

O Uso do Gênero *Noir* na Educação a Distância

Recife, 05/2009

Márcio Henrique Melo de Andrade, Universidade Federal de Pernambuco,
marcioh.andrade@gmail.com

Categoria: C – Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: 3 – Educação Universitária

Natureza do Trabalho: 1 – Relatório de Pesquisa

Classe: 2 – Experiência Inovadora

RESUMO

Com as novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) a educação a distância criou metodologias próprias, reproduzindo elementos comunicacionais típicos do meio telemático, porém ignorando algumas possibilidades proporcionadas pelo audiovisual. Na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), a Equipe de Audiovisual criou um produto inovador para a EAD via internet: a série ficcional didática em animação voltada para ciências exatas. Usando a linguagem cinematográfica como essência na sua construção, este produto incentiva o estudo e o aprendizado de maneira simples e divertida. Analisando o produto – em seus recursos didáticos, visuais e sonoros – e as experiências de sua construção e recepção, pode-se angariar possibilidades de novas metodologias de envolvimento do aluno, trazendo estratégias típicas do audiovisual para o ambiente educacional.

Palavras-chave: gênero *noir*; educação a distância; produto audiovisual.

1. GÊNERO NOIR

Expressão forjada pelos franceses após a Segunda Guerra Mundial para nomear alguns filmes criminais americanos produzidos a partir dos anos 40 [1], o *noir* (negro, em francês) surgiu como um novo gênero cinematográfico. Os temas que rondam o *film noir* consistem no “conflito entre a lei e o arbítrio, a inocência e a corrupção, entre as regras da convivência civil (civilização) e o universo dos sem lei ou fora-da-lei, um mundo selvagem e primitivo” [2], representado em gâsteres, *femmes fatales* e detetives particulares. Este último, particularmente, concentra a desorientação característica da estrutura narrativa, geralmente representado como um ser “honesto, não conformista,

sedutor e solitário” [2]. Arrastando seu perfil existencialista através de uma silhueta estereotipada, o investigador se mostra como mais uma figura ambígua dentre o mundo criminoso das cidades, trazendo na fisionomia e na voz um trejeito amargo, um “melancólico distanciamento das ações em que se vê implicado” [2]. Além deste, as *femmes fatales* representam mulheres que controlam “sua própria sexualidade, que fogem dos papéis tradicionais do sistema patriarcal e, em conseqüência, devem ser castigadas por esta tentativa de independência, para que seja restaurada aquela ordem inviolável” [1].

Traduzindo o clima claustrofóbico do cenário e das situações, a composição dos elementos de cena e os enquadramentos perturbam o espectador e exprimem a desorientação do herói. Empregando excessivamente os primeiros e primeiríssimos planos e ângulos de câmera pouco ortodoxos, os cineastas privam seus espectadores de informações sobre o espaço e sobre a cena que nele se desenvolve [3]. Apoiando a narrativa, recursos sonoros como tiroteios, frear de pneus no asfalto, vidros quebrados, brigas e chuva enfatizam a tonalidade humana psicológica com que a ação é apreendida pelo espectador. Além disso, a música auxilia a “apreciação subjetiva dessa objetividade” [4], recebendo influências de *jazz e blues*, ritmos marcantes da época.

Em pouco tempo, o *film noir* se firmou diante do público e se infiltrou em outras áreas, algo nunca imaginado pelas palavras de Hammett e Chandler ou pelos planos e movimentos de câmera de Huston e Wilder.

2. ESTUDO DE CASO – EAD NA UFRPE

Na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), desenvolve-se desde 2006, o curso de Licenciatura em Física a Distância, com o objetivo de melhorar o desenvolvimento de ensino de física no interior do Estado. Sua metodologia une material escrito e audiovisual nos seguintes formatos: Programa Radiofônico, Animações, Vídeos e Histórias em Quadrinhos.

