

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DO RIO GRANDE DO
NORTE - CEFET - RN
DIRETORIA DE ENSINO
GERÊNCIA EDUCACIONAL DE TECNOLOGIA DOS SERVIÇOS E DA GESTÃO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM LAZER E QUALIDADE DE VIDA

HENRIQUE JOSÉ COCENTINO FERNANDES

EDUCAÇÃO LÚDICA DO OLHAR:
Abrindo as janelas da percepção.



NATAL/RN
2006

HENRIQUE JOSÉ COCENTINO FERNANDES

**EDUCAÇÃO LÚDICA DO OLHAR:
Abrindo as janelas da percepção.**



Monografia apresentada a coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Lazer e Qualidade de Vida do Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Norte como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Lazer e Qualidade de Vida.

**NATAL/RN
2006**

Divisão de serviços Técnicos
Catalogação da publicação na fonte. CEFET/Biblioteca Sebastião Fernandes (BSF)

Fernandes, Henrique José Cocentino.

Educação lúdica do olhar: abrindo as janelas da percepção/Henrique José Cocentino Fernandes. – Natal, 2006.

65p.

Orientador: Sônia Cristina Ferreira Maia.

Monografia apresentada em cumprimento às exigências legais da disciplina de Monografia para obtenção do título de Tecnólogo em Lazer do Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Norte

1 – Educação Visual – Monografia. 2 – Lúdico – Monografia. 3 – Oficina de fotografia – Monografia. 4 – Alfabetização do olhar – Monografia 5 – Qualidade de vida – Monografia 6 – Ludicidade – Monografia I. Maia, Sônia Cristina Ferreira Fernandes. II. Título

CEFET/RN/BSF

HENRIQUE JOSÉ COCENTINO FERNANDES

**EDUCAÇÃO LÚDICA DO OLHAR:
Abrindo as janelas da percepção.**

Monografia apresentada a coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Lazer e Qualidade de Vida do Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Norte como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Lazer e Qualidade de Vida.

Aprovado em 19 de janeiro 2006

Banca Examinadora:

Prof. Sônia Cristina Ferreira Maia, ms
(Orientadora)

Prof. Lerson Fernando dos Santos Maia, ms

Prof. José Arnóbio de Araújo Filho, ms

Dedico

*A meu pai, Francisco Xavier Fernandes,
pelo apoio constante e por ensinar que a
educação é um tesouro verdadeiro.*

AGRADECIMENTOS

Este é um trabalho coletivo construído por todos que fizeram e fazem da ONG ZooN Fotografia (www.zoon.org.br), uma entidade dedicada à disseminação das artes visuais, desenvolvendo atividades, exposições e oficinas que favorecem uma leitura e produção de imagens, voltadas para a cultura, cidadania e a identidade local. Especificamente a Teotônio Roque e Keila Sena, pelas realizações conjuntas, ao longo de vários anos.

Sou grato de coração a Gilvana Benevides, pelo apoio e carinho que temos dedicado a esta tarefa, compartilhando idéias, leituras e experiências nas Oficinas Lúdicas do Olhar.

Agradeço especialmente aos participantes das oficinas e todos que apoiaram de forma direta ou indireta esta iniciativa, ao CEFET-RN, aos colegas de sala (especialmente Lourdes) e aos professores e coordenadores do Curso de Lazer e Qualidade de Vida.

Agradeço ainda a toda minha família, principalmente minha mãe Eliete e Xavier, meu pai, aos meus irmãos Marcus e Izabeliete e meus filhos Auana e Tainã.

Ao Mestre Gabriel, por ser, para mim, a luz no caminho da paz e do amor.

*“Observai que a sabedoria
leva vantagem sobre a insensatez,
como a luz sobre as trevas.
O sábio tem olhos no rosto;
o insensato caminha nas trevas.”*

Salomão, Eclesiastes 2, 13-14.

RESUMO

Contribuindo para a construção de uma abordagem pedagógica da linguagem visual, ampliando as pesquisas e atividades acadêmicas e pessoais nas áreas acadêmicas do lazer e da qualidade de vida, com um enfoque artístico e social, desenvolvemos nosso projeto de pesquisa e aplicação da Educação Lúdica do Olhar, que propõe atividades transdisciplinares (através de recursos multimídia, materiais pedagógicos, experimentos de Física e vivências lúdicas - envolvendo os cinco sentidos da percepção humana) para promover reflexões, sentimentos e expressões que favoreçam a qualidade de vida, a auto-estima, a cidadania e uma leitura crítica da realidade. Refletindo sobre as propriedades da luz e os mecanismos da visão humana, traçamos um paralelo entre o olhar e o ver. Com a distinção entre o mundo visível e o inteligível, transcendemos o mundo das sombras, descritos no Mito da Caverna de Platão e ressaltamos a importância de uma educação do olhar capaz de promover a leitura das imagens que nos rodeiam com ética e responsabilidade social, desenvolvendo as Inteligências Libertadoras de Celso Antunes e a alfabetização do olhar (leitura e a escrita de imagens através da luz, com base na metodologia de Paulo Freire). Compreendemos o lúdico como fenômeno humano e propomos sua utilização no processo pedagógico, através de práticas e vivências, que sistematizamos nas experiências da Oficina Lúdica do Olhar e na construção do que denominamos de Fotografia Lúdica (que consiste na construção de imagens pelo sujeito, sem a utilização de um equipamento fotográfico convencional).

Palavras Chaves: Educação Visual; Lúdico; Oficina de Fotografia; Alfabetização do Olhar; Qualidade de Vida; Ludicidade.

ABSTRACT

The Playful Education of Look considers activities transdisciplinares (through pedagogical resources multimedia, materials, experiments of Physics and playful experiences - involving the five felt of the perception human being) to promote reflections, feelings and expressions that favor the quality of life, auto-esteem, the citizenship and a critical reading of the reality. Reflecting on the properties of the light and the mechanisms of the vision human being, we trace a parallel between the look and seeing. With the distinction between the visible world and the intelligible one, we exceed the world of the shades, described in the Myth of the Cave of Platão and stand out the importance of an education of the look capable to promote the reading of the images that in them encircle with ethics and social responsibility, developing Liberating Intelligences of Celso Antunes and the alfabetização of the look (reading and the writing of images through the light, on the basis of the methodology of Pablo Freire). We understand playful as phenomenon human and we consider its use in process pedagogical, through practical and experiences, that we systemize in the experiences of the Playful Workshop of Look and in the construction of that we call of Playful Photograph (that it consists of the construction of images for the citizen, without the use of a conventional photographic equipment). Contributing for the construction of a pedagogical boarding of the visual language, extending the academic and personal research and activities, besides rescuing the artistic and social universe in this area of the knowledge.

Words Keys: Visual education; Playful; Photograph workshop; Life Quality.

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Descrição	Página
Figura 1 – O funcionamento do Olho e o princípio da Câmara Escura.	16
Figura 2 – As propriedades da Luz: ondas de fótons caminham em linha reta.	17
Figura 3 – A visão é um sistema complexo: óptico, químico e nervoso.	18
Figura 4 – A Taça com duas faces, figura ambígua do Psicólogo Edgar Rubin.	21
Figura 5 – Logomarca da Oficina Lúdica do Olhar.	40
Figura 6 – Fotografia Lúdica, construída através do desenho.	43
Figura 7 – Fotografia Lúdica, fixada através de construção cênica.	44
Figura 8 – Fotografia Lúdica, fixada através de desenho.	46
Figura 9 – Máquina e Crachá de papelão.	47
Figura 10 – Câmera Mágica de papelão.	47
Figura 11 – Experimentos de Física apresentam o mundo visível.	48
Figura 12 – Vendas de pano para os olhos, em cores preto e vermelho.	48
Figura 13 – Depoimento de participante ao final da Oficina.	53
Tabela 1 – As Inteligências Múltiplas e a Educação do Olhar.	30
Tabela 2 – Roteiro Pedagógico da Oficina Lúdica do Olhar.	49
Tabela 3 – Desenvolvendo os cinco sentidos da percepção.	54

SUMÁRIO

1 ABRINDO AS JANELAS DA PERCEPÇÃO.....	11
2 SOBRE O OLHAR E O VER.....	14
2.1 O Mundo Visível.....	15
2.2 Sobre o Visto e o Imaginado.....	20
2.3 O Mundo Inteligível.....	22
2.4 Quem olha é responsável pelo que vê.....	26
3 POR UMA EDUCAÇÃO DO OLHAR.....	30
3.1 O Lúdico como Estratégia Pedagógica.....	36
4 A OFICINA LÚDICA DO OLHAR.....	39
4.1 A Fotografia Lúdica.....	43
4.2 O Roteiro Pedagógico da Oficina Lúdica do olhar.....	46
5 A EDUCAÇÃO LÚDICA DO OLHAR.....	52
5.1 Desenvolvendo o Mundo Visível.....	54
5.2 Desenvolvendo o Mundo Inteligível.....	55
REFERÊNCIAS.....	56
ANEXOS.....	60

1 ABRINDO AS JANELAS DA PERCEPÇÃO

*"Só se vê bem com o coração o essencial é invisível para os olhos".
(SAINT-EXUPÉRY, 2004, p. 72).*

Nosso objetivo com este trabalho é demonstrar a necessidade de uma abordagem pedagógica da linguagem visual, ampliando as pesquisas e atividades acadêmicas e pessoais nas áreas do lúdico e da educação do olhar, resgatando seus papéis pedagógicos, sociais e artísticos, abrindo portas e janelas da percepção para vermos o mundo com os olhos do coração.

Para isso, temos como objetivos específicos: 1 – Apontar a viabilidade de uma educação do Olhar, tendo como bases conceituais as Inteligências Múltiplas de Gardner, a Educação Popular de Paulo Freire, as Inteligências Libertadoras de Celso Antunes e o Teatro Imagem de Augusto Boal e o Mito da Caverna de Platão como um fio condutor para os conteúdos trabalhados. 2 – Empregar o desenvolvimento, a experimentação e a sistematização da Oficina Lúdica do Olhar, interpretando o roteiro proposto.

Ao longo dos últimos anos, venho desenvolvendo atividades profissionais (como repórter fotográfico e educador em projetos sociais) e acadêmicas (no Curso de Lazer e Qualidade de Vida), buscando identificar e analisar propostas e processos pedagógicos e a experimentação de práticas que se refletem neste trabalho.

A Oficina Lúdica do Olhar é um laboratório na utilização do lúdico no processo de sensibilização e motivação dos indivíduos (educação). Buscando através da sistematização desta vivência lúdica (de rápida duração para pequenos eventos e atividades), contribuindo com a disseminação de uma prática libertadora do olhar.

A Educação lúdica do Olhar propõe atividades transdisciplinares, utilizando-se de recursos multimídia (através de projeções de fotografias e vídeos); materiais

pedagógicos e experimentos práticos de Física (especificamente de Óptica, tais como: luz, cor, Câmeras Escuras, etc); vivências lúdicas e Jogos Cooperativos (envolvendo os cinco sentidos da percepção); reflexões teóricas e práticas; sentimentos e expressões artísticas, nas quais a afirmação de conhecimentos técnicos (olhar) e estéticos (ver) favoreça a promoção da qualidade de vida e o desenvolvimento de uma leitura crítica da realidade com ética e compromisso social. Nesta perspectiva, desenvolvemos a Fotografia Lúdica que consiste na construção de imagens pelo sujeito, sem a utilização de um equipamento fotográfico convencional focando, a metodologia da oficina, na construção de uma diferenciação entre olhar (o fenômeno da luz e da óptica) e o ver (uma construção subjetiva e cultural), abordando assim, a diferenciação Platônica dos mundos visíveis e inteligíveis.

Utilizando a metodologia da Pesquisa-ação, que consiste na superação do modelo tradicional de pesquisa: *“as interpretações da realidade observada e as ações transformadoras são objetos de deliberação”* (THIOLLENT, 1994, p. 11). Neste sentido nosso trabalho trilhou um processo simultâneo de buscar uma fundamentação teórica para a construção das bases filosóficas, metodológicas e culturais para a construção do roteiro da oficina, como também sua prática, resultando num constante processo dialético de reflexão/ação/reflexão nas dimensões Formativa, através da capacitação do pesquisador e dos participantes das oficinas. Interventiva, com a mobilização de recursos e realização das oficinas. Investigativa, no levantamento e estudo da realidade dos conhecimentos na área.

Justifica-se a proposta de desenvolvimento da Oficina Lúdica do Olhar pela relevância social da formação de indivíduos capazes de ler e escrever através de imagens em uma sociedade da informação, que diariamente produz milhares de imagens. Dessa forma, a oficina propõe a vivência lúdica com ênfase nos sentidos

proporcionando uma reflexão sobre a percepção da visão humana, buscando promover a auto-estima. Destacamos a importância do ver como metáfora de consciência para o questionamento do indivíduo e sua comunidade, capaz de servir como espaço de reflexão e desenvolvimento interpessoal, de habilidades e sensibilidades artísticas e culturais.

Conhecemos o mundo através de imagens. Das pinturas rupestres aos códigos binários que trafegam na internet, são derivações desta cultura visual que coloca na sedução do mundo visível sua ditadura sobre o sentir. A Fotografia, considerada a mãe da cultura contemporânea, trouxe uma grande contribuição neste sentido. Assim como o cinema, a publicidade, a televisão etc.

Cada vez mais observamos que muitas pessoas são vítimas da sociedade de consumo e da mídia massificada. Sendo incapazes de desenvolver uma leitura das imagens que lhes cercam, sejam estas publicitárias, jornalísticas ou cenas quotidianas. Vivem isoladas, percebendo o mundo ao seu redor através, apenas, das projeções que recebem passivamente, sendo estas, construções sociais e subjetivas de outros que não deles.

Ao longo deste trabalho, estaremos apresentando inicialmente a diferenciação entre o olhar e o ver, afirmando a necessidade e importância de uma Educação do Olhar, tendo a ludicidade como uma ferramenta pedagógica. A seguir, estaremos relatando e analisando as Oficinas desenvolvidas como trabalho de campo e identificando os aspectos relevantes desta pesquisa e concluindo sua viabilidade de aplicação em eventos, feiras, congressos, escolas etc.

2 SOBRE O OLHAR E O VER

“Podes, portanto, dizer que é o Sol, que eu considero filho do bem, que o bem gerou a sua semelhança, o qual bem é, no mundo inteligível, em relação à inteligência e ao inteligível, o mesmo que o Sol no mundo visível em relação à vista e ao visível”. (PLATÃO, 2004 p. 205).

O Mito da Caverna de Platão¹ é considerado por filósofos, fotógrafos e educadores, um texto emblemático na reflexão da condição humana, principalmente com o advento da chamada sociedade pós-industrial ou sociedade da informação, na qual as mídias, mais especificamente as imagens, assumem um papel estratégico tanto de dominação: pela massificação uniforme das grandes corporações mundiais de comunicação e pela indústria cultural e do entretenimento; como de libertação e desenvolvimento interpessoal: na construção da identidade local e afirmação de uma consciência cidadã global.

Tomamos esta obra de Platão como referência e com ela, desenvolvemos o fio condutor deste trabalho. O ponto de partida é uma diferenciação apresentada por ele, quando trata da existência de dois mundos ou dois níveis de percepção da realidade, o Mundo Visível e o Mundo Inteligível.

O Mundo Visível é o mundo da realidade concreta onde habitamos, dos objetos e seres. Ele é percebido através dos cheiros, sons, gostos, tatos, sombras, reflexos e imagens que captamos através dos cinco sentidos materiais, e neste trabalho, relacionamos com os aspectos ópticos, físicos, químicos e digitais da construção da imagem, seja no olho humano, ou nas máquinas fotográficas. O Mundo Visível envolve o conhecimento superficial da imagem em si, da técnica e dos fenômenos: O Olhar.

¹ Platão nasceu em Atenas e viveu no período de 428 a 347 a.C. O Mito da Caverna é apresentado no livro VII da sua obra A República.

Já o Mundo Inteligível é o plano das idéias, das essências, dos sentimentos, dos conhecimentos e das percepções superiores e divinas; da subjetividade humana, onde conectamos com o belo, o bom, a sabedoria, o amor, a justiça etc. O que propomos transcende a simples percepção das imagens buscando o desenvolvimento de uma consciência superior, na qual o conhecimento de mundo do indivíduo favoreça uma melhor Qualidade de Vida. Pautando o desenvolvimento de um ser pleno, permitindo a este, uma superação do mundo das aparências com acesso à cultura, à consciência ambiental, à cidadania, à ética, à justiça e à espiritualidade: O Ver.

2.1 O MUNDO VISÍVEL

“A fotografia concentra o olho no superficial. Por isso obscurece a vida oculta que reluz de leve através do contorno das coisas, como um jogo de luz e sombra. Não se pode captar isso, mesmo com a mais nítida das lentes. É preciso tatear com o sentimento para alcançá-la”. Trecho de Conversando com Kafka de Gustav Janouch (SONTAG 2004 p. 222).

Pitágoras, Aristóteles e Euclides, pensadores gregos, dedicaram-se aos primeiros estudos da geometria, da matemática e da filosofia, além de abordarem em seus tratados temas diversos como a música, a ética e a educação. Assim como Platão, eles servem de base para a construção de nossa civilização ocidental em diversos campos do conhecimento, especificamente no estudo da visão e da óptica (ciência da propagação dos raios luminosos). Na idade moderna estes estudos foram aperfeiçoados por pesquisadores que vão dos Renascentistas Leonardo da Vinci, Descartes, Newton, Huygens, até nossos contemporâneos como Einstein e diversos pesquisadores e artistas que continuam estas investigações.

No século XVIII os pintores renascentistas já haviam aperfeiçoado todas as regras da Perspectiva², sendo capazes de construir obras numa superfície plana, com imagens aproximadas do mundo visível, dominavam os desenhos de silhuetas e conheciam o princípio da Câmara Escura³, desenvolvidas a partir do estudo do olho humano, usando estes recursos para obter desenhos ricos em detalhes técnicos.

Figura 1 – O funcionamento do Olho e o princípio da Câmara Escura.



Fonte: Henrique José, 2005.

A Câmara Escura baseia-se no Olho humano, como mostra a Figura 1, a partir das seguintes propriedades: A luz é constituída de minúsculas partículas (os fótons) que não possuem matéria, só energia. Ela se comporta dualmente. Propaga-se nos meios homogêneos e transparentes em linha reta. Tem velocidade de 300.000 Km/s no vácuo. E a luz é também uma onda eletromagnética, onde o campo magnético se propaga na direção vertical e o campo elétrico se propaga na direção horizontal do sentido de propagação da onda.

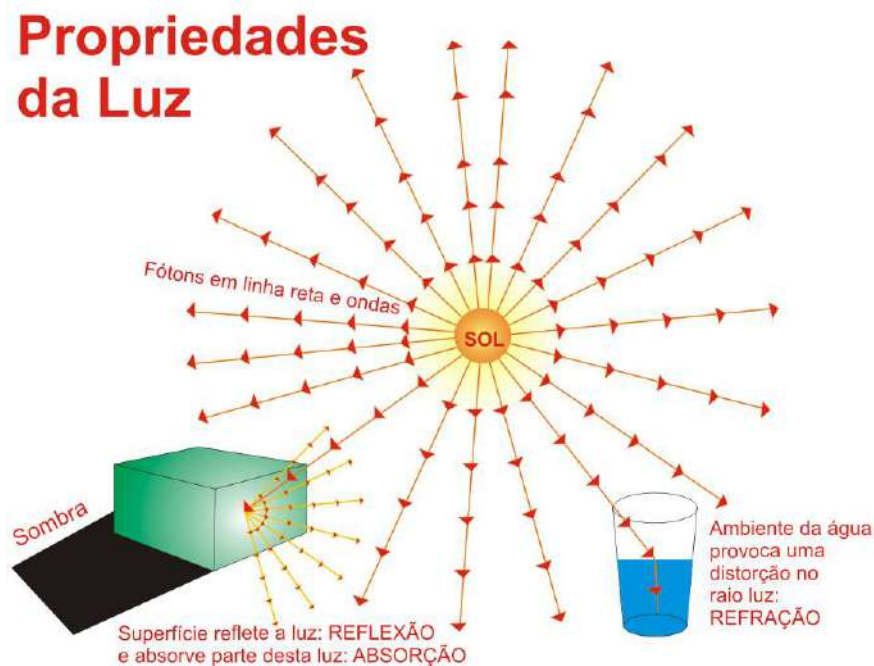
Quando observamos a incidência da luz sobre uma superfície, percebemos os fenômenos ópticos da Reflexão (a luz reflete na superfície), da Absorção (a superfície

² A Perspectiva consiste na construção de imagens bidimensionais, as convergências das linhas num plano, que reproduzem as noções de profundidade e combinações de luz e sombras das imagens que olhamos tridimensionais.

³ O Princípio da Câmara Escura – ver figura 1 - têm seu desenvolvimento e aperfeiçoamento para o uso no desenho e na Pintura atribuído a Leonardo da Vinci, mas já era conhecida pelo Grego Aristóteles para a observação de eclipses solares. As Gravuras de Silhuetas são obtidas através da projeção de sombras do rosto da pessoa sobre a tela e o desenho dos contornos, ressaltando os traços característicos da sua fisionomia.

absorve a luz), da Refração (a luz sofre um desvio) e, de acordo com o comprimento de onda e frequência deste feixe de luz (os altos - raios infravermelhos; baixos - raios ultravioletas; e o espectro solar - luz branca), se decompõe nas cores visíveis ao olho humano, como vemos na Figura 2.

Figura 2 – As propriedades da Luz: ondas de fótons caminham em linha reta.



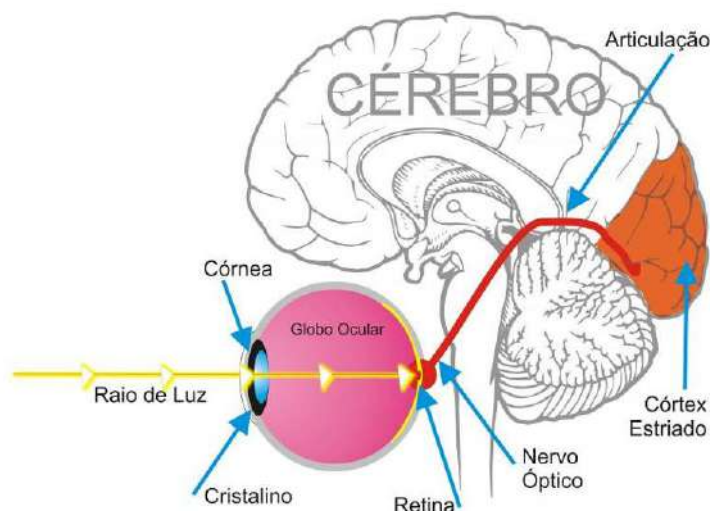
Fonte: Henrique José, 2005.

Descrevemos estes fenômenos físicos da luz para podermos clarear melhor o funcionamento do nosso sentido da visão, para isso, é importante entender que o olho é apenas um dos instrumentos da visão e nem é o mais complexo, pois a visão é um processo que utiliza diversos órgãos especializados, que descreveremos a seguir, mas podemos resumir em três operações distintas e sucessivas: ópticas, químicas e nervosas.

Já vimos como a luz se manifesta neste plano material e conhecemos o princípio óptico da câmara escura, que se assemelha ao olho humano, sendo este o processo inicial de captura da imagem visível pelo ser humano, demonstrado na Figura 3.

A imagem invertida é projetada numa membrana que reveste o fundo do olho, chamada Retina, onde encontramos os receptores de luz chamados de bastonetes e cones. Esses receptores comportam moléculas de pigmento, contendo uma substância chamada rodopsina, que absorvem os raios luminosos e se decompõe, por reação química. Cada um destes receptores retinianos estão ligados a células nervosas que transformam esta informação química em nervosa (sinapses) e, por sua vez, enviam através de outras ligações nervosas. Esta informação chega ao nervo óptico, que leva estes impulsos nervosos até uma região lateral do cérebro: a Articulação. De lá, novas conexões nervosas transmitem estes impulsos até a parte posterior do cérebro, o Córtex Estriado.

Figura 3 – A visão é um sistema complexo: óptico, químico e nervoso.



Fonte: Henrique José, 2005.

Detalhamos este processo da visão humana para afirmar que os cientistas ainda pouco sabem de como esta imagem retiniana é transformada em informação nervosa e como o cérebro processa esta informação. Percebemos na visão um sistema complexo: o essencial desta percepção visual acontece no cérebro, onde a imagem é processada como uma informação. Por exemplo: o olho capta a imagem invertida (de cabeça para baixo) e no cérebro esta informação é processada e novamente invertida colocando a imagem numa posição mais cômoda para nossa orientação espacial.

Segundo Aumont (2002) conhecemos detalhadamente os elementos da percepção visual e estabelecemos importantes relações entre a intensidade da luz, a percepção das cores, a distribuição espacial, os contrastes, os movimentos oculares e a noção de tempo, com o ato de ver. Em seu livro, Aumont (2002) descreve longamente alguns fenômenos importantes da visão (como é o caso da construção mental do movimento no Cinema e na Televisão), da ilusão de óptica, das imagens ambíguas, da atenção visual, da construção das imagens no plano, da noção tridimensional (provocada pelos olhos humanos com visão frontal e binocular) etc.

O que nos interessa destacar nesta obra é a noção de espaço e tempo que o autor relaciona com a visão. Além dos processos citados acima, necessitamos de elementos táteis e cinestésicos⁴ para construir uma percepção espacial e de movimento, portanto, não vemos apenas com os olhos. Podemos afirmar que o cérebro absorve informações dos outros sentidos para construir uma imagem mental do que foi visto, recorrendo inclusive à memória e a imaginação.

Outro elemento importante levantado por Aumont é a relação da imagem com o espectador:

⁴ O Cinestésico se refere à sensação de movimentos do corpo, em seus vários aspectos, incluindo a massa muscular, as articulações, a pele e estão relacionados aos mecanismos de aprendizado.

“As imagens são feitas para serem vistas, por isso convém dar destaque ao órgão da visão. O movimento lógico de nossa reflexão levou-nos a constatar que esse órgão não é um instrumento neutro, que se contenta em transmitir dados tão fielmente quanto possível mas, ao contrário, um dos postos avançados do encontro do cérebro com o mundo: partir do olho induz, automaticamente, a considerar o sujeito que utiliza esse olho para olhar uma imagem, a quem chamaremos, ampliando um pouco a definição habitual do termo, de espectador. Esse sujeito não é de definição simples, e muitas determinações diferentes, até contraditórias, intervêm em sua relação com uma imagem: além da capacidade perceptiva, entram em jogo o saber, os afetos, as crenças, que, por sua vez, são muito modeladas pela vinculação a uma região da história (a uma classe social, a uma época, a uma cultura).” (AUMONT, 2002, p.77).

Portanto, o mundo visível do Olhar é, para nós, algo muito mais subjetivo do que poderíamos supor inicialmente, torna-se ainda mais envolvente e profunda nossa investigação do mundo inteligível, o Ver, que poderíamos afirmar até então.

2.2 SOBRE O VISTO E O IMAGINADO

“O entrevisto do visto O ímã do imaginado” (ÁVILA, 1990, p. 14).

Acerca de tudo o que já foi dito, podemos afirmar que a distinção entre ver e imaginar é um fio tênue que pode, em muitos casos, estar além das aparências e reentrâncias da concretude. São diversos os fenômenos e mecanismos capazes de enganar nossos sentidos, principalmente nossos olhos, onde muitas das vezes, a imaginação cobre lacunas ou exclui detalhes das imagens. O que podemos dizer do efeito ilusório do cinema e da televisão, que a partir da projeção seqüencial de imagens estáticas, construímos no cérebro, a idéia do movimento.

A Figura mostrada a seguir é um exemplo clássico usada pelos pesquisadores da Gestalt⁵: o que realmente estamos vendo ou imaginando?

⁵ Surgida na Alemanha, no início do século XX, a "Psicologia da Gestalt" foi um campo de pesquisa experimental, que se ocupou em trazer questionamentos que foram contrários à visão mecanicista (causa-efeito) e à visão atomística (que visa o átomo: a menor parte ou elemento constitutivo da matéria). Na Psicologia: buscou determinar que a psique é formada por pulsões, emoções, símbolos,

Figura 4 – A Taça com duas faces, figura ambígua usada por Psicólogos.



Fonte: Edgar Rubin, 1915.

Esta reflexão remonta aos campos da psicanálise, em suas várias vertentes e nos remete a nomes que vão de Freud, Lacan, Piaget até Skinner e Perls. O que nos interessa aqui é lembrar essencialmente a existência de imagens internas (subjetivas), que o inconsciente e o imaginário se constituem numa fronteira do ser humano de difícil abordagem, pois não se pode medir como a imagem se constrói no inconsciente, ou como este inconsciente se relaciona com as imagens que sonhamos, com nossas imaginações criativas e com nossas imagens mentais.

Estas Imagens mentais, em última instância, não são meras fotografias interiores da realidade: São representações codificadas da realidade que transitam entre o verbal e o icônico. Não se sabe ao certo como as imagens reais interagem com as imagens mentais e estas com o inconsciente.

Portanto, a noção de Imaginário está associada, em seu uso corrente, a algo que não é real, uma ficção. Para Lacan (1998) este imaginário está relacionado diretamente com a imagem, com o simbólico e a relação constitutiva do sujeito com suas identificações formadoras e com o real (por exemplo, uma criança ao se olhar pela primeira vez diante um espelho). O Próprio recurso dos Mitos serve para esta

condicionamentos etc. Colocando a percepção como um conjunto, algo que sobressai a partir da relação entre as partes como um todo, e não pela associação de um estímulo ao outro.

construção do sujeito. As dimensões do imaginário são fundamentais na constituição do ser humano como um produtor de cultura, como um construtor de linguagens e interações artísticas. Vamos parar por aqui, e nos limitar a uma abordagem etimológica da palavra, que já serve ao nosso propósito:

“Imaginação. S. f. 1 Faculdade que tem o espírito de representar imagens; fantasia. 2. Faculdade de evocar imagens de objetos que já foram percebidos; imaginação reprodutora 3. Faculdade de formar imagens de objetos que não foram percebidos, ou de realizar novas combinações de imagens. 4. Faculdade de criar mediante a combinação de idéias. 5. A coisa imaginada. 6. Criação, invenção. 7. Cisma, fantasia, devaneio. 8. Crença fantástica; credice; superstição. 9. Liter e B.-art. Invenção ou criação construtiva, organizada (por oposição a fantasia, invenção arbitrária).” (HOLANDA, 1988 p. 350).

Portanto, mais uma vez, somos colocados diante do ser humano, um indivíduo dotado de habilidades e potencialidades que pode despertar esta força capaz de fazer brilhar sua luz interior.

2.3 O MUNDO INTELIGÍVEL

“Só podemos ver aquilo que estamos aptos a ver, aquilo que espelha nossa mente num momento específico”. George Tice, Fotógrafo Americano 1938 – 1959. (SONTAG 2004 p. 212).

Para Platão, o Mundo Inteligível estava situado num plano superior, algo transcendente ao próprio pensar humano, onde habita a verdade e o bem, mas nos limitemos às nossas investigações, trazendo este mundo para o terreno da subjetividade e da cultura humana.

O mito pode ser entendido como algo constitutivo da própria psique humana⁶, portanto, ele serve para a explicação de situações paradoxais, de cunho existencial

⁶ A Psique Humana segundo Carl Jung e Sigmund Freud, fundadores da Psicanálise, são diversas manifestações e aspectos do indivíduo e da sociedade, relacionados às camadas mais profundas da mente e do espírito, o inconsciente e subconsciente etc.

para o ser humano. O mito está situado no limite entre o dito e o não dito, entre a imagem e o discurso, ao contrário, do que tentou construir a ciência positivista. Temos os nossos mitos contemporâneos que descolados do mistério, transformaram a existência em um grande deserto, *“a ideologia é o mito que não mais se deixa narrar”*. (SODRÉ, 1983). Esta arrogância intelectual científica fez surgir a intolerância e o medo, transformou o mito em caricatura, a poesia em métrica e a imagem em perspectivas e regras de composição, manipuláveis pela mídia para a sedução dos corações e mentes.

Retomamos a alegoria de Platão para explicitarmos este paradigma e através de sua constatação, do reconhecer-se no mito, transcender, superar.

Levantemos algumas premissas: vamos entender melhor nosso tempo e nossa cultura construindo assim uma interpretação, um entendimento particular sobre nossa civilização. O mundo inteligível neste trabalho, consiste na forma de ver e perceber o mundo, está intimamente ligado ao nosso tempo e espaço, entendendo estes como uma construção subjetiva, histórica e socialmente contextualizada, portanto, vemos essencialmente através de nossos sentimentos, com os olhos do nosso tempo, com nosso universo cultural, a partir de nossas relações sociais, familiares, religiosas etc.

O século XX foi ao mesmo tempo, marcado pelo totalitarismo de esquerda e de direita, pela derrocada do chamado socialismo real, o que não significou a derrocada da Utopia⁷ de um mundo melhor. O que não significou também, uma vitória do capitalismo, ao contrário, vivemos um tempo cada vez mais marcado pela falência deste modelo que privilegia o ter em função do ser, reduzindo a nossa existência a ciclos consumistas e neuróticos que acumulam frustrações e estão levando a extinção

⁷ A Utopia é uma busca de construção de uma sociedade mais justa, um sonho a realizar-se. Este nome baseia-se na obra de Thomas Morus, Inglês do século XIV, que retrata a ilha de Utopia, constituída por uma sociedade perfeita. Suas críticas à sociedade Feudal, incorporam alguns princípios da República de Platão e dos ideais primeiros da Burguesia ascendente, sendo fonte de inspiração para os Comunistas e Anarquistas no século XIX.

dos nossos recursos naturais, comprometendo o equilíbrio do planeta e a própria existência humana.

“A crise que hoje atravessamos é uma crise de visão de mundo, de civilização. É, portanto, uma crise de sentido, uma crise de caráter espiritual. Entendemos “visão de mundo” como a trama de representações, conceitos e valores por cuja mediação os homens tecem sua inserção na vida.” (UNGER, 2000 p 53).

Esta crise tem raízes profundas, trata-se de uma falência do ideário iluminista, positivista e cartesiano. Segundo Descartes, o homem deve ser mestre e senhor da natureza. Já na visão de Bacon, a natureza é uma mulher que deve ser forçada a render seus segredos (UNGER, 2000). Ao longo dos últimos séculos, esta visão foi predominante, empurrando o conhecimento para a compartimentalização e a especialização, provocando a fragmentação da Ciência e uma falsa afirmação da superioridade do homem sobre a natureza.

“Ao contrário da percepção do real enquanto transformação constante, os seres são vistos como coisas estáticas, objetos cujo valor está unicamente na função que devem cumprir. Para falar à maneira de M. Heidegger⁸, no lugar da epifania do mundo, no seu processo de surgir e manifestar-se, instala-se a visibilidade das coisas que já estão lá e podem ser classificadas, dissecadas, controladas. A teoria, no sentido de visão, se torna voyeurismo. Rompe-se o diálogo entre o homem e o mundo, porque o mundo se torna estático, morto, coisificado⁹. É essa tiranização do real que vai governar nosso percurso civilizacional.” (UNGER, 2000 p 42).

Estes pensamentos vêm sendo explicitados nas últimas décadas e começam a serem abertas novas perspectivas que afirmam a diversidade. Edgar Morin, Humberto Maturana e Fritjof Capra, para citar os mais famosos como exemplo. Eles propõem um novo paradigma civilizacional, fundado na compreensão das tessituras complexas

⁸ HEIDEGGER, M. *Introdução à Metafísica*; trad. Emmanuel C. Leão. - Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1987.

⁹ BOÉTIE, Etienne de la, *Discurso da Servidão Voluntária*, Rio de Janeiro, Brasiliense, 1987.

das relações dos seres vivos, como observamos na Teoria de Gaia¹⁰, no resgate da esfera lúdica e transcendente do homem e na busca da Qualidade de Vida aos habitantes do Planeta.

*“É preciso dizer, quando falamos em desencantamento do mundo, que este desencantamento é, na verdade, o desencantamento do nosso olhar. Porque a Natureza permanece com seus encantos e com seu valor, independentemente do que os seres humanos possam pensar ou não pensar a respeito. É o nosso olhar que, se desencantando, se torna mais opaco, mais restrito. Então, reencantar o mundo (expressão que estou usando inspirada no título do livro *The Reenchantment of the World*, de Morris Berman, e que por sua vez se inspirou na expressão de Max Weber: o desencantamento do mundo) é, na verdade, reencantar o nosso olhar. O reencantamento do mundo significa redescobrimos aquilo que nos constitui, reencantar o mundo é poder novamente ter uma vivência da realidade que não se reduza à reificação. É uma das riquezas da nossa língua que a palavra real, que designa a realidade, designe também a majestade, o majestoso. Se pensarmos o real nessa dimensão de majestoso, a palavra realidade nos fala também de um tempo: real-idade, tempo majestoso. Pôr-se à escuta daquilo que a palavra – real - revela nos dá condições para fazermos uma outra experiência do Ser, da Natureza e de nós mesmos, redescobrimo a compreensão do universo como uma hierarquia de forças e intencionalidades que tem seus próprios reinos, suas realidades que se manifestam também na Natureza aqui no planeta Terra”.* (UNGER, 2000 p 42).

O que nos interessa ressaltar e concluir é compreendermos a humanidade como um processo de desenvolvimento dos indivíduos que olham o mundo a partir de uma reflexão subjetiva, construindo seus valores e sua identidade. Como podemos favorecer que este processo se constitua com bases de um senso crítico e responsabilidades sociais e ambientais, com valores fundamentais como a ética e a solidariedade e desta forma, promovam a sua qualidade de vida. Partindo de um movimento interior de transformação em si e do mundo a sua volta (do micro-cosmo ao macro-cosmo), entendendo esta como uma construção social planetária justa, solidária e sustentável.

¹⁰ A Teoria de Gaia é fundamentada pela pesquisa revolucionária dos cientistas James Lovelock e Lynn Margulis, que consideraram a Terra e a biosfera um “superorganismo” regulado por um processo evolucionário que ao mesmo tempo funciona como a origem e o sustento da vida no Planeta. Gaia é inspirado no nome que os gregos deram à deusa Terra.

2.4 QUEM OLHA É RESPONSÁVEL PELO QUE VÊ

A crise de visão da sociedade não se situa no ter acesso à informação, mas de como processamos, organizamos e utilizamos a quantidade cada vez maior de informações que recebemos, este novo paradigma do mundo pós-moderno torna-se mais evidente quando falamos das imagens, como uma construção econômica, social, política, cultural e subjetiva dos indivíduos.

A subjetividade e a percepção são aspectos fundamentais que pretendemos deixar aflorar para um ver melhor.

Em seu livro (SONTAG, 2004) dedica um capítulo a estas reflexões sobre a fotografia, sociedade e o mito de Platão, onde ela afirma:

“A humanidade permanece, de forma impenitente, na caverna de Platão, ainda se regozijando, segundo seu costume ancestral, com meras imagens da verdade. Mas ser educado por fotos não é o mesmo que ser educado por imagens mais antigas, mais ancestrais. Em primeiro lugar, existem à nossa volta muito mais imagens que solicitam nossa atenção. O inventário teve início em 1839, e, desde então, praticamente tudo foi fotografado, ou pelo menos assim parece. Essa insaciabilidade do olho que fotografa altera as condições do confinamento na caverna: o nosso mundo. Ao nos ensinar um novo código visual, as fotos modificam e ampliam nossas idéias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver. Por fim, o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça – como uma antologia de imagens.” (SONTAG 2004 p. 13).

Do olho ao cérebro, passando pelos sentimentos e valores culturais, construímos uma imagem do mundo ao nosso redor e com ela, ou melhor, através dela, constituímos nossa interação com a sociedade e a natureza. Portanto esta responsabilidade com o que vemos e com o que consumimos, ou ainda com o que produzimos de imagens é o centro de nossa proposta.

Sob o aspecto da mídia, esta é uma discussão constante entre os jornalistas, fotógrafos e cinegrafistas, que transcendem o campo profissional (do Direto Autoral,

do Direito de Imagem.¹¹ e da Ética Profissional) e entra na própria estrutura da sociedade contemporânea, na própria estrutura da notícia. Começamos a perceber, que nas Redações dos Jornais e Televisões, está sendo superada a noção romântica e autoritária, da imparcialidade da imprensa ou da neutralidade do repórter diante a notícia. Apesar desta falácia continuar permeando o imaginário popular, do que vi na foto, li no jornal ou vi na televisão, ser a verdade, o fato.

Na sua gênese, a fotografia era entendida como um processo estritamente técnico de reprodução de uma imagem dada, de captura da realidade, sendo o fotógrafo, um mero apertador de botão. Esta noção linear de fotografia igual a verdade serve a um propósito, não tão explícito, que vem ao longo do tempo sendo desmistificada pelos próprios fotógrafos, inclusive com a popularização dos meios digitais, onde a manipulação de imagens e até mesmo a construção de mundos virtuais, explicitam claramente a subjetividade inerente a toda construção humana.

A própria popularização do cinema e a banalização da publicidade, começam a provocar, nos consumidores, uma percepção crítica sobre estes meios. Poderíamos discorrer, na compreensão destes fenômenos, através das cenas disponibilizadas diariamente e suas implicações na crise da humanidade, que situamos anteriormente, mas fugiríamos de nosso foco central de estudo.

No filme documentário *Janela da Alma*¹², os diretores brasileiros João Jardim e Walter Carvalho entrevistaram diversas celebridades, especialistas e anônimos, onde para estas pessoas, a visão exerce um papel essencial em suas vidas, seja como um defeito como a cegueira ou a miopia, ou como mero objeto de estudo e expressão

¹¹ O Direito Autoral é o direito de propriedade intelectual, de alguém que produz, escreve, fotografa ou filma. Já o direito de imagem envolve a pessoa que é filmada ou fotografada e tem relação com sua liberdade de querer ou não ser exposta de forma pública.

¹² O premiado Filme Documentário *Janela da Alma* dos diretores brasileiros Walter Carvalho e João Jardim, Rio de Janeiro, 2001. Entrevista diversas pessoas como José Saramago, Hermeto Pascoal, Evgen Bavcar, Win Wenders, Oliver Sachs e outros, traçando uma reflexão emocionada sobre o ato de ver – ou não ver – o mundo.

artística. O Filme traça um paralelo entre o olhar e o ver, enriquecedor para nossa proposição de que somos responsáveis pelo que vemos. Eugen Bavcar, fotógrafo e filósofo, que aparece neste documentário como um paradoxo, pois é um fotógrafo cego, em seu depoimento afirma:

“Vocês não são videntes clássicos, vocês são cegos... porque atualmente vivemos em um mundo que perdeu a visão. A televisão nos propõe imagens. Imagens prontas... e não sabemos mais vê-las, não vemos mais nada... porque perdemos o olhar interior, perdemos o distanciamento. Em outras palavras vivemos em uma espécie de cegueira generalizada”. (JARDIM, 2001).

Esta visão interior é fundamental para a compreensão do indivíduo, consciente das imagens que consome e produz. Uma explicitação destas manipulações sutis da mídia e da ditadura das imagens sobre as pessoas é fundamental para a promoção de uma educação do olhar e a disseminação da ética, do cuidado, principalmente por parte dos envolvidos nesta produção. Podemos imaginar que as telas luminosas das televisões, os monitores de cristais líquidos ou os Ecrãs de cinema, seriam as fontes daquela luz fulminante que cegou a todos como uma epidemia, deixando-as incapazes de perceber a realidade, como sugere Saramago (1995) em seu livro *Ensaio Sobre a Cegueira*.

Ressalta agora, aos nossos olhos, um cuidado que precisamos cultivar ao ver, de não ideologizar o discurso, reduzindo esta responsabilidade com o ver, num mero processo de hegemonia e contra hegemonia com o discurso e a sociedade dominante (ao mesmo tempo, não podemos desconsiderar os aspectos econômicos e sociais que estão por trás das imagens, permitindo uma leitura ingênua das contradições existentes). Não se trata de engessar a estética e a cultura, como propuseram alguns marxistas do século xx, queremos ir além deste discurso ideológico. Deixemos aflorar o papel do sujeito, como transformador da sua realidade, capaz de realizar escolhas,

construir leituras e ser como sugere O Pequeno Príncipe: responsáveis por aquilo que cativamos e cultivamos.

Em primeira instância, somos responsáveis pela quantidade e qualidade do que ingerimos, sendo as conseqüências deste ato transmitidas às pessoas com as quais nos relacionamos. Através de um processo dinâmico de auto-alimentação e retro-alimentação (de dentro pra fora e de fora para dentro) mudar a nós é mudar nossa realidade.

Através de atitudes simples, podemos agir como prosumidores¹³. (produtores e consumidores) conscientes e solidários, não permitindo que imagens que promovam o racismo, a intolerância e o preconceito se proliferem, ao mesmo tempo, consumir e produzir imagens capazes de promover a identidade cultural, a auto-estima a participação cidadã etc.

Trata-se em princípio, de assumir uma postura afirmativa, através de nossos exemplos e com nossas atitudes, quebrar a cadeia de reprodução da alienação¹⁴. favorecendo o surgimento de um círculo virtuoso, rico em diversidades e convergências, como é a mente iluminada daquele indivíduo descrito por Platão, quando vislumbra a luz além das sombras.

¹³ O termo Prosumidores é utilizado para designar indivíduos e grupos que são ao mesmo tempo Produtores e Consumidores nas Redes de Economia Solidária (MANCE, 2003). Aqui damos a conotação no sentido de produtores e consumidores de imagens.

¹⁴ Em Marx, a Alienação estava ligada predominantemente ao desconhecimento do trabalhador sobre a apropriação do bem que ele produzia decorrente da manufatura, para nós este termo explicita o desconhecimento do indivíduo, sobre o contexto da produção e veiculação da imagem que produz e/ou consome.

3 POR UMA EDUCAÇÃO DO OLHAR

“Os conhecimentos podem ser transmitidos, mas nunca a sabedoria. Podemos achá-la; podemos vivê-la; podemos consentir em que ela nos norteie; podemos fazer milagres através dela. Mas não nos é dado pronunciá-la e ensiná-la” (HESSE, 1975, p. 114)

Veremos agora, com base na fundamentação teórica que refletimos anteriormente e na prática da Oficina Lúdica do Olhar, como podemos desenvolver um processo pedagógico capaz de favorecer uma alfabetização do olhar, que está relacionada com o desenvolvimento das Inteligências Múltiplas de Gardner, A Teoria das Inteligências Libertadoras de Celso Antunes e o método Paulo Freire de Alfabetização e Educação Popular.

O Norte Americano Howard Gardner, iniciou em 1979, uma investigação sobre o potencial humano, que resultou na Teoria das Inteligências Múltiplas. Nesta Teoria Gardner reconhece o ser humano como provido de oito diferentes inteligências que em cada indivíduo, existem em diferentes proporções, elas se relacionam entre si e promovem a interação do indivíduo com o meio e o conhecimento, podendo ser acionadas e desenvolvidas, estas capacidades cognitivas são: Lingüística, Lógico-Matemática, Corporal-Cinestésica, Musical, Interpessoal, Espacial, Intrapessoal e Naturalista, estuda-se atualmente a existência de uma nona inteligência, a Existencial ou Espiritual (BENEVIDES, 2005).

Vejamos, na Tabela 1, uma breve descrição destas Inteligências e sua relação com o que propomos para uma Educação do Olhar.

Tabela 1 – As Inteligências Múltiplas e a Educação do Olhar.

Inteligência	Descrição	Uso na Educação do Olhar
Lingüística	Habilidade para lidar com palavras de maneira criativa e de se expressar de maneira clara e objetiva. É a inteligência da fala e da comunicação verbal e escrita e não tem relação com a	Possibilitar que o educador e os alunos participem, falem durante as atividades e relatem suas vivências, permitindo a construção do conhecimento de forma colaborativa.

	cultura da pessoa.	
Lógico-Matemática	Habilidade para raciocínio dedutivo e para solucionar problemas matemáticos. É a mais associada com a idéia tradicional de inteligência.	Abordada de forma indireta
Corporal-Cinestésica	Capacidade de utilizar o próprio corpo para expressar idéias e sentimentos. Facilidade de usar as mãos. Incluem habilidades como coordenação, equilíbrio, flexibilidade, força, velocidade e destreza.	Trabalhamos diretamente com o corpo nas dinâmicas e vivências e no próprio ato da fotografia lúdica, que envolvem o gesto, o movimento, a expressão corporal.
Musical	Capacidade de entender a linguagem sonora e de se expressar por meio dela. Permite organizar elementos sonoros (timbres, ritmos, sons) de forma criativa e independente de aprendizado formal. É a mais associada com a idéia de talento.	Usamos a música para relaxamento e concentração, promovendo uma reflexão interior na dinâmica do despertar. Em uma das modalidades da fotografia lúdica a música é utilizada para a construção de imagens mentais e síntese.
Interpessoal	Capacidade de compreender as pessoas e de interagir bem com os outros, o que significa ter sensibilidade para o sentido de expressões faciais, voz, gestos e posturas de habilidade para responder de forma adequada às situações interpessoais.	Vivenciamos esta inteligência em toda a oficina desenvolvendo a aproximação entre as pessoas através de trabalhos em grupos.
Espacial	Capacidade de reproduzir, pelo desenho, situações reais ou mentais, de organizar elementos visuais de forma harmônica; de situar-se e localizar-se no espaço. Permite formar um modelo mental preciso de uma situação espacial, utilizando-o p/ fins práticos (orientação/disposição). Capacidade de transportar-se mentalmente a um espaço.	Fundamental nas atividades da fotografia lúdica e na dinâmica Floresta de Sons.
Intrapessoal	Capacidade de conhecer-se e de estar bem consigo mesmo, de administrar os próprios sentimentos a favor de seus projetos. Inclui disciplina, auto-estima e auto-aceitação.	Nas dinâmicas, promovemos este momento interior da sensibilidade artística, do olhar singular de ler e interpretar o mundo.
Naturalista	Envolve a capacidade de interagir com o mundo levando em conta os próprios sentimentos e a habilidade de compreender as emoções próprias e alheias, utilizando para as nossas decisões pessoais e profissionais.	Promover a qualidade de vida, através do contato com as imagens de outros fotógrafos, do funcionamento das propriedades da luz, dos fenômenos da visão, provocando o compromisso e a responsabilidade ambiental, social e pessoal.
Existencial ou Espiritual	É a capacidade de aplicar, nas ações do cotidiano, princípios e valores espirituais, com o objetivo de encontrar paz e tranquilidade. Envolve a capacidade de encontrar um propósito para a própria vida e de lidar com problemas existenciais (perdas, fracassos, rompimentos).	Favorecendo o despertar de uma consciência crítica e valores como ética, solidariedade e respeito ao meio ambiente e de indivíduos mais conscientes de sua realidade objetiva e subjetiva.

Fonte: Henrique José, 2005.

A Teoria das Inteligências Libertadoras nos apresenta uma série de exercícios e atividades capazes de promover o que ele chama de uma diferenciação entre as

inteligências e a criatividade (ANTUNES, 2000), que possibilitam trabalharmos com estas Inteligências Múltiplas, num sentido de libertar a criatividade e o senso crítico deste indivíduo:

“...esta teoria acredita que toda pessoa sem deficiência visual explícita é capaz de enxergar, mas que existem extraordinários benefícios em se educar esse olhar. Acredita que o olhar de um operário sobre seus companheiros não é o mesmo olhar de uma Tarsila do Amaral ou de um Portinari ao retratar operários, e que a imensa diferença entre essa forma de ver não se deve exclusivamente a uma genialidade especificamente recebida de Deus ou de seus genes, mas a uma educação do olhar, muitas vezes fortuita. Dessa forma, a teoria das Inteligências Libertadoras defende métodos de educação do pensamento e dos atributos sensoriais com a finalidade de dar uma nova dimensão de qualidade ao ser humano e inventar uma forma criativa de ampliar os limites de sua liberdade e, portanto, de sua dignidade.” (ANTUNES, 2000, p. 27).

Paulo Freire foi um educador à frente de seu tempo, influencia diversos métodos de educação e principalmente os de alfabetização e educação popular¹⁵. O que privilegiamos em nosso estudo, do método Paulo Freire, são seus pressupostos básicos: O papel da educação como libertadora; Sua maneira de abordar a relação educador/educando; A compreensão da alfabetização como um processo de desenvolvimento das potencialidades cognitivas, culturais e sociais para o domínio de uma linguagem, partindo de “Temas Geradores”.

Desta forma, dotamos o sujeito de ferramentas para interagir com a vida, dentro de uma perspectiva autônoma e solidária.

“Mulheres e Homens, somos os únicos seres que, social e historicamente, nos tornamos capazes de aprender. Por isso, somos os únicos em quem aprender é uma aventura criadora, algo, por isso mesmo, muito mais rico do que meramente repetir a lição dada. Aprender para nós é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito” (FREIRE, 2002, p.77).

¹⁵ Iniciada por Paulo Freire nos anos 60 em Angicos/RN e depois desenvolvida em Natal, com o prefeito Djalma Maranhão, através da campanha “De pé no chão, também se aprende a ler”, e posteriormente pelo Movimento de Educação de Base – MEB. Foi muito disseminada, nos anos oitenta, por diversos movimentos sociais e populares, que utilizam suas premissas pedagógicas para promover a Alfabetização de jovens e adultos e a Educação Popular contribuindo com a construção da cidadania e da luta por melhores condições de vida.

Tomamos estas palavras de Paulo Freire e relacionamos com um trecho do diálogo de Sócrates com Gláucon (PLATÃO 2000):

“- Ora – disse eu – O discurso presente mostra que qualquer alma tem nela esta faculdade de aprender e um órgão com este fim, e que tal como um olho que não se pudesse virar da obscuridade para a luz senão voltando o corpo todo ao mesmo tempo, este órgão deve ser afastado juntamente com a alma toda das coisas passageiras, até que se torne capaz de suportar a vista do ser e da parte mais brilhante do ser, e a isso chamamos o bem, não é assim?”

- Sim.

- A Educação – retomei – é a arte de voltar este mesmo órgão e encontrar para isso o método mais fácil e mais eficaz; não consiste em colocar a vista no órgão, pois já a possui; mas, como está virado de forma errada e olha algures para onde não é preciso, ela trata de modificá-lo.

- É o que parece – disse.

- Agora pode-se admitir que as outras faculdades chamadas faculdades da alma são análogas às faculdades do corpo; porque é verdade que, quando faltam de início, pode-se adquiri-las de seguida pelo hábito e pelo exercício; mas há uma, a faculdade de conhecer, que bem parece pertencer a qualquer coisa de mais divino, que nunca perde o seu poder e que, segundo a direção que se lhe dá, se torna útil e vantajosa, ou inútil e nociva.” (PLATÃO 2000, p.94).

Para Paulo Freire (BRANDÃO, 1985), não existem educadores e educandos puros, prontos, mas educadores-educandos e educandos-educadores, onde se ensina e se aprende mutuamente, cabendo ao educador, pelo maior domínio de alguns aspectos do conteúdo proposto, servir como um facilitador do processo de ensino-aprendizagem, sendo o responsável em levantar os temas geradores e permitir que a participação coletiva da turma resulte numa construção do conhecimento daquele grupo específico. Esta premissa é fundamental, particularmente, em nosso caso, quando estamos lidando com uma linguagem artística, onde o favorecimento de estilos e técnicas pode apontar um caminho autoritário. O grande desafio consiste em educar para a diversidade, ampliando os horizontes, permitindo um fluxo permanente de circulação e renovação deste conhecimento.

Paulo Freire (BRANDÃO, 1985) em suas premissas, resgata de uma forma singular o mesmo proposto por Platão, que ao longo de sua obra, mostra os processos dialéticos de Sócrates, que Freire traduz ao afirmar que educar é fazer perguntas, aprender é construir um saber pessoal e solidário e a educação é essencialmente um processo permanente de produção do conhecimento.

É na busca criativa de construir uma proposta de intervenção, que favoreça o desenvolvimento de um espaço propício à reflexão crítica da realidade e do mundo das imagens que nos rodeiam, que construímos a proposta de uma Educação do Olhar como um espaço de ação/reflexão sobre a condição humana, cultural e historicamente situada.

Edgar Morin apresenta pistas para esta reflexão: *“O conhecimento não é um espelho das coisas ou do mundo externo. Todas as percepções são, ao mesmo tempo, traduções e reconstruções cerebrais com base em estímulos ou sinais captados e codificados pelos sentidos”* (MORIN 2000, p. 20).

É, portanto, um processo singular, que ao pensarmos na premissa básica do método Paulo Freire (BRANDÃO, 1985) de que *ninguém educa ninguém e ninguém se educa sozinho*, temos na Educação do Olhar um espaço privilegiado de provocação, sedução e sensibilização dos participantes, possibilitando um Descondicionamento do Olhar¹⁶:

“Precisamos expandir as funções mais importantes da inteligência lógica, emocional e multifocal para desenvolver qualidade de vida, realizar nossos sonhos, conquistar nossas metas, manipular ferramentas para velejar nas águas da emoção e superar as dificuldades que ocorrem em nossos ambiente social e profissional” (CURY 2002, p. 55).

¹⁶ O Descondicionamento do Olhar, é um processo pedagógico desenvolvido pelo fotógrafo Cláudio Feijó da Escola Imagem-Ação em SP, através de sua oficina, com este nome, sensibiliza os participantes para um novo olhar, que se encontra condicionado em valores e hábitos, impedindo perceber o mundo à sua volta.

O desafio é alfabetizar os indivíduos para ler e interpretar as imagens ao seu redor, podendo perceber-se nesta teia diversa de signos e significados, como um sujeito de seu tempo, protagonista de sua história, também capaz de dominar esta linguagem e Escrever com a Luz¹⁷.

A Fotografia é um instrumento privilegiado para a obtenção deste propósito:

“A Foto não é apenas uma imagem (o produto de uma técnica e de uma ação, o resultado de um saber-fazer, uma representação de papel que se olha simplesmente em sua clausura de objeto finito), é também, em primeiro lugar, um verdadeiro ato icônico, uma imagem, se quisermos, mas em trabalho, algo que não se pode conceber fora de suas circunstâncias, fora do jogo que a anima sem comprová-la literalmente: algo que é, portanto, ao mesmo tempo e consubstancialmente, uma imagem-ato, estando compreendido que esse - ato - não se limita trivialmente apenas ao gesto da produção propriamente dita da imagem (o gesto da - tomada), mas inclui também o ato de sua recepção e de sua contemplação. A fotografia, em suma, como inseparável de toda a sua enunciação, como experiência de imagem, como objeto totalmente pragmático. Vê-se com isso o quanto esse meio mecânico-óptico-químico, pretensamente objetivo, do qual se disse tantas vezes no plano filosófico que ele se efetuava - na ausência do homem -, implica de fato ontologicamente a questão do sujeito, e mais especialmente do sujeito em processo.” (DUBOIS 1993, p.57).

Neste sentido, incluímos a fotografia dentro de um contexto de ferramenta lúdica e pedagógica, principalmente pela sua capacidade de relacionar e envolver a magia do fenômeno físico da luz, da câmara escura e da cultura, através da construção e obtenção destas imagens pelo fotógrafo e as implicações sociais, estéticas e éticas relacionadas ao ato de fazer um recorte desta realidade por quem fotografa e a leitura destas, por quem as observa. Ou indo mais além, através da desmistificação do ato fotográfico, permitindo que o indivíduo seja capaz de ler e escrever imagens, resignificando sua realidade objetiva e subjetiva com sabedoria.

Através da metodologia da educação popular de Paulo Freire (BRANDÃO, 1985) e acionando as Inteligências múltiplas e Libertadores de Gardner (TRAVASSOS,

¹⁷ A palavra FOTOGRAFIA, têm sua origem nas denominações Gregas FOTON, a menor partícula de luz e GRAFIA, escrita; podendo ser traduzida como Escrever com a Luz.

2001) e Celso Antunes (2003) propomos colocar a imagem a serviço deste processo de mudança pessoal e social, alfabetizando com luz. *“O olhar fotográfico é um hábito visual seletivo, animado por uma perspectiva sensibilizada por motivações de diversas origens – filosóficas, ideológicas, culturais e afetivas – presentes em todos nós, mesmo que nem sempre identificadas de forma nítida.”* (HUMBERTO 2000 p. 46).

A Educação do Olhar nos oferece esta possibilidade de promover a auto-estima, de resgatar a identidade e de favorecer o despertar de sujeitos capazes de refletir sobre a sua condição e promover a cidadania:

“Se considerarmos nosso trabalho um ato de abrir janelas, capaz de permitir a nós e aos outros uma visão renovadora e arejada – mesmo que seja decorrente de uma atitude especialmente particular -, isso deve ser um estímulo para continuarmos agindo”. (HUMBERTO, 2000 p. 47).

Até aqui, descrevemos uma diversidade de motivações que nos levam a refletir sobre as fundamentações da abordagem que desenvolvemos de uma Educação do olhar, mas sigamos na identificação do fenômeno lúdico nesta perspectiva.

3.1 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

“A reinvenção das linguagens ocorre não só na turbulência de nossos universos particulares, no campo de nossas angustiadas batalhas e de nossos momentâneos apaziguamentos, mas também na alegria do lúdico inerente aos desafios a que nos propomos ao inventarmos realidades”. (HUMBERTO, 2000, p. 18).

O Lúdico vêm ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, de sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica seja em práticas sociais e principalmente na escola, que carecem de mecanismos capazes de, ao mesmo tempo em que atraem a atenção e o interesse dos participantes,

despertam as suas inteligências e promovem seu aprendizado. Estas experimentações são fundamentais para um processo de repensar a educação, inserindo cada vez mais, a formação do indivíduo, como um ser pleno e complexo.

A ludicidade está ligada às dimensões do prazer, da intencionalidade e da criatividade, do sonho, da magia, da sensibilidade, do imaginário, como já demonstramos, sendo esta um Indicativo para superação do dualismo (PEREIRA 1999 p. 276), e da metodologia cartesiana/ocidental. Podemos vislumbrar um indivíduo complexo e holístico que ela (resgatando Edgar Morin), denomina de “*homo-ludens-sapiens-demens*”. Este homo-ludens busca resgatar esta dimensão do prazer, da alegria, da vida, da sensibilidade, da brincadeira, da arte etc, o homo-sapiens, podemos associar a nossa dimensão social, ao “faber” (trabalho) etc, enquanto que o homo-demens, está ligado aos aspectos da magia, do mito, da religião etc. Todos estes aspectos se interconectam e interagem na constituição do indivíduo, afirmando sua natureza humana primordial.

Marcellino (1999), ao tratar do Lúdico foca a abordagem que buscamos, ele afirma o lúdico não como algo isolada ou associada a uma determinada atividade, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer “*porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente... na escola?*” (MARCELLINO 1999, p.14).

Ao resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, buscamos construir as bases para: através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

Para esta vivência lúdica ser exercida em sua plenitude, propomos um trabalho de sensibilização através dos sentidos buscando a leitura do mundo em nós. Em um mundo tecnológico, somos dotados de extensões eletrônicas que ampliam nossos sentidos, permitindo que vejamos mais que uma águia, tenhamos uma memória maior que um elefante, nadar melhor que os peixes, voar mais rápido que as gaivotas e podemos ainda experimentar sensações virtuais, “conhecer” o mundo pela Internet ou ainda fazer viagens para o micro e o macro cosmo. Mas nada disso nos serve verdadeiramente, se ainda somos incapazes de um olhar interior profundo, se não somos capazes de sentir, em nosso interior os sentimentos mais nobres de um ser humano, se não cultivarmos uma riqueza interior, nossas próteses espelham o vazio.

Como o proposto por (GOMES 2004), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a *“expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”*. E mais na frente conclui: *“Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo”* (GOMES 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

“Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade”. (GOMES 2004, p. 146)

4 A OFICINA LÚDICA DO OLHAR

“O excesso de luz cega a vista. O excesso de som ensurdece o ouvido. Condimentos em demasia estragam o gosto. O ímpeto das paixões perturba o coração. A cobiça do impossível destrói a ética. Por isto, o sábio em sua alma determina a medida para cada coisa. Todas as coisas visíveis lhe são apenas Setas que apontam para o Invisível.” (LAO TSE, 2004. p 49)

É importante ressaltar que esta oficina foi gestada dentro da Organização Não Governamental ZooN Fotografia¹⁸, ONG que atua a mais de dez anos promovendo a fotografia como expressão artística e ferramenta pedagógica de construção da cidadania e da identidade local. Portanto, algumas das atividades propostas já eram desenvolvidas nas Oficinas de Fotografia e Identidade da ZooN, sendo adaptadas e sistematizadas para nossa nova proposta de Educação Lúdica do Olhar e da Oficina Lúdica do Olhar através de um estágio de conclusão de curso, na referida entidade.

Através da realização de três Oficinas Lúdicas do Olhar, que comentaremos a seguir, pudemos experimentar nossa proposta de Educação Lúdica do Olhar, agregando a toda a fundamentação teórica apresentada, experimentações práticas, que validam esta pesquisa, com um resultado concreto.

Esta oficina destaca-se em três aspectos da Pesquisa-ação, que se interconectam: No aspecto Formativo, buscamos nos capacitar enquanto pesquisadores, fundamentando os conhecimentos e vivências específicos adquiridos ao longo dos anos com a carga de novas percepções e abordagens deste trabalho, destacamos a formação continuada ao longo do curso de graduação e o trabalho social desenvolvido na ONG ZooN fotografia.

Na dimensão Interventiva buscamos articular parceiros capazes de viabilizar a realização das atividades práticas, através do estágio na ZooN, pudemos garantir

¹⁸ A Galeria ZooN de Fotografia é uma ONG, que desenvolve diversas atividades de uso da imagem e de educação do olhar, sediada em Natal/RN, maiores informações no site www.zoon.org.br.

recursos (material de expediente e pessoal capacitado) para a mobilização do público para vivenciar estas oficinas, que refletem num bom resultando do trabalho de campo, que garantiram o desenvolvimento gradual da proposta e sua sistematização a partir de um processo de ação/reflexão/ação.

Na dimensão Investigativa, buscamos compreender o processo da visão humana e ressaltar suas dimensões subjetivas, para isso, realizamos uma vasta pesquisa bibliográfica que foi dos fenômenos físicos da luz e da óptica, até a psicanálise, passando por abordagens pedagógicas das práticas propostas, da reflexão do lúdico e de articulação de um fio condutor para a fundamentação teórica e prática da oficina com a obra de Platão.

Figura 5 – Logomarca da Oficina Lúdica do Olhar.



Fonte: Henrique José, 2005.

Com uma média de 15 participantes por oficina, perfazendo um total de 45 participantes, experimentamos e verificamos a viabilidade do roteiro proposto, seja durante a atividade, buscando perceber o envolvimento, motivação e desempenho da turma e dos educadores, seja através de uma avaliação ao final de cada oficina, que se desdobraram em três momentos: Primeiro, ao final da oficina, os alunos são motivados a escrever e/ou desenhar sobre a vivência e construir uma imagem cênica com o tema da oficina, buscando avaliar e refletir sobre a mesma de forma

espontânea; Depois, quando selecionamos 3 (três) alunos para uma entrevista reservada, na qual conversamos, avaliando as aprendizagens e percepções dos mesmos sobre os conteúdos e métodos empregados na oficina; E por fim através de um processo de auto-avaliação dos educadores envolvidos e sistematização da experiência, possibilitando constatar erros, acertos e validação da metodologia aplicada.

A primeira Oficina Lúdica do Olhar aconteceu durante o XII ENA – Encontro Nacional de Adolescentes, no dia 22 de julho de 2004, das 14 às 17 horas no Centro de Atenção Integral à Criança e Adolescente - CAIC do bairro de Lagoa Nova, com 25 participantes. Esta Oficina contou com o apoio da Organização Não Governamental Canto Jovem, uma das promotoras do Encontro. Já como resultado desta primeira oficina, compreendemos a necessidade de construir um fio condutor para amarrar os conteúdos trabalhados (até então, seqüências soltas) e refletindo sobre a metodologia proposta, vimos na Alegoria da Caverna de Platão, este elo de amarração.

O público desta oficina foram jovens de todo o Brasil envolvidos em projetos sociais, portanto já dotados de uma consciência crítica e compromisso social, ávidos para conhecer mais sobre fotografia. Neste sentido, apesar de expressarem a satisfação com a oficina, muitos buscaram informações mais técnicas sobre o equipamento que possuíam e como utilizá-lo para a obtenção de boas fotos. Esta motivação, sentida também nas oficinas realizadas posteriormente (até então era denominada Oficina de Fotografia Lúdica), resultaram na necessidade de explicitar melhor a proposta que estamos trabalhando, retirando o nome fotografia do título da oficina e destacando o lúdico e o olhar, desta forma diferenciando nossa prática de uma aula sobre fotografia ou de uma oficina sobre a técnica fotográfica.

Nossa segunda prática aconteceu durante a Feira de Extensão, Ciência e Tecnologia do Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Norte - CEFET-RN; no dia 25 de novembro 2004, na Sala de Projeções da Gerência de serviços, das 14 às 17 horas, com 07 alunos. Nesta oficina, o público se constituiu basicamente de professores e alunos do Curso Superior de Tecnologia em Lazer e Qualidade de Vida, do CEFET/RN, sendo, portanto, uma oportunidade de validar com os colegas e professores, a proposta em construção e poder receber um retorno mais apurado de quem atua e estuda na área.

Com o roteiro melhor desenvolvido e as premissas conceituais mais amarradas, realizamos esta segunda oficina num clima envolvente, onde trabalhamos a ambientação da sala, contribuindo para uma reprodução da cena da caverna de Platão.

Nossa terceira prática aconteceu com os filhos dos condôminos da Ecovila Novo Horizonte em Pium, município de Nísia Floresta – RN no dia 2 de abril de 2005, das 10 às 16 horas, ao ar livre, com 13 crianças. Esta foi a mais interessante das práticas, pois, além de adaptar o roteiro da oficina para o público infantil, pudemos experimentar melhor os produtos e resultados da educação Lúdica do Olhar e validar melhor nossa proposição de Fotografia Lúdica. A oficina iniciou com uma construção lúdica de uma história sobre a família da luz, onde a partir do conhecimento das crianças sobre a luz, fomos explicitando suas propriedades físicas, através de vivências de experimentos ópticos.

Com uma faixa etária que variou de 5 a 12 anos, tivemos algumas dificuldades em adaptar o conteúdo a níveis tão diversos de aprendizagem, mas no geral, conseguimos chamar a atenção deles para alguns princípios de funcionamento da luz, composição e estética.

Foi interessante perceber que as crianças são capazes de distinguir diferenças entre o olhar e o ver e construir noções de perspectiva e planos nos desenhos a partir do conteúdo trabalhado.

4.1 A FOTOGRAFIA LÚDICA

“Estou sempre fotografando tudo mentalmente, como um exercício”. Minor White, fotógrafo americano 1908-1976. (SONTAG 2004, p.217)

A Fotografia aqui, não é entendida como um mero objeto estético, uma imagem num plano bidimensional ou fenômeno físico/químico/digital, mas como uma expressão subjetiva de um indivíduo que interage com o meio: utilizando-se de seus sentidos, realiza um recorte da realidade.

Figura 6 – Fotografia Lúdica, construída através do desenho.



Fonte: Pesquisa de Campo - Ricardo Sales, 2005.

Na Fotografia Lúdica, este exercício é realizado sem o uso de máquinas convencionais, mas fixadas na memória, recortadas na imaginação e materializadas de forma lúdica, através de construções cênicas e expressões artísticas como desenhos e pinturas.

Como podemos observar na Figura 6, esta fotografia lúdica foi feita por um aluno de nossa oficina, com 12 anos de idade, utilizando a máquina/crachá de papelão, fazendo um recorte da realidade e começando a perceber as imagens de primeiro plano e de fundo. Na Figura 7, outra modalidade de fixação da imagem, através da construção cênica, resgatando a técnica do Teatro Imagem de Boal¹⁹.

Figura 7 – Fotografia Lúdica, fixada através de construção cênica.



Fonte: Teotônio Roque, 2004.

É o próprio Augusto Boal, no livro *Jogos para Atores e não Atores*, quem sugere a incorporação destas técnicas:

"Os princípios mesmos do Teatro do Oprimido, que é um método complexo e coerente. E esses princípios são: a) a transformação do espectador em protagonista da ação teatral; b) a tentativa de, através dessa transformação, modificar a sociedade, e não apenas interpretá-la" (BOAL 2002, p.319).

As técnicas do Teatro do Oprimido e mais especificamente do Teatro Imagem de Boal, são ferramentas poderosas de exercício de reflexão e ludicidade, implicando em interações perfeitas com variações infinitas entre os participantes da oficina, o

¹⁹ O Teatro do Oprimido, consiste numa série de técnicas cênicas e teatrais, jogos para atores e atividades de interação do público com o espetáculo, desenvolvidas por Augusto Boal, dentre elas destacamos o Teatro Imagem.

ambiente, a criatividade e a construção de cenas (Figura 7) com força e riqueza enquanto imagem:

“Para que se entendam e se possam praticar as técnicas do Teatro Imagem, é necessário ter em mente um dos princípios básicos do Teatro do Oprimido: A Imagem do real é real enquanto imagem. Quando, usando meus atores e objetos disponíveis, faço imagem da minha realidade, essa imagem, em si mesma, é real. Devemos trabalhar com a realidade da imagem, e não com a imagem da realidade - é bom repetir. Uma imagem não requer ser entendida, e sim sentida”. (BOAL 2002, p.233).

A Fotografia Lúdica pode ainda ser utilizada integrada em outras atividades e práticas pedagógicas, sendo usada como ferramenta de investigação e observação da natureza, da vida de uma comunidade, destacando suas riquezas sociais, ambientais e culturais, para a construção de um retrato de família, conhecendo melhor a realidade social e familiar dos participantes para a obtenção de um auto-retrato, ressaltando aspectos subjetivos de como o indivíduo se reconhece etc. Neste sentido, realizamos a atividade com as crianças, onde ao ar livre, pedimos para fotografarem o ambiente, onde elas iniciaram um processo de compreensão dos planos na imagem (primeiro plano, segundo plano) e perceber aspectos da paisagem, da composição, luz e sombra, cores e principalmente, detalhes, formas que passaram a chamar a atenção, com o desenvolvimento neles de um olhar mais apurado, o ver.

Em nossas experimentações, pudemos vislumbrar as potencialidades das vivências propostas, sendo ainda um rico universo para futuras investigações. Com a música, desenvolvemos uma fotografia daquilo que sinto e imagino uma Fotografia Lúdica genuína. Estimulamos os participantes a ficarem relaxados enquanto escutam uma determinada música de olhos vendados, pedimos que se concentrem no som e construam imagens mentais a partir do que ouvem, se necessário repetimos a música mais de uma vez, depois solicitamos que desenhem, fixem no papel as imagens que representam a imaginação e os sentimentos que a música passou, seja em músicas

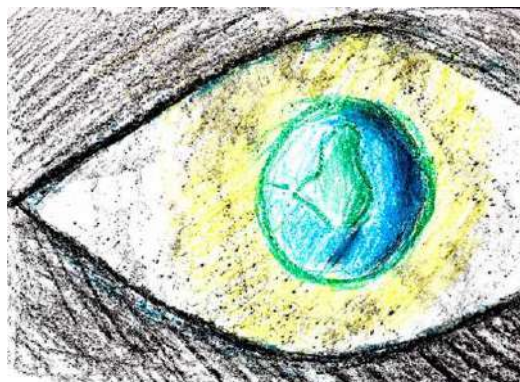
instrumentais ou com letras ricas em cenas, este exercício desenvolve o poder de síntese e concentração.

Longe da pretensão de formar fotógrafos ou repassar conteúdos técnicos aprofundados sobre fotografia, buscamos com a Fotografia Lúdica, despertar o olhar fotográfico, a visão de fotógrafo, sensibilizar e contribuir para o florescer de seres emocionalmente e esteticamente abertos ao mundo que os rodeia.

Podemos resumir nosso propósito construindo mentalmente a imagem de um flash que dispara e desperta algo além do espanto de um instante congelado no tempo, eternizado num papel ou refletido numa tela de cristal líquido. Mas o impacto interior de uma luz que penetra em nossa consciência e invade o nosso ser, abrindo as portas da percepção, para conhecermos o mundo além das sombras, rico em suas manifestações e expressões.

4.2 ROTEIRO PEDAGÓGICO DA OFICINA LÚDICA DO OLHAR

Figura 8 – Fotografia Lúdica, fixada através de desenho.



Fonte: Pesquisa de Campo - João Gustavo, 2004.

A construção do roteiro da oficina buscou sensibilizar os participantes, através de estímulos a percepção lúdica dos cinco sentidos, principalmente a visão, a partir de

vivências que remetem a uma releitura do Mito da Caverna de Platão, a uma compreensão holística e complexa do ser humano, destacando a importância de uma leitura crítica da realidade e das imagens.

Para possibilitar a obtenção dos resultados esperados, dispomos de uma série de recursos e Objetos Pedagógicos na oficina, descritos a seguir, utilizados em cada momento da oficina, de acordo com o roteiro apresentado na tabela 2:

Objetos

Figura 9 – Máquina e Crachá de papelão.



Fonte: Henrique José, 2004.

Figura 10 – Caixa Mágica de papelão.



Fonte: Teotônio Roque, 2004.

- Máquina Crachá de Papelão, para demonstrar o ato de promover um recorte da realidade;
- Caixa Mágica de Papelão, para demonstrar o princípio da Câmera Escura;
- Tiras de Pano nas cores Preto e Vermelho, para forçar a ausência de visão e uma reflexão interior;
- Jogo de espelhos, caneta laser, vidros, maisena, copo de vidro, lápis grafite etc para as experimentações ópticas de Refração, Reflexão e Absorção.
- Lápis de cera, lápis de cor, Hidrocor e folhas de papel ofício para os desenhos de avaliação e fixação das fotografias lúdicas.
- Spray próprio para aromatizarem ambientes, em embalagem de 60 ml, no aroma de Flor de Laranjeira: Traz alegria, bem estar físico e emocional. Aumenta o magnetismo pessoal, desinibe e desbloqueia emoções.

Composição: Água destilada, álcool neutro, propileno glicol e fragrância.
Fabricado por Essência e Arte Ltda.

Figura 11 – Experimentos de Física apresentam o mundo visível.



Fonte: Vlademir Alexandre, 2005.

Figura 12 – Vendas de pano para os olhos, em cores pretas e vermelhas.



Fonte: Teotônio Roque, 2004.

Músicas

- Paint the sky with stars, The best of ENYA – CD;
- Sons da Natureza - Floresta Amazônica Varios / Cid Entertainment – CD;
- Poema Desiderata na Voz de Cid Moreira - CD;

Imagens

- Ensaio Fotográfico Mangabeiras de Henrique José, 2004;
- Fotografias de Sebastião Salgado, exposição Êxodos, 2000;
- Mandalas do Artista Barry Stevens (www.mandalas.co.uk);
- Quadros demonstrativos do olho humano e das propriedades da Câmara Escura, da Luz e das Cores em Power Point;
- Filme Janela da Alma – CD;

Equipamentos:

- Aparelho de DVD;
- Televisão Grande;
- Projetor Multimídia e Computador;
- Projetor de Slides;
- Retroprojetor;

Estes recursos foram utilizados ao longo da oficina, associados às práticas para desenvolverem os mundos visíveis e inteligíveis.

Nossa Oficina Lúdica do Olhar foi desenvolvida para atender um público diversificado, com 20 participantes, durante 3 horas de atividade (180 minutos), necessitando de dois facilitadores e todo um trabalho prévio de produção e ambientação. Na Tabela 2 a seguir, detalhamos o roteiro da oficina, o tempo de duração e descrição de cada atividade.

Tabela 2 – Roteiro Pedagógico da Oficina Lúdica do Olhar.

Vivência	Tempo	Descrição da Ação
Ambientação e recepção	10 minutos Não conta como tempo de oficina	Criar “um clima”, favorecendo uma experiência lúdica, remetendo a um ambiente escuro, como uma caverna eletrônica. Preparamos a sala com objetos fotográficos (retroprojeter num canto reflete formas circulares; projetor de slides, no outro canto da sala, projeta uma imagem da lua no teto; projetor multimídia exibe o nome da oficina em uma parede lateral; televisão ligada num DVD exibe imagens de mandalas coloridas; som ambiente com música instrumental em baixo volume completa o clima). Para isso, optamos por salas com ar-condicionado com condições de controlar a luz ambiente. As pessoas vão chegando e entrando na sala, percebem o ambiente e recebem um crachá em formato de máquina fotográfica, onde escrevem seu nome e sentam em uma das cadeiras que estão arrumadas em forma de círculo com um espaço aberto ao centro.
Dinâmica de apresentação	15 minutos	Os participantes formam um círculo e dão as mãos. Neste momento o animador da oficina fala da proposta e apresenta a equipe; cada participante se apresenta e fala das motivações em fazer a oficina. Apresentamos o círculo como um espaço de ritual primitivo, que remonta ao tempo de nossos ancestrais que se reuniam ao redor da fogueira para trocar experiências e caracteriza o ambiente do mito da caverna, sugerido por Platão, pedindo para os participantes perceberem as sombras e luzes ao seu redor.
Dinâmica floresta de sons	15 minutos	Trabalhar com o sentido da audição dos participantes. São constituídas duplas, com uma venda nos olhos. sendo combinado um som comum entre os integrantes de cada dupla, as pessoas se espalham pela sala e devem encontrar o seu par através do som combinado. É colocada uma música ambiente de fundo com sons de floresta.
Na caverna de Platão	75 minutos	Trabalhar o paladar e a percepção dos mundos visível e inteligível nos participantes. Esta Atividade usa projeções de imagens, experimentos de práticos de óptica, utilização da câmara escura e debates sobre a fotografia e o ato de fotografar, ética, cidadania etc. O grupo é dividido em duas equipes, uma com as pessoas que tinham as vendas vermelhas nos olhos e outra com as vendas pretas. As equipes sentam de costas uma pra outra e enquanto a equipe vermelha vê fotografias sociais de Sebastião Salgado, a equipe preta chupa balas doces, depois as equipes trocam de lugar, enquanto a equipe preta vê fotografias publicitárias, a equipe vermelha chupa balas amargas. Cada grupo deve defender as imagens que viu como realidade, “Verdade é o que vejo?”. Tendo esta pergunta como tema gerador de um debate, cada equipe vai

		<p>argumentando e descrevendo os sentimentos e percepções, construindo estratégias de convencimento etc.</p> <p>Pretendemos provocar um debate coletivo sobre a fotografia como verdade e o ato de fotografar e ler imagens como uma construção individual e social (as imagens vistas se complementam, constituindo faces da mesma realidade).</p> <p>Uma variação deste exercício pode ser a escolha de apenas uma fotografia, para cada grupo, que tenha o poder de sintetizar o que estamos propondo, ou imagens que abordem visões diferentes sobre um mesmo tema ou situação, por exemplo conflitos étnicos, sociais, políticos e religiosos (Judeus e Palestinos; Colonizadores e Colonizados; Negros e brancos etc).</p> <p>Após o debate, os facilitadores apresentam o crachá, em forma de máquina e explicam a fotografia como um recorte da realidade. Falam do trabalho diferenciado do fotógrafo de publicidade e do fotojornalista. Apresentam o conceito de ensaio fotográfico e da ética e da responsabilidade social na fotografia. Nesta fase da oficina, trabalhamos o mundo inteligível. Após todo o debate e perguntas, é mostrado um ensaio fotográfico, ressaltando os aspectos artísticos e subjetivos da linguagem fotográfica.</p> <p>No segundo momento, na Caverna de Platão, descrevemos o Mundo Visível. Os facilitadores através do projetor multimídia apresentam as propriedades físicas da luz e fazem demonstrações e experimentos de física, utilizando um jogo de espelhos, lanterna, laser, vidros e objetos. Depois apresentam aos participantes as câmaras escuras, construídas de cartolina, explicam o princípio da câmara escura e o seu funcionamento, comparando com o olho humano e destacando os aspectos que descrevemos no início deste trabalho.</p>
Despertando uma nova consciência	15 minutos	<p>Os participantes são convidados a vivenciar um momento de relaxamento e reflexão. Com as vendas nos olhos e som ambiente com músicas instrumentais é borrifado um spray aromatizante de ambiente na sala, criando um clima de tranquilidade. Após algumas músicas, entra o Poema Desiderata, promovendo um momento de reflexão interior. Após nova música instrumental, os participantes são convidados a despertarem lentamente, se levantarem e formarem um círculo ao centro da sala. Realizamos um exercício de alongamento com o grupo, movimentando pernas, braços, pescoço etc. Neste momento do despertar, as luzes ambientes serão acesas, desfazendo o efeito de penumbra do ambiente.</p>
Dinâmica do escultor	15 minutos	<p>Desenvolvendo o tato. A turma é dividida em grupos de 3 pessoas, sendo estabelecido que uma delas será o escultor, outra a escultura e outra a pedra bruta. O escultor e a pedra bruta permanecem de olhos vendados, enquanto a escultura fica de olhos abertos, ela constrói um gesto, que possa permanecer estática por alguns minutos. O escultor, através do tato, vai sentindo a forma em que a escultura se encontra e vai reproduzindo a mesma postura na pedra bruta.</p>
Fotografia lúdica	20 minutos	<p>Fotografar sem máquinas convencionais, de forma lúdica. A turma é dividida em várias equipes (de duas, quatro, dependendo do número de participantes), cada equipe deve conversar entre si e utilizando-se dos recursos disponíveis na sala, inclusive delas mesmas, construir teatralmente uma imagem/cena estática com o tema: "Oficina Lúdica do Olhar", este tema pode ser variado, de acordo com interesses do grupo, ou do evento em que a oficina esteja inserida. Depois de um tempo para eles trabalharem, cada grupo encena a imagem construída, enquanto os demais fotografam com as máquinas crachá.</p> <p>Uma variação deste momento pode ser solicitar para cada participante fotografar alguma coisa ou cena no ambiente, prestando atenção nas imagens, memorizando o primeiro plano, segundo plano, cena de fundo etc. Depois fixando esta imagem no papel através de desenho.</p> <p>Outra variação é colocar músicas e pedir para os participantes</p>

		construírem uma imagem mental, desenhando no papel: a primeira música deve ter uma letra rica em cenas, imagens e situações, as pessoas escutam de olhos fechados e depois, a mesma música é tocada enquanto desenhavam. A segunda música deve ser instrumental, repetindo a mesma seqüência.
Dinâmica de encerramento	15 minutos	Voltamos ao círculo inicial, e conversamos sobre a vivência, comentamos alguns aspectos do trabalho e agradecemos aos apoios e parceiros. Propomos que os participantes comentem algo na roda, tirem dúvidas e solicitamos que cada um use uma folha de papel em branco para expressar a vivência.

Fonte: Henrique José, 2005.

É importante ressaltar, que realizamos constantes mudanças e adaptações no roteiro proposto em decorrência do próprio processo de experimentação e aperfeiçoamento da oficina. O que descrevemos acima foi o resultado de uma sistematização final para este trabalho, um roteiro que no momento entendemos como a versão atual, passível de adaptações e melhorias, inclusive para ser usado como ponto de partida para pesquisas futuras.

A versão do roteiro da oficina que apresentamos aqui consegue atender a nossa proposta inicial, construímos um roteiro dinâmico, articulado e ao mesmo tempo flexível, capaz de se adaptar a cada realidade onde acontece, sem perder sua idéia central.

5 A EDUCAÇÃO LÚDICA DO OLHAR

“... deve agora aplicar-se a tudo quanto dissemos anteriormente, comparando o mundo visível através dos olhos à caverna da prisão, e a luz da fogueira que lá existia à força do sol. Quanto à subida ao mundo superior e à visão do que lá se encontra, se a tomares como a ascensão da alma ao mundo inteligível, não iludirás a minha expectativa, já que é teu desejo conhecê-la. O Deus sabe se ela é verdadeira. Pois, segundo entendo, no limite do cognoscível é que se avista, a custo a idéia do bem; e, uma vez avistado, compreende-se que ela é para todos a causa de quanto há de justo e belo; que, no mundo visível, foi ela que criou a luz, da qual é senhora; e que, no mundo inteligível, é ela a senhora da verdade e da inteligência, e que é preciso vê-la para se ser sensato na vida particular e pública”. (PLATÃO 2004, p. 212).

A necessidade que nos move com esta proposta é de revelar um mundo melhor, que favoreça o desenvolvimento de sentimentos superiores de solidariedade com nossos semelhantes e harmonia com a natureza, transformando cada um de nós em propagadores da luz, do amor e da paz interior.

Para isso, torna-se importante promover uma educação do olhar, tendo o lúdico como ferramenta pedagógica capaz de favorecer a liberdade, a leitura crítica da realidade e o desenvolvimento cultural, despertando nas pessoas, o prazer de conhecer uma técnica e escrever com a luz, expressar-se através da arte e desta forma, influenciar positivamente em sua qualidade de vida.

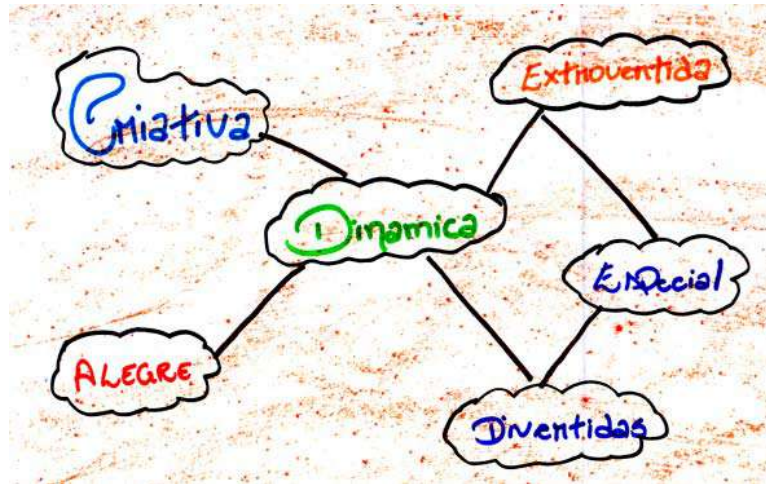
Ao analisarmos os objetivos propostos no projeto de pesquisa e verificarmos as bases conceituais e o referencial teórico trabalhado, podemos afirmar a viabilidade e relevância da educação do olhar proposta.

O material de campo coletado apresenta uma riqueza de imagens e depoimentos, que fortalecem nossa convicção nos objetivos alcançados. Destacamos o depoimento de Cláudia Mara Santos de Oliveira (Figura 13), que desenhou ao final da primeira oficina e a fala de Andréa Francos Ferreira, entrevistada ao final da segunda oficina:

“No primeiro momento chegamos aqui com interrogações: – Ah, eu quero conhecer o que é a Oficina Lúdica do Olhar, com a idéia de fotografia de

amador, chegar e tirar foto só daquilo que está na sua frente, sem você vê o que realmente está por trás, sem ter um olhar diferente. No segundo momento, quando aprendemos a olhar de uma forma bem mais lúdica, usando todos os sentidos: seja a visão, a audição, o tato, nossa história de vida, nossa cabeça por inteiro, pra poder a foto sair de uma forma melhor, bem mais ampla, onde possamos observar outras coisas que existem de tão importante em uma foto, e não só a pessoa, também outras coisas que podem ter a mais que possam dar um tchan diferente na foto”.

Figura 13 – Depoimento de participante, ao final da Oficina.



Fonte: Pesquisa de Campo – Cláudia Mara Santos de Oliveira, 2004.

A Sistematização da experiência da Oficina Lúdica do Olhar se insere neste contexto e se apresenta como uma contribuição modesta e sincera na comunidade acadêmica para a promoção de uma educação lúdica do olhar, aplicada em projetos sociais, escolas, congressos etc.

Atendendo a uma demanda de atividades articuladas, de curta duração, que tenham objetivos e resultados claros, custos baixos e impacto direto na formação e motivação das pessoas, além de gerar uma interação com o evento ou comunidade em que esteja inserido, sendo, portanto uma ferramenta concreta de ação pedagógica.

Desta forma, possamos juntos, refletirmos a nossa condição de profissionais de Lazer e Qualidade de Vida, comprometidos com mudanças sociais.

5.1 DESENVOLVENDO O MUNDO VISÍVEL

“Finalmente, julgo eu, seria capaz de olhar para o sol e de o contemplar, não já a sua imagem na água ou em qualquer outra parte, mas a ele mesmo, no seu lugar” (PLATÃO 2004, p. 211).

Trabalhar atividades para desenvolver o mundo visível, consiste basicamente em favorecer aos alunos, a percepção dos cinco sentidos e mais especificamente no entendimento básico das propriedades da luz, do princípio da câmara escura e dos instrumentos ópticos. Portanto, mesmo favorecendo o sentido da visão em nossa oficina, não desprezamos os demais sentidos, buscamos vivências capazes de despertar outros sentidos e assim, sensibilizar os alunos de forma mais abrangente.

Tabela 3 – Desenvolvendo os cinco sentidos da percepção.

Sentido	Desenvolvimento na Oficina Lúdica do Olhar
Audição	Utilização de música ambiente na dinâmica Floresta de Sons e do Poema Desiderata durante a dinâmica Despertando uma Nova Consciência.
Olfato	Na dinâmica Despertando uma Nova Consciência usamos um spray aromatizador de ambientes.
Paladar	Durante a dinâmica Na Caverna de Platão trabalhamos a distinção do amargo e do doce no paladar, associando bombons de diferentes sabores a cada grupo de imagens.
Tato	Envolve diversos momentