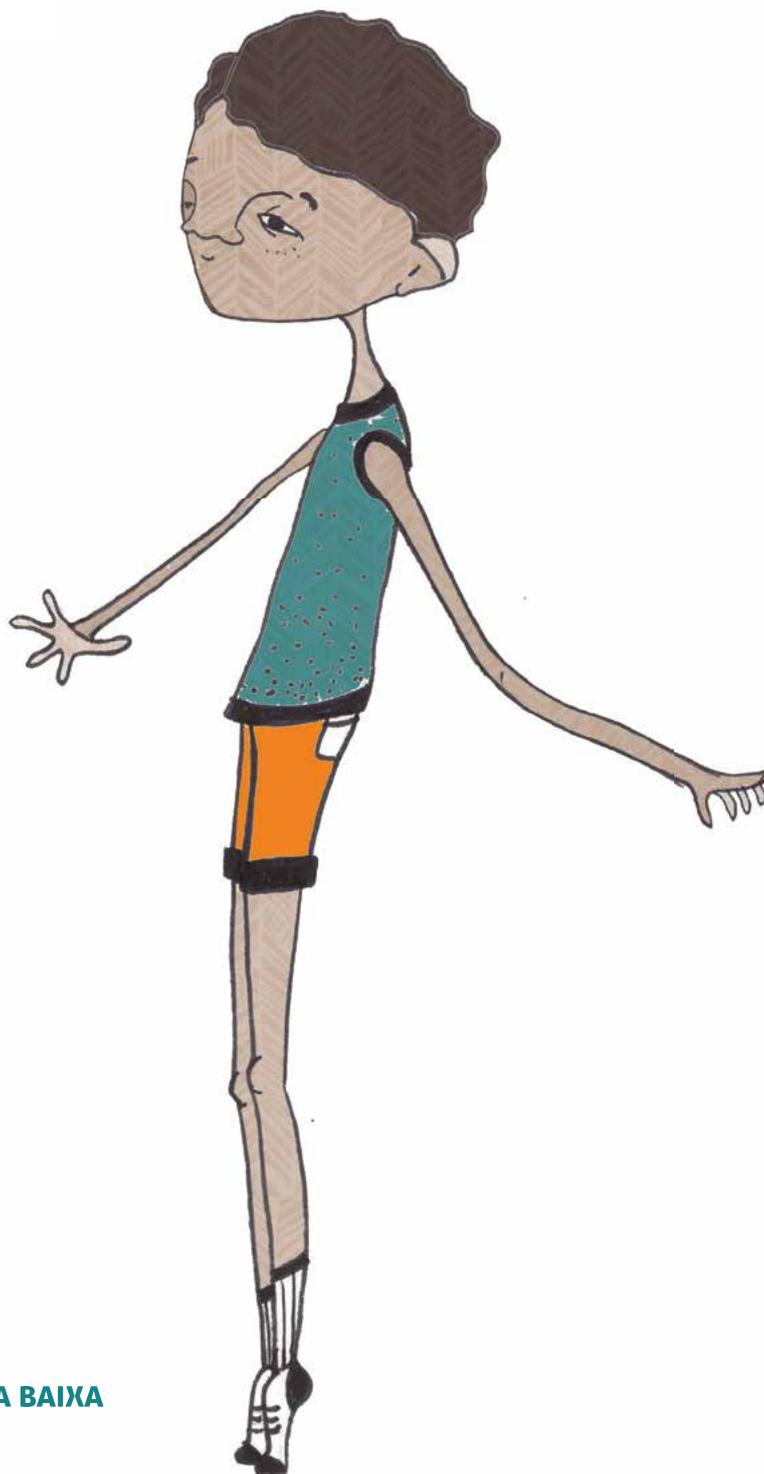
### **PLANOS EM MOVIMENTO**

**TRACKING OU TRAVELLING:** Os movimentos de câmera mais simples e mais claramente motivados são aqueles que acompanham a mesma direção do personagem ou assunto em foco. Na maioria das vezes, o movimento é paralelo e acompanha lateralmente o tema.

CÂMERA ALTA



CÂMERA FRONTAL



CÂMERA BAIXA



**CONTRAMOVIMENTO:** Se a câmera se mover junto com o tema, só acompanhando sua direção e velocidade, isso pode se tornar entediante. Nesse caso, a câmera fica “amarrada” ao tema. Já se a câmera às vezes se deslocar independente do tema, ela pode adicionar um contraponto à cena.

## DICAS DE LUZ E SOM

### BREVES DICAS DE ILUMINAÇÃO

Embora entender a luz seja um estudo para toda uma vida e haja maneiras quase infinitas de se iluminar uma cena, quando pensamos nos princípios básicos, na verdade há apenas algumas variáveis com que lidamos na iluminação. Esses são alguns aspectos da luz nos quais devemos nos basear para trabalhar uma cena.

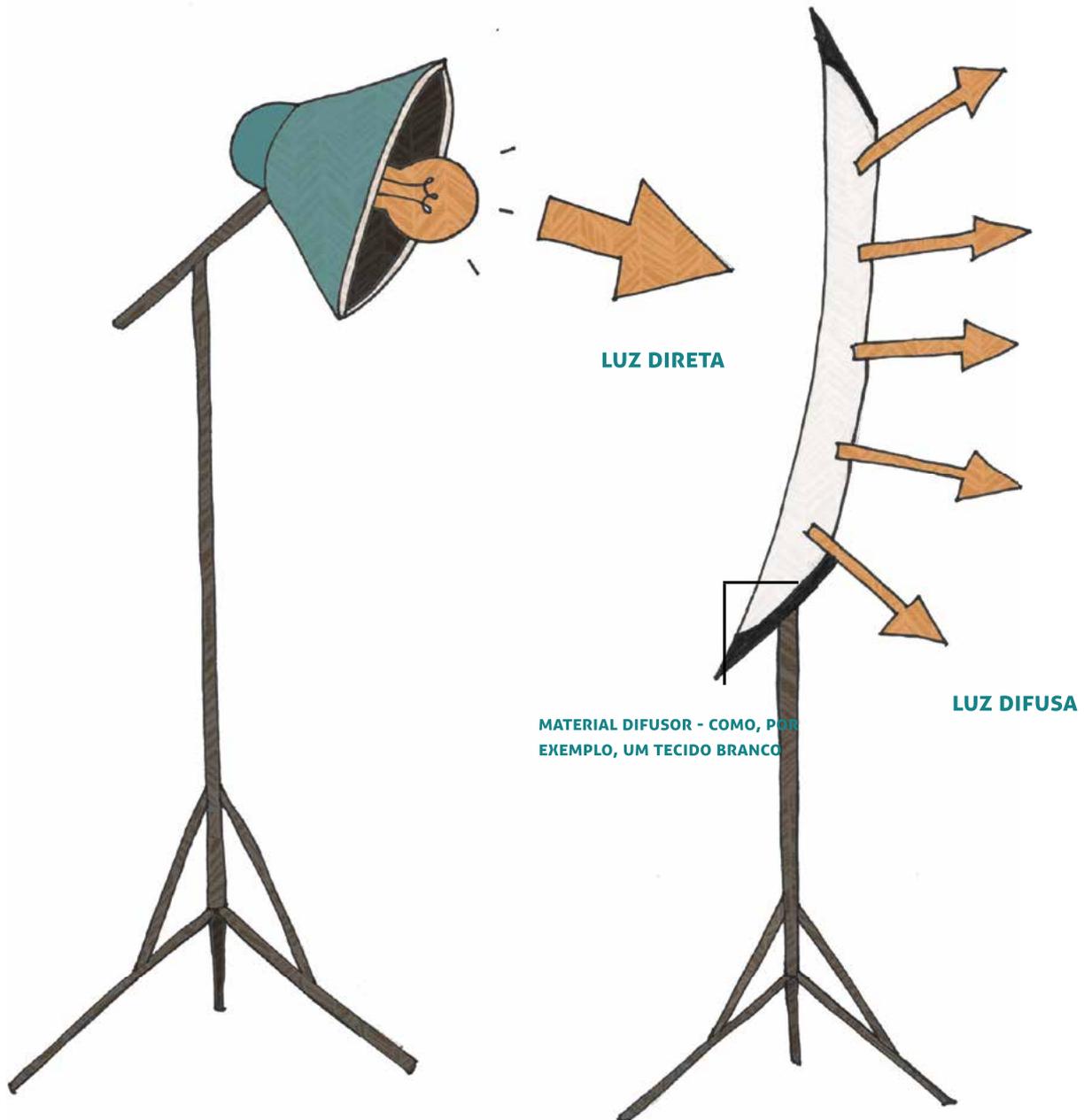
Há uma grande variedade de estilos e técnicas de iluminação. Mas podemos identificar dois tipos essenciais de luz (em termos do que chamamos de qualidade da luz): luz dura e luz suave.

A luz dura projeta uma sombra clara e nítida. Ela faz isso porque os raios de luz viajam em paralelo, como um laser. O que cria um feixe de luz com raios praticamente paralelos? Uma fonte de luz muito pequena. Quanto menor é a fonte de luz, mais dura a luz será. Esse é o ponto crucial: o grau de rigidez ou de suavidade de uma luz está diretamente relacionado com o tamanho da fonte.

Em um lugar aberto, em um dia claro e ensolarado, olhe para sua sombra: ela estará nítida e bem definida. Embora o sol seja uma estrela enorme, ele está tão distante que aparece como um pequeno objeto no céu – o que torna sua luz relativamente dura.

A luz suave é o oposto; é a luz que projeta apenas uma sombra vaga, indistinta. O que torna uma luz suave? Uma fonte de luz muito grande. Saia em um dia nublado e você terá pouca sombra. Isso ocorre porque, em vez de termos uma fonte pequena de luz dura (apenas o sol), o céu inteiro agora é uma enorme fonte de luz.

Como podemos criar uma luz suave numa situação de gravação? Há duas maneiras: uma delas é uma luz que reflete de um grande objeto branco. Chamamos esta luz de rebatida e podemos utilizar



rebatedores profissionais ou uma folha de isopor. Quanto maior o rebatimento, mais suave será a luz.

Outra maneira é direcionar a luz por meio da difusão. Materiais difusores podem ser conectados diretamente nos refletores ou fixados em uma moldura na frente da luz.

## **BREVES DICAS DE CAPTAÇÃO DE SOM**

### **Som Direto**

É o som que se registra diretamente no momento da gravação. Também se conhece como som sincrônico ou som de produção (production sound). O som direto contém o que está soando no momento em que se grava. Neste sentido, pode conter – em teoria – tudo o que se necessita de som em um plano: entrevistas, ambiente, incidentais, efeitos e até música.

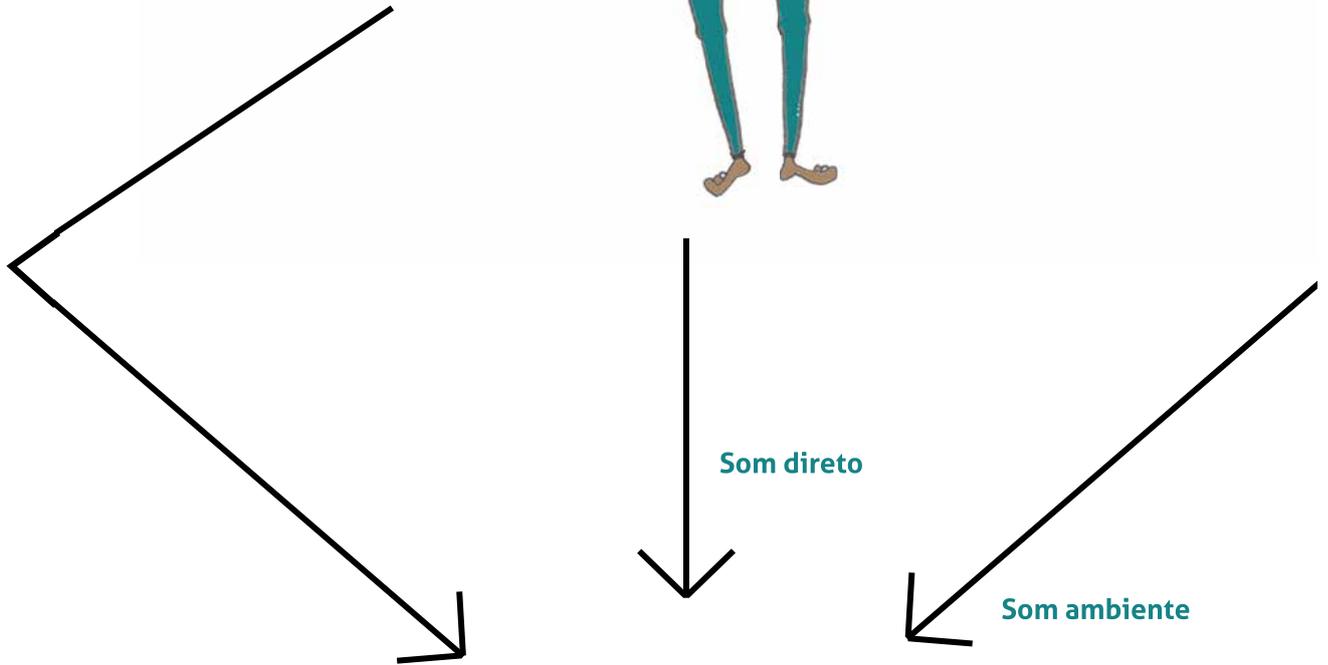
O som direto também costuma conter sons não desejados, como o tráfego de uma avenida movimentada ou os latidos do cachorro do vizinho. E também pode não ter alguns sons desejados, como, por exemplo, o ruído de um trovão. Por isso, muitas vezes, o som de um produto audiovisual é uma mescla entre o som direto e sons adicionais, gravados antes ou depois da filmagem ou retirados de um arquivo.

### **Captação de som direto**

Imagine a captação de uma entrevista em uma sala. A voz é o sinal e o que a acompanha é o som refletido ou reverberante (figura a seguir).

Na figura, está representada essa situação de entrevista e os três tipos de som presentes em qualquer situação de gravação: direto, reverberante e ambiente.

Portanto, parte da voz é captada diretamente pelo microfone, mas parte dela se irradia e reflete no chão, no teto, nas paredes e naquela mesa antes de alcançar o microfone. Som reverberado, percorrendo uma distância maior, chega mais tarde, de uma maneira fracionada. Sons diretos e reverberados combinam-se



Som reverberante



então no microfone e estragam a clareza do som original. Além de captar o sinal do som direto e o som de reverberação, o microfone capta também o som de presença de fundo ou som ambiente. Também chamado de atmosfera, ele pode incluir o tráfego distante ou o zumbido de uma geladeira, por exemplo. Muitas pessoas pensam: “Ah, depois corrigimos!”. Mas, depois de misturados, os sons não se separam mais.

As gravações IDEAIS de cenas com som direto devem ter grande quantidade de sinal (aquilo que você quer ouvir de fato) e bem pouco ruído (tudo o mais).

Mesmo em situações como a ilustrada, há sempre alguns procedimentos que podem melhorar a situação.

O microfone pode ser aproximado do personagem que fala: movê-lo não vai afetar tanto os níveis de ambiência e reverberação, mas intensificará drasticamente o nível do sinal de som direto em relação a eles. Por isso, é importante não utilizar os microfones embutidos nas câmeras, mas sim microfones shotguns em boom (haste longa que projeta o microfone à frente).

### **Ambientes de som e a relação SINAL-RUÍDO (S:R)**

Se você gravar alguém falando num grande ambiente acarpetado, com cortinas pesadas e isolamento de som, terá uma excelente relação sinal-ruído. Grave essa pessoa em um banheiro de tamanho médio com paredes e piso de azulejo e sem decorações, e você terá uma relação sinal-ruído horrível.

Na pós-produção, você pode sempre adicionar atmosfera ou reverberação a uma gravação limpa, mas, apenas sob circunstâncias especiais você pode subtrair o ruído misturado com o sinal que lhe interessa.

A produção audiovisual baseada em som direto, portanto, exige uma gravação cuidadosa. Há dois cuidados fundamentais:

- Escolher o microfone que tenha o melhor padrão de captação para as circunstâncias (veja dicas no próximo item);

- Obter uma alta relação sinal-ruído, posicionando cada microfone o mais próximo possível do sinal pretendido;

## Microfones

Existem diferentes microfones para diferentes formas de captação do som. Eles diferem basicamente quanto às suas fontes de alimentação e padrões de captação.

### Fontes de alimentação

Muitos microfones exigem energia de uma bateria ou Phantom, que é uma alimentação de pequena tensão realizada a partir do gravador através do cabo.

### Padrões de captação

O mais importante em relação aos microfones é conhecer os padrões de captação de som de cada tipo.



Diagrama de padrões de captação de microfones

Microfones cardioides (1) são direcionais com padrão de captação em forma de “coração”. Ajudam a diminuir o tempo de reverberação fora do eixo de captação e os ruídos de fundo. Em termos práticos, significa que apontar o eixo do microfone para uma pessoa falando melhora a relação Sinal / Ruído.

O microfone omnidirecional (2) é o mais simples deles – ele capta o som igualmente em todas as direções.

O microfone hipercardióide, ou shotgun (3) (“espingarda” em inglês) executa o melhor trabalho de discriminação de ruído. Um dos preferidos em documentários e em trabalhos de captação de som direto, ele é especialmente prático para ambientes ruidosos. Mas exige um manuseio inteligente para que permaneça fora de cena, não projete sombras e seja apontado de forma adequada para a fonte sonora.

### Técnicas de manuseio de Microfone Shotgun

O microfone shotgun pode ser posicionado por cima da ação, com o uso de um acessório denominado *vara de boom*. Há muita confusão em relação ao nome correto do microfone, pois, o termo “boom” designa apenas a vara.

Microfone shotgun com acessórios



Microfone shotgun montado em vara boom



O posicionamento preferencial do shotgun com o boom é por cima da cena, pois a voz será mais alta do que som dos passos e dos movimentos do corpo da pessoa que está falando. Se isso causar problemas por conta da sombra projetada pela vara de boom, tente entrar a partir da lateral de quadro. Se ainda não funcionar, aponte o microfone de baixo para cima. Essa é a posição menos desejável porque privilegia o som dos passos e ruídos do chão em relação à voz.

\*\*\*\*\*

## 4. O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE UM VÍDEO OU PROGRAMA DE TV

### VISÃO GERAL: O PROCESSO

Várias fases são necessárias para que o público veja um programa de televisão ou assista a um filme: houve uma ideia, um desenvolvimento dessa ideia, essa ideia foi escrita, houve um planejamento para transformá-la da escrita em algo visual, houve um trabalho de transformação da ideia escrita em imagens, logo depois houve o trabalho de dar ordem às imagens gravadas e/ou filmadas, foi preciso acrescentar elementos que destacassem mais essas imagens, como por exemplo ruídos e efeitos, e, finalmente, houve a exibição dessas imagens. De forma simplista, esse é o processo da linguagem de televisão, cinema e vídeo. Agora, dando um pouco de caráter técnico a essas palavras, vamos nomear cada uma dessas fases.

**Uma ideia: é a pauta e/ou argumento.** Argumento é um resumo contendo as principais indicações do desenrolar da história a ser contada: os personagens, a localização, o percurso da ação. Já a pauta é a descrição do que uma equipe de reportagem deve fazer. Nas reuniões de pauta e nas preparações dos argumentos, são decididos os temas que serão abordados e os formatos que serão adotados.

**O desenvolvimento e a escrita dessa ideia: é a estruturação de um roteiro.** Depois do argumento ou da pauta, é preciso organizar as ideias em um segmento lógico e coerente para contar a história ou

passar uma notícia. O roteiro é a estrutura da história. É um trabalho de engenharia. Nele, devemos colocar a descrição detalhada das imagens que queremos gravar, os sons (ruídos, diálogos, música), os enquadramentos, as posições e as movimentações de câmeras. Em resumo, o roteiro consiste em escrever tudo aquilo que você pretende colocar na produção, sob a forma de anotações, com indicação das imagens e dos sons (veja um exemplo e uma página padrão de roteiro no Anexo II dessa cartilha).

**Planejamento para transformar a ideia escrita em algo visual: a pré-produção.** Após o roteiro, antes de sair para a gravação, é preciso passar por uma etapa de preparação, que é chamada de pré-produção. A pré-produção é quando uma série de tarefas são realizadas, como por exemplo: agendar as gravações, escolher a equipe técnica e atores (quando houver), selecionar os locais de gravação, providenciar equipamentos, transporte, alimentação, hospedagem, solicitar autorizações, providenciar cenários, figurinos etc. É uma infinidade de tarefas, mas de importância fundamental para que a próxima etapa aconteça. Na pré-produção, é elaborada uma lista de coisas que precisam ser feitas e checadas para que nada dê errado durante a gravação. Essa lista é chamada de check-list.

É bom que a lista contenha dados como: exploração do local, contatos prévios com pessoas, checagem de previsão do tempo, listagem das sequências a serem trabalhadas, relação das tomadas de cena, checagem da eletricidade dos locais de gravação e/ou de baterias para equipamento, do equipamento de som e dos equipamentos especiais, autorização para gravação (de locais e de pessoas), agenda de gravação, caminhos que devem ser percorridos e mapas para chegar aos locais de gravação, locais de água e estacionamento.

**Transformação da ideia escrita em imagens: produção.** A fase de produção é a gravação propriamente dita. É o momento em que tudo que estava previsto no roteiro e que foi preparado na pré-produção passa a ser registrado. As gravações podem acontecer em estúdio e/ou em locações (externas e internas). Na gravação, não é preciso seguir de forma rígida a ordem dos planos que estão no roteiro. Aliás, recomenda-se até, por questão de economia, que se grave sempre tudo que está definido para um determinado

local e posição de câmera e que se passe a outro, sem que haja a necessidade de voltar depois.

Além disso, grava-se tudo, muito mais do que é preciso para o produto final. Esse material gravado se chama “material bruto”. Do material bruto é que se fará a edição do vídeo. Mas um planejamento evita gastos desnecessários e traz economias de verba e tempo.

**Trabalho de dar ordem às imagens gravadas: é o processo de edição.** Depois de ter recolhido todo o material para o vídeo, chega a hora de organizar esse material. Ou seja: é o momento de selecionar as melhores imagens e agrupá-las na sequência pretendida para o produto final.

**Acréscimo de elementos de destaque: é a pós-produção.** Na pós-produção realiza-se a finalização do produto, acrescentando efeitos visuais e sonoros (ruídos), uma eventual locução, a trilha sonora (música tema, música incidental, etc.), os letreiros e as logomarcas dos realizadores e parceiros e/ou patrocinadores.

**Exibição e transmissão das imagens: é o processo de transmissão** (no caso da TV) e exibição (no caso do vídeo e do cinema). Este é o último processo. Para alguns o trabalho termina aqui, mas, para muitos, o mais difícil está apenas começando. Fazer um trabalho para deixar na gaveta, depois de tanto esforço, não é o objetivo de ninguém. É preciso que alguém mais o veja. Para isso, as possibilidades são diversas: exibição de TV de rua; distribuição de cópias para entidades educativas, culturais e sociais; realização de sessões comentadas do vídeo nessas instituições; postagem do vídeo na internet (como no Youtube), em redes sociais... O importante é sempre pensar com qual público o grupo realizador deseja dialogar e planejar uma estratégia de exibição para que o vídeo ou o programa de TV chegue a esse público.

### **VISÃO GERAL: A EQUIPE**

O trabalho de televisão, vídeo e cinema é coletivo. Não é possível fazer tudo sozinho. Daremos, a seguir, noções gerais sobre a constituição de uma equipe para a produção vídeos ou programas televisivos. Mas vale ressaltar que, para cada tipo de produção, há diferenças na forma de

compor a equipe. Seu tamanho e complexidade dependem da proposta e dos recursos de que o grupo realizador dispõe.

Em linhas gerais, as funções são:

**Diretor:** Articula todo o trabalho, sendo responsável pelas concepções estéticas e técnicas, bem como pela orientação / coordenação de toda a equipe.

**Roteirista:** Responsável por dar uma linguagem televisiva ou videográfica à ideia inicial.

**Diretor de Fotografia:** Responsável pela iluminação e pela concepção fotográfica do vídeo ou programa. Procura realizar em imagens as ideias do diretor e roteirista.

**Produtor:** É a pessoa responsável pelo processo de viabilizar o vídeo ou programa. É de fundamental importância que o produtor seja eficiente, organizado e bem articulado. Exige-se que o produtor organize e planeje a produção, preveja problemas, antecipe os fatos e resolva os problemas com eficiência. É importante, ainda, que o produtor seja uma pessoa de relacionamento fácil, pois ficará em contato direto com a direção e a equipe.

**Câmera:** Técnico especializado em captação das imagens. É dele a responsabilidade pelos enquadramentos e os movimentos de câmera. Trabalha em conjunto com o diretor de fotografia. Há casos em que as funções de câmera e diretor de fotografia são realizadas por um só profissional.

**Diretor de arte:** Responsável pelo visual do filme ou programa.

**Cenógrafo e cenotécnicos:** Responsáveis pelos cenários, objetos de cena e mobiliário.

**Editor:** É o profissional responsável pela edição do filme ou programa. No processo de finalização, realiza o acabamento de imagem e som, trilha sonora, efeitos visuais e sonoros e letreiros.

**Ator:** É o profissional que interpreta um ou mais personagens.

Em caso de jornalismo, pode-se compor uma equipe básica. Além

de diretor, produtor, câmeras e assistentes, tal equipe precisa de um repórter – que é o responsável pelo trabalho de reportagem – e, eventualmente, por um apresentador – responsável pela apresentação de um documentário ou de uma produção jornalística.

**\*\*\*\*\***

## **5. PLANEJAMENTO DA PRODUÇÃO EM VÍDEO E TV**

A produção de um programa de TV ou vídeo é o trabalho de planejamento e gerenciamento de tudo que é necessário para que a ideia e o roteiro se tornem realidade. O produtor deve organizar o trabalho dos diferentes profissionais da equipe da forma mais econômica e eficaz para que o produto final esteja o mais próximo possível da concepção original. Este trabalho é dividido em duas etapas: a pré-produção e a produção.

### **PRÉ - PRODUÇÃO**

Como já falamos anteriormente, na pré-produção é que vamos elaborar as listas (check-lists) de toda a infraestrutura e materiais necessários para que nada dê errado na fase de gravação.

### **ORÇAMENTO**

O orçamento é a previsão de todos os gastos necessários para a realização do programa. Deve-se levar em conta a necessidade real X disponibilidade de recursos. É imprescindível elaborar uma previsão dos custos / orçamento e controlar os gastos ao longo de toda a produção.

Deverão fazer parte do orçamento os custos dos seguintes itens:

|   |  |
|---|--|
| <b>Contratação da Equipe</b>  | Roteirista, Diretor, Câmera, Cenógrafo, Assistentes, Atores e/ou Apresentadores, Editor, etc.                                      |
| EQUIPAMENTOS: Locação de equipamentos de gravação e edição (caso não se disponha destes equipamentos ). | Câmera, tripé, baterias, iluminação, estúdio para gravação, ilha de edição, equipamentos para sonorização, computação gráfica etc. |
| <b>Despesas de Produção</b>   | Transporte, alimentação, alojamento etc.   |
| Material de Consumo   | Fitas de vídeo e de áudio, lâmpadas para equipamentos de iluminação, material para cenário, fita crepe, pilhas etc.                |

## PLANO DE TRABALHO

O produtor realiza uma análise de tudo que será necessário para as gravações e a edição. Todos os planos do roteiro são organizados sistematicamente, com indicações de equipamentos, equipe, transporte, alimentação e tudo mais que for necessário. Deve fazer parte desta análise uma indicação do custo que implica cada item para a produção, e as possibilidades de se concentrar o trabalho de acordo com os locais, tipos de equipamentos ou disponibilidade dos atores e/ou entrevistados. É com a soma destas informações que o produtor organizará seu trabalho. A seguir, listamos algumas tarefas que o produtor deve realizar antes de se ligarem as câmeras.

## **Locações**

- Verificar os locais e estabelecer as condições de gravação.
- Estar atento para possíveis problemas que poderão surgir com a equipe no campo, principalmente com a iluminação e com o som. Exemplo: luz escassa e possíveis ruídos que podem influir na gravação.
- Deve visitar as locações e definir os equipamentos que serão necessários para o momento da gravação.
- Providenciar com antecedência autorização para gravação em locais privados e/ou públicos. Caso seja necessário, solicitar o isolamento da área junto aos órgãos municipais.
- Verificar as condições elétricas do local, no caso de uma locação interna. Verificar se o sistema suporta a iluminação a ser utilizada.
- Em locações externas, o produtor deve pesquisar as fontes de energia mais próximas e, se for preciso, improvisar alguma ligação provisória, solicitar o apoio da companhia elétrica local. É importante se preparar para possíveis imprevistos, mesmo que esteja usando baterias nos equipamentos.

## **Atores e/ou Entrevistados**

- Programar com os atores os dias e horários das gravações, condições de transporte e alimentação.
- Agendar com os entrevistados antecipadamente e solicitar autorização de uso de imagem (vide modelo no Anexo I).

## **Equipamentos**

O produtor deve garantir as condições técnicas para cada gravação. Além da câmera, são necessários: microfones, iluminadores, rebatedores, extensões para tomada e tripé. A partir da análise técnica do roteiro, o produtor organiza uma lista dos equipamentos para cada dia de trabalho.

É também muito útil para o produtor manter listas atualizadas com locais e telefones de:

- onde alugar equipamentos dos mais diferentes tipos e formatos;
- onde comprar fitas, lâmpadas e material de reposição;
- locais e serviços públicos que poderão ser acionados para facilitar a produção (eletricidade e segurança, por exemplo);
- serviços de apoio que possam ser necessários antes e durante a produção (técnicos de manutenção, aluguel de carros, lojas de material elétrico etc).

### **CRONOGRAMA**

O cronograma serve, principalmente, para baratear os custos. As gravações, quase sempre, não são realizadas na ordem em que está descrita no roteiro. Elas devem ser agrupadas em uma sequência que facilite o trabalho e economize recursos. Por exemplo: programar todas as cenas que estão previstas para um mesmo local, no mesmo dia, para economizar nos gastos com alimentação, transporte e aluguel de equipamentos.

A análise das distintas variáveis permite que o produtor organize a gravação por dia de trabalho, através de boletins distribuídos para toda a equipe. Nestes boletins, deve constar a data, o número dos planos, sequências, personagens e duração dos planos que serão gravados, bem como a ordem em que serão gravados.

Exemplo de cronograma de uma produção de ficção:

**DATA:**

**DIA DA SEMANA:**

| horário | Locação | sequência | plano | duração do plano |
|---------|---------|-----------|-------|------------------|
|         |         |           |       |                  |
|         |         |           |       |                  |
|         |         |           |       |                  |
|         |         |           |       |                  |

## EDIÇÃO

A edição é uma das mais importantes etapas na realização de um vídeo. É nela que os planos são organizados um a um e o vídeo ou programa adquire sua forma final. Harris Watts, no seu livro *On Camera*, afirma que “a melhor forma de abordar este estágio do processo de produção é pensar nele como um método de seleção”. Pois bem: vamos falar um pouco dos procedimentos para a seleção do material gravado e sua organização em uma sequência que articula a narrativa do vídeo.

Vale mencionar que, assim como hoje há equipamentos de gravação mais acessíveis ao “cidadão comum”, é possível editar um vídeo num computador simples. Há diversos softwares disponíveis ao usuário comum. Deixamos aqui duas sugestões: se você usa o sistema Windows, pode fazer toda a edição do seu vídeo no Windows Live Movie Maker, em qualquer versão. Caso você utilize um software livre, um editor de vídeo interessante é o Kino.

### **A preparação para a edição**

- 1 - Revisar todo o material (esta revisão deve ser feita logo após cada gravação).
- 2 - Minutar o material gravado.
- 3 - Fazer um roteiro detalhado para a edição, de modo a aperfeiçoar o tempo dispendido nessa fase.
- 4 - Selecionar o material de arquivo (filmes, fotos, trechos de outros programas), e deixá-lo já mapeado.
- 5 - Produzir a trilha sonora, quando houver.
- 6 - Listar os créditos: profissionais envolvidos, atores, entrevistados, trilha sonora, realização, patrocinadores, etc.
- 7 - Conferir, nomear e numerar todas as fitas necessárias para a edição.

## Minutagem

As fitas que vão ser utilizadas na edição devem ser minutadas:

O mapeamento deve ser feito em tempo real (hora, minuto e segundo). Ou seja, as imagens são descritas como no exemplo a seguir:

| Minutagem início | Descrição das imagens                             | Minutagem final | Observações        |
|------------------|---|-----------------|--------------------|
| 1: 02' : 22"     | Plano geral da rua                                | 1: 02' : 40"    | imagem tremida     |
| 1: 02': 41"      | Depoimento de Sr. Joaquim sobre os buracos na rua | 1: 04': 25"     | trecho selecionado |
| 1: 03': 50"      | " nossa rua está ... do bairro."                  |                 |                    |

Lembramos mais uma vez que o parâmetro utilizado é hora:minuto:segundo. Assim, na coluna 1, por exemplo, os pontos marcados estão em:

1: 02': 22" = uma hora, dois minutos e vinte e dois segundos.

1: 02': 41" = uma hora, dois minutos e quarenta e um segundos.

1: 03': 50" = uma hora, três minutos e cinquenta segundos

## Mapa de Edição

O mapa de edição deve indicar as cenas que vão ser editadas, na ordem em que vão entrar, e as inserções de áudio (som direto, locuções, dublagens, trilhas sonoras).

Veja a seguir um modelo de mapa de edição:

| Número da Fita | Trecho Selecionado           | Descrição das cenas e planos | Áudio                 | Efeitos                    |
|----------------|------------------------------|------------------------------|-----------------------|----------------------------|
| fita 1         | 0: 22': 30" -<br>0: 22': 45" | Plano médio do ator dançando | Inserir trilha sonora | Tirar cor (preto e branco) |

\*\*\*\*\*

# ANEXOS

## ANEXO I - MODELO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, SOM E NOME

### Autorização de Uso de Imagem, Som e Nome

Eu, abaixo assinado e identificado, autorizo o uso de minha imagem, som da minha voz e nome por mim revelados em depoimento pessoal concedido e, além de todo e qualquer material entre fotos e documentos por mim apresentados, para compor o vídeo

\_\_\_\_\_, bem como que estas sejam destinadas à divulgação ao público em geral e/ou para formação de acervo histórico.

A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em mídia impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em mídia eletrônica (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), Internet, Banco de Dados Informatizado Multimídia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento e formação de acervo sem qualquer ônus ao \_\_\_\_\_, ou terceiros por esses expressamente autorizados, que poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural ou educativa em todo território nacional e no exterior.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos a minha imagem ou som de voz, ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Cidade de \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

RG N°: \_\_\_\_\_

CPF N°: \_\_\_\_\_

Telefone para contato: \_\_\_\_\_

Nome e dados do Representante Legal (se menor): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ANEXO II – ROTEIRO DE VÍDEO

### ROTEIRO DE VÍDEO (lauda com orientações de preenchimento)

|                |  |
|----------------|--|
| Nome do vídeo: |  |
| Realizadores:  |  |
| Data:          |  |

| <b>Cena<br/>(numerar<br/>seqüencialmente)</b>  | <b>Imagem</b>   | <b>Áudio</b>   | <b>Pós-produção</b>  |
|--|---|--|--|
| <p>Insira aqui o número da cena. As cenas devem ser indicadas em ordem seqüencial linear – da primeira até a última.</p> | <p>Descreva, sempre do lado esquerdo da folha, todas as informações que deverão compor o visual de cada cena do seu vídeo.</p> <p>Indique se a cena é EXT ou Externa (filmada ao ar livre) ou se é INT ou Interna (gravada em estúdio).</p> <p>Caso a gravação tenha que ser num horário específico, indicar ('Dia', 'Noite', 'Pôr do sol', 'Amanhecer' etc.)</p> <p>Descreva o tipo físico, características, idade, cor, enfim, todas as informações possíveis sobre personagens ou elementos de cena.</p> <p>• Dê orientações quanto à performance dos atores (atitude corporal).</p> <p>Indique o enquadramento e os movimentos de câmera.</p> <p>Alinhe sempre a descrição da imagem com a do áudio correspondente na coluna à direita.</p> | <p>Insira aqui os diálogos e ruídos a serem gravados.</p> <p>Indicar, nos diálogos, a entonação do personagem com marcações como 'ríspido', 'alegre', 'surpreso' etc.</p> <p>Alinhe sempre a descrição do áudio com a da imagem correspondente na coluna à esquerda.</p> | <p>Caso a cena tenha trilha sonora, ruídos e/ou efeitos sonoros a serem acrescentados no momento da edição, indique aqui.</p> <p>Caso a cena tenha locução em off (quando não aparece a imagem de quem está falando), indique. Nesse caso, informar sempre se a locução deverá ser masculina ou feminina, o timbre e o tipo de voz (adulto, jovem, criança, idoso, etc.) e a entonação (formal, alegre, entusiasmada, sóbria, solene, triste, etc.) – enfim, dê toda a informação que possa contribuir para a ambientação sonora.</p> <p>Caso a cena tenha legendas, letreiros ou efeitos a serem acrescentados à imagem no momento da edição, indicar aqui.</p> <p>Alinhe sempre a descrição dos elementos a serem acrescentados na edição às descrições do vídeo e do áudio das colunas ao lado.</p> |

## ROTEIRO DE VÍDEO

|                |  |
|----------------|--|
| Nome do vídeo: |  |
| Realizadores:  |  |
| Data:          |  |

| <b>Cena</b><br>(numerar<br>seqüencialmente) | <b>Imagem</b> | <b>Áudio</b> | <b>Pós-produção</b> |
|---|---------------|--------------|---------------------|
|   |               |              |                     |

## ANEXO III:

### COMO COMPARTILHAR PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS NA INTERNET

Para compartilhar produções audiovisuais na internet, é importante pensar em formas de facilitar o envio dos arquivos e também o acesso aos vídeos. Arquivos muito “pesados” (com altos números de megabits – MB – ou gigabits – GB) podem demorar horas (até mesmo dias!) para serem enviados aos servidores no momento de *upload* (transferência de dados do computador para a internet). Além do mais, você deve considerar que nem todas as pessoas que vão acessar o seu vídeo dispõem de uma internet rápida ou de uma boa conexão. Por isso, um arquivo mais “leve” também ajudará o *download*.

Pensando assim, como fazer para garantir que o seu vídeo será um arquivo adequado para circular na rede mundialde computadores?

#### 1. RESOLUÇÃO

A primeira dica está na resolução. Quando falamos sobre resolução, estamos nos referindo aos pequenos pontos (chamados de pixels) que formam uma imagem digital. Quanto maior o número de pontos (pixels) uma imagem tiver, maior será a sua nitidez e, portanto, a sua qualidade. Para termos uma ideia, as TVs comuns têm um padrão de definição de 512 x 492 pixels, enquanto as imagens de DVD geralmente são de 720 x 480 pixels e as TVs de alta definição chegam a 1920 x 1080 pixels.

Porém, altas resoluções geram arquivos pesados, já que há muita informação a ser salva naquele arquivo. Como a maioria das pessoas que acessa vídeos na internet utiliza monitores com até 20 polegadas ou mesmo pequenas telas de smartphones, um vídeo de resolução média será suficiente para ser assistido com uma qualidade razoável.

É comum que os projetos de vídeo gerados pelos editores de imagem sejam configurados automaticamente pelos programas para a resolução 640x480 pixels. Sendo assim, ao criar um novo projeto de vídeo, vale atentar para isso e uma possibilidade é alterá-lo para o formato 320x240 pixels. Isso vai diminuir o tamanho da imagem do

seu vídeo, o que reduzirá a sua qualidade (principalmente quando assistido em tela cheia), mas, como dissemos anteriormente, essa variação pode nem ser percebida caso a tela utilizada para assisti-lo seja pequena.

De toda forma, quando se precisa postar alguma produção com agilidade, nada impede também que se forneça o vídeo em duas versões, de maior e de menor qualidade, à escolha de cada usuário.

## 2. FORMATO

Uma outra possibilidade está na escolha do formato em que o vídeo será salvo. O formato é aquela extensão que determina que tipo de programa abre cada arquivo. Por exemplo, imagens podem ter formatos “.jpeg” ou “.gif”, que direcionam esses arquivos para os programas que leem esse tipo de dado, transformando-o em uma imagem. Além disso, cada formato prioriza algo em um arquivo. Por exemplo: nos formatos de imagem, o jpeg não perde a nitidez da imagem como acontece no gif, embora seja mais “pesado” que o outro.

Da mesma forma, os vídeos podem ser salvos em diversos formatos, como “.avi”, “.mp4”, “.wmv”, “.rmvb”, entre outros, que serão escolhidos de acordo com o que é prioridade. Como estamos pensando em maneiras de criar arquivos “leves”, a melhor opção é o formato “.mp4” ou “.mpeg-4”.

O “.mp4” ou “.mpeg-4” é um formato de compressão, ou seja, é um arquivo com dados que ocupam espaços menores na memória do computador ou nos servidores que armazenam os arquivos online. A compressão incide em uma perda de qualidade no vídeo, mas esse formato garante que o desvio seja o menor possível. O mpeg-4 também apresenta outras vantagens: ele é aceito para postagem em diversos sites de compartilhamento de vídeo (como o YouTube e o Vimeo) e ainda é compatível com dispositivos móveis.

Como criar, então, arquivos em formato “.mpeg-4”? Uma forma de fazer isso é escolhê-lo na hora de salvar o seu projeto, ao final da edição do vídeo. Essa opção geralmente está nos editores de vídeo nas abas de “Configurações” ou “Arquivo”. Na hora de salvar,

é importante observar se existem as alternativas “Salvar como” ou “Exportar Formato” e escolher dentro delas o formato H.264 (MP4).

Se o seu vídeo já estiver salvo em outro formato, é possível ainda convertê-lo para o mp4. Há diversos programas gratuitos que fazem este trabalho. Indicamos abaixo alguns deles:

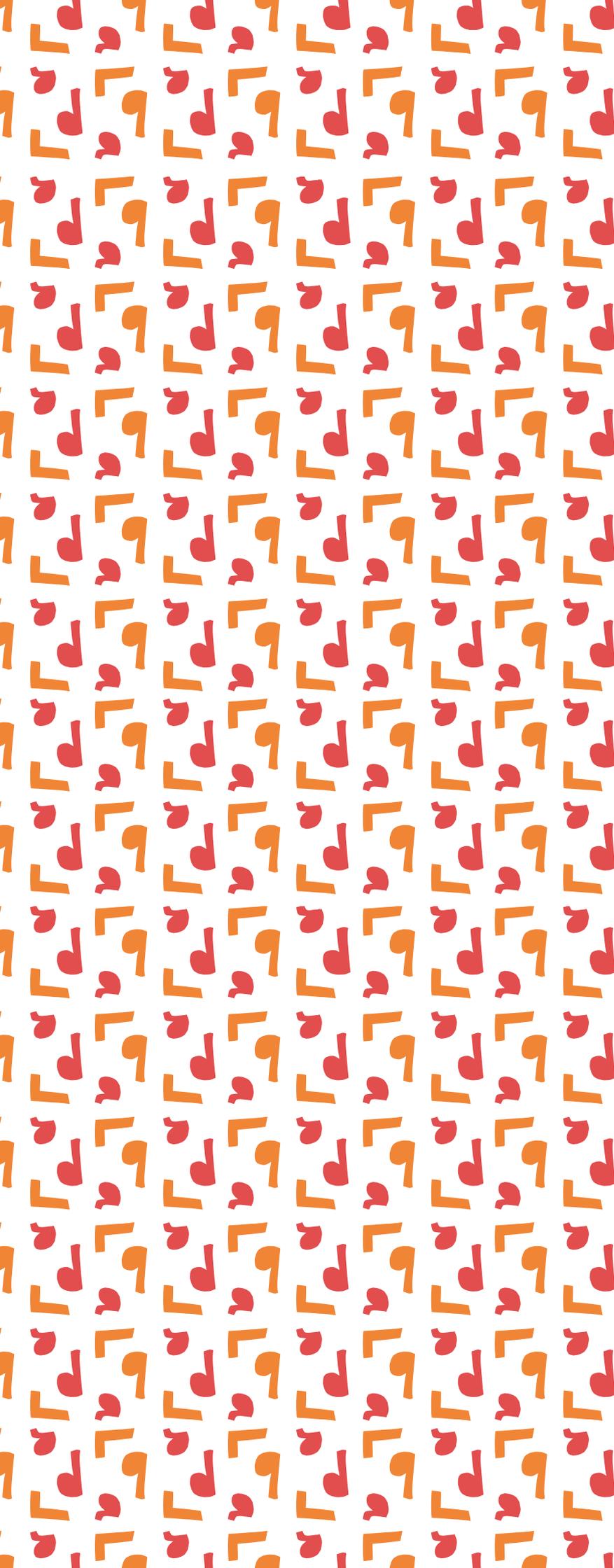
Format Factory – <http://pcfreetime.com/pt/index.html>

Any Video Converter - [http://www.any-video-converter.com/products/for\\_video\\_free/](http://www.any-video-converter.com/products/for_video_free/)

Sothink Video Converter - <http://www.sothinkmedia.com/video-converter/>

### **3. TAXA DE QUADROS**

Outra maneira de diminuir um arquivo audiovisual é alterar a taxa de quadros. Um vídeo, na verdade, é uma sequência de imagens que, exibidas em certa velocidade, criam uma ilusão de ótica que nos faz enxergar o movimento. Essa característica é chamada de taxa de quadros por segundo ou “frames per second”, abreviado em programas de edição para “fps”. As TVs, por exemplo, têm uma taxa de 30 fps, enquanto os filmes de cinema são mostrados normalmente em 24 quadros por segundo. Diminuir a taxa de quadros reduz as informações que são armazenadas nos dados, criando arquivos mais leves. Portanto, pode ser uma solução baixar esse número para 10 ou 15 fps. Isso afeta a suavidade da reprodução, por isso é importante testar várias velocidades para encontrar o mais baixo valor aceitável.



CA 0636/001/2014

PATROCÍNIO



REALIZAÇÃO



APOIO



PARCERIA

SECRETARIA DE  
EDUCAÇÃO



INCENTIVO

SECRETARIA DE  
CULTURA