Como objeto de estudo, toma-se uma série de animações para a disciplina Matemática 1 – ministrada entre dezembro de 2007 e janeiro de 2008 -, produzidas pela Equipe de Audiovisual Multimídia da Coordenação de Educação a Distância da UFRPE. Estas têm como protagonistas o detetive

particular Paiva e sua secretária Sílvia, que envolvem o uso da matemática no seu cotidiano de investigações. Com roteiros produzidos pelo graduando em Radialismo e Televisão da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) Márcio Henrique Melo de Andrade e as locuções dos radialistas Gustavo Amorim e Fabiane Amorim, esta experiência explora novos formatos para o ensino de ciências exatas a distância no Brasil e no mundo.

Resgatando o gênero *noir*, este produto utiliza a narrativa seriada para dar continuidade aos mistérios em que essa dupla se envolve. O detetive torna-se mais bonachão, deixando de lado o cinismo; e a mulher, parceira para a resolução de mistérios, parte imprescindível da investigação. Para ter sucesso, as personagens precisariam cativar a afeição dos cursistas, conforme a teoria do apego: “o comportamento de apego compreende qualquer forma de comportamento que implique em alcançar ou manter uma proximidade com outro indivíduo, diferenciado e preferido, e geralmente considerado como mais forte ou mais sábio” [5]. Quando os estudantes sentem uma afeição por seu educador – no caso da animação, a figura de Paiva –, ultrapassam a transmissão unidirecional de conteúdos e os conhecimentos que o mesmo troca tornam-se algo indelével nas suas idéias e atitudes.

2.1.RECURSOS VISUAIS

Num produto audiovisual educativo, os temas se tornavam mais claros ao empregar recursos típicos dos livros didáticos: figuras, nomenclaturas e descrições. Este modelo foi esclarecido pelo considerado fundador da Didática Moderna, Jan Amos Komenský, citado no artigo “A educação no cinema”: “as figuras são representações de tudo que nos é visível no mundo; as nomenclaturas são como inscrições ou títulos postos sobre cada uma das figuras que exprimem em [uma] só palavra o significado geral do que é conhecido e as descrições são explicações das partes singulares de cada figura” [6]. Estes elementos atraem a atenção do espectador e auxiliando sua cognição, provocando o desejo de interpretar e imaginar aquilo que visualiza [7], porém, percebendo as maneiras de atrair sem demérito da percepção e da racionalidade, confluindo as lógicas midiática e didática num único produto. Como atesta Wolfram Laaser, a percepção, a proximidade, a exatidão são

elementos primordiais na construção de uma didática audiovisual eficiente – que estimule e permita a lapidação individual pelo próprio cursista através do som, imagem e texto [8].

A Teoria da Cognição do Aprendizado Multimídia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) se baseia em três instâncias: 1. hipótese do canal duplo – os humanos possuem canais separados para informações visuais e auditivas; 2 – hipótese da capacidade limitada – apenas alguns pedaços de informação podem ser ativamente processados por cada canal; 3 – processamento ativo – um aprendizado significativo ocorre quando o aprendente seleciona o material relevante, organiza-o de forma coerente e integra-o ao conhecimento anterior. [9]. Ou seja, o aprendizado segue mais eficiente ao vincular som e imagem ao texto, ao invés da separação em produtos didáticos diferentes.

Nas animações, estes três elementos contribuem para o ensino-aprendizagem do tema icônica, lingüística e descritivamente, como neste exemplo: a construção de uma tabela pelo detetive explora as possibilidades criativas do audiovisual e garante a apreensão gradativa do assunto.

Volume	5m ³
Preço	200

Ilustração 1

PAIVA: Observe: o primeiro armário tinha o volume de 5 metros cúbicos e custava duzentos reais.

Volume	5m ³	7m ³
Preço	200	400

Ilustração 2

SÍLVIA: Sei, anotado.

PAIVA: O segundo, 7 metros cúbicos e custava quatrocentos.

SÍLVIA: Sim?

custava : 9 metros cúbicos e

Volume	5m ³	7m ³	9m ³
Preço	200	400	600

Ilustração 3

No design, a equipe de animação optou por um estilo que aumentasse o grau de envolvimento com o público-alvo: o cartum, pois, “quando simplificamos formas através do Cartum estamos reduzindo uma imagem a seu significado em essência e tornando-a universal, ou seja, quanto mais um personagem se distancia de uma reprodução realista, mais ele se aproxima de seu telespectador” [10]

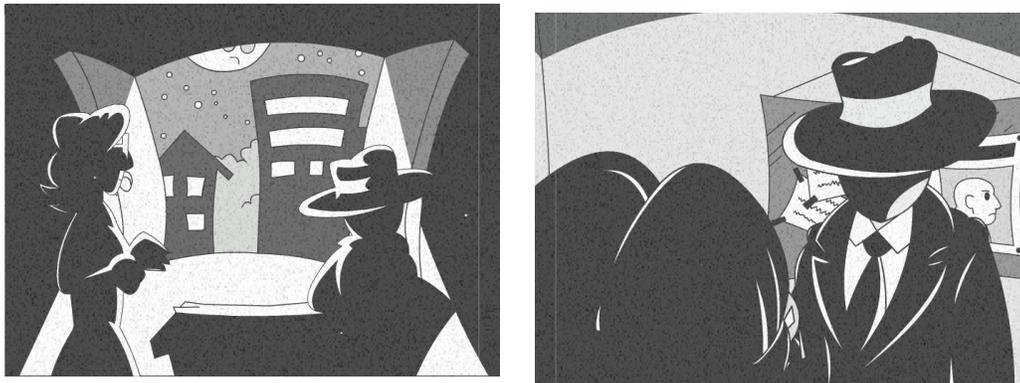


Ilustração 4 - Os personagens são desenhados usando formas arredondadas, que causam maior identificação com o espectador. Da mesma maneira, os planos de câmera são típicos do gênero *noir*.

Apesar do jogo de luz e sombra, as formas arredondadas cartunescas da cenografia trazem à tona um ambiente mais simpático que seu inspirador, transfigurando claustrofobia em familiaridade e resolução de problemas. Mas, ainda assim, os planos de câmera variam entre médios e *close-ups*, escondendo o rosto dos personagens e perpetuando o mistério do programa.

2.2.RECURSOS SONOROS

Para caracterização sonora, empregaram-se aspectos inerentes ao *noir* nos campos da locução / diálogo, da trilha sonora e dos efeitos sonoros. A construção da fala de um personagem consiste num imprescindível formador de sentido perpetrado através da tonalidade que o ser humano induz à palavra escolhida [4], pela necessidade de adequar o discurso de um personagem à sua situação sócio-histórica e percepção de mundo. Na criação dos diálogos entre o detetive Paiva e sua secretária, optou-se por parodiá-los ao máximo,

buscando um tom de voz rasgado e convencido ao primeiro e um tom esganiçado, quase ingênuo, para a segunda.

Utilizando como pano de fundo o *jazz*, o *blues* e suas variações, a trilha sonora contribui para tornar mais clara e verdadeira a história contada, buscando uma ambientação geral do conjunto de imagens e sons, a fim de “criar uma espécie de ambiente sonoro, de atmosfera afetiva, intervindo como *contraponto* livre e independente à *tonalidade* psicológica e moral [...] do filme considerado em sua *totalidade*, e não em cada de seus episódios” [4]. Nos efeitos sonoros, utilizou-se um tom caricatural que levasse a uma “supra-realidade” – dividida entre o real e o imaginário. Nos filmes *noir*, eles remetiam a tiros, chuva, perseguições etc, mas, dentro dessa proposta empática e educativa, ambienta-se o cursista através de batidas de porta, som de telefone antigo e relógio, passos de homem e mulher.

3. RECEPÇÃO DO PRODUTO

Na criação de obras ficcionais em audiovisual, é imprescindível o processo de identificação do público, a fim de “compartilhar, durante a projeção, as esperanças, os desejos, as angústias, em suma, os sentimentos deste ou daquele personagem, de colocar-se em seu lugar [...], experiência que está no fundo do prazer do espectador e que, em grande parte, até o condiciona” [11]. Conectando-se emocionalmente seu público, este projeta no herói uma parte de sua consciência e torna-se necessário que ambos estabeleçam interesses em comum [12].

A partir dessa visão, defende-se a idéia de não utilizar como artifícios do produto audiovisual somente formas geométricas e símbolos matemáticos acompanhados de uma locução de um narrador em *off* explicativa. A narração – “épica” e didática - permite ao espectador observar as situações retratadas dentro e fora da cena, não embarcando totalmente nas emoções propostas por ela, mas dividindo-se entre a identificação com a situação e o juízo crítico a respeito dela [13]. O ato dramático, dialógico, por sua vez, permite à platéia vivenciar ações e diálogos, experimentando o ponto de vista dos personagens, num claro processo de identificação.

Como afirma um dos princípios fundamentais do aprendizado através dos recursos audiovisuais:

“students learn more deeply from animation and narration when the narration is in conversational rather than formal style. To create the conversational style we added first and second person constructions [...] In five of five experimental studies, students performed better on transfer tests when words were presented in conversational rather than formal style. support for what we call the personalization effect.”

[9]

Na pesquisa supracitada, os estudiosos denominaram “efeito de personalização” a maior assimilação do conteúdo pelos alunos quando apresentado numa estrutura narrativa dramática, fluindo como parte do universo daquelas personagens. Em contrapartida, o sistema educacional convencional acostumou-se à transmissão distanciada dos conteúdos educacionais, afastando-se da tradição ancestral da perpetuação do conhecimento através da contação de histórias. Retomando os estudos de Gislaynne Avelar Matos, traz-se a idéia de que, nas sociedades de tradição oral, a função educativa do contar é evidente, pois “a palavra oral é o veículo de transmissão de conhecimento, mas nas sociedades contemporâneas as condições e os veículos de transmissão de saberes são muito diferentes” [14].

Apesar de utilizar-se educativamente os meios de comunicação de massa e sua velocidade de transmissão de informações, é possível explorar novas possibilidades através da inserção do contar histórias. Desvinculando-se da idéia primordial dessa prática – ouvir em grupo uma pessoa contar histórias de teor fantástico ou realista -, pode-se aderir a ela os recursos propostos pelas facilidades do mundo pós-moderno, desligando-se das problemáticas que estas mesmas trouxeram. Höffler classifica as animações educativas em representativas e as decorativas, ou seja, respectivamente, produtos audiovisuais que explicam um assunto formalmente e animações que motivam o estudante “enfeitando” o ambiente virtual de aprendizagem, considerando o primeiro mais relevante que o segundo [15]. Mas, numa alusão ao princípio perpetrado por Mayer, pode-se ponderar a intersecção entre as maiores

qualidades que ambas possuem a fim de criar um ambiente em que os estudantes sintam-se à vontade para aprender, vinculando emoção à sua racionalidade, personalizando aquele conteúdo e trazendo-o para o cotidiano. É necessário desfazer as castas em que se prende o conhecimento, como afirma D'Ambrosio:

“Das várias dimensões na aquisição do conhecimento destacamos, como as mais reconhecidas e interpretadas nas teorias do conhecimento, a *sensorial*, a *intuitiva*, a *emocional* e a *racional*. [...] Naturalmente, essas dimensões não são dicotomizadas nem hierarquizadas, mas são complementares. Tudo se complementa num todo que é o comportamento e que tem como resultado o conhecimento.” [16]

Numa pesquisa realizada nos pólos do curso de Licenciatura em Física, em outubro de 2008, um questionário – com um total de 104 respondentes - trouxe pontos relevantes em relação à didática e ao formato do produto. Referindo-se à didática da animação, 39% compreenderam claramente todo o assunto proposto, com 96% considerando-o adequado a esta modalidade de ensino e ao público.

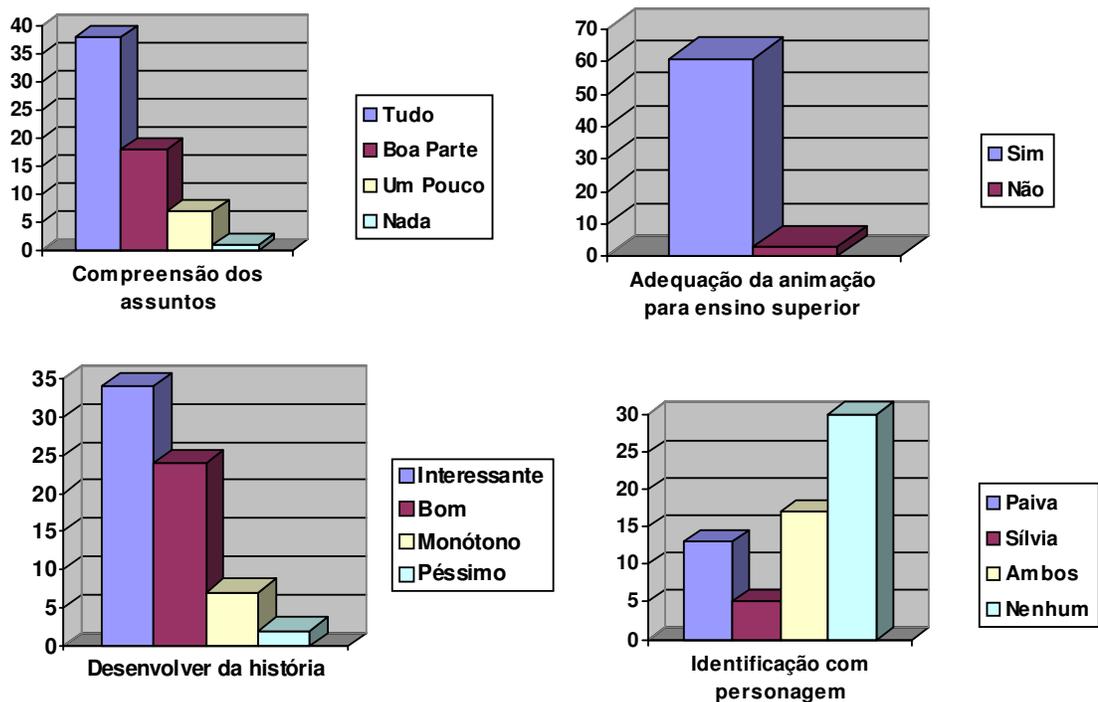


Ilustração 5 - Gráficos de Pesquisa Qualitativa entre os alunos do curso

Pensando, por outro lado, no formato e estética adotados pela equipe, os gráficos apontam a satisfação dos alunos com o desenrolar do enredo – 51% apontando-o como interessante -, desejando ver mais animações com as personagens. Apontando uma das possíveis causas da recepção positiva ao produto, pode-se trazer novamente a questão da identificação do público com as protagonistas. Afinal, a maior parte dos cursistas entrevistados – 53% – declarou identificar-se com um ou ambos os personagens da trama, em contraponto aos 46% que não se identificam com nenhum dos dois. Nesse vértice, especulou-se os motivos que não levaram quase metade dos alunos à identificação: conforme alguns entrevistados, resumem-se à diferença de profissões entre protagonista e público e à ausência de situações de sala de aula – boa parte dos cursistas são professores secundaristas em atividade. Registrando-se estes dados, a equipe planeja melhorar seus produtos, adequando-os cada vez mais ao seu público-alvo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Necessitando de um diferencial no quadro educativo do Brasil, as experiências da EAD calcada nas NTICs – televisão, rádio e computador - mostram as linguagens audiovisuais beneficiam a cognição dos alunos, auxiliando o material impresso na construção do conhecimento.

Além disso, a experiência de aprendizado pode ser complementada com uma estética visual e sonora adequada ao universo traçado pelo roteirista. Através da análise das características visuais, sonoras e textuais de alguns produtos consagrados do gênero cinematográfico *noir* e da arte do desenho e da animação aplicada ao EAD, desenvolveu-se as estratégias de criação de um dos materiais produzidos pela Equipe de Audiovisual Multimídia de Ensino a Distância da UFRPE. Apesar das críticas dirigidas ao produto final, tendo em vista as dificuldades financeiras e as limitações típicas de um projeto pioneiro, acredita-se na extrapolação cada vez maior dos limites que as pessoas que fazem uso destas tecnologias podem encontrar quando se dispõem a tê-las como instrumento de aprendizado.

Através das pesquisas realizadas para a construção deste trabalho, foi possível idealizar outras maneiras de melhorar um produto audiovisual já

legitimado pelo seu público-alvo, não só criando novos produtos, utilizando outras referências culturais. Além dessa proposta, pode-se considerar a possibilidade do estudante prosseguir ativamente com as histórias do Detetive Paiva e sua secretária Sílvia, com sugestão de temas e casos a serem resolvidos pelos dois protagonistas, incentivando cada vez mais a busca pelo conhecimento de maneira ativa.

REFERÊNCIAS

- [1] MATTOS, A. C. Gomes de. **O outro lado da noite: o filme noir**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
- [2] COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- [3] NOVAES, Diogo Ribeiro. **Fotografia Negra: Estética e Técnica Fotográficas do film noir**. 2006, 34f. Monografia (Curso de Cinema) – Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro.
- [4] MARTIN, Marcel. **A linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- [5] RAMIRES, V. R. R. (2003). **Cognição social e teoria do apego**: possíveis articulações. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16 (2), 403-410.
- [6] MIRANDA, Carlos Eduardo et al. **A educação pelo cinema**. [online] Disponível via URL: http://www.artigocientifico.com.br/uploads/artc_1153335383_47.pdf. Acesso: 10/05/08
- [7] ROESLER, Jucimara. Narrativa fílmica, imaginário e educação. **Famecos**, Porto Alegre, n° 13, 26 – 32, set, 2005.
- [8] LAASER, Wolfram. **Produção de Vídeo e Projeto de Vídeo em Educação a Distância**. [online] Disponível via URL: <http://www.ipae.com.br/pub/pt/re/rbead/63/materia4.htm>. Acesso: 03/08/09
- [9] MAYER, Richard B. **Animation as an Aid to Multimedia Learning**. *Educational Psychology Review*, Vol. 14, No. 1, 2002
- [10] MONTENEGRO, Ana Carolina; SANTOS, Marizete. Técnica de animação utilizada na EAD. In: VII Jornada de Ensino Pesquisa e Extensão, 2007, Recife. **VII Jornada de Ensino Pesquisa e Extensão**, 2007.
- [11] AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995. Cap. 4: Cinema e Linguagem, p. 157 – 301.
- [12] VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores**. 2ª ed. Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- [13] SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de Roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. São Paulo: Conrad, 2004.
- [14] MATOS, Gislayne Avelar. **A Palavra do Contador de Histórias**. São Paulo: Martins Fontes, 2005, pp. 17 - 39
- [15] HÖFFLER, Tim N.; LEUTNER, Detlev. **Instructional animation versus static pictures: A meta-analysis**. *Learning and Instruction*, n. 17, 2007, 722 – 738
- [16] D'AMBROSIO, Ubiratan. **Educação matemática: da teoria à prática**. 10ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.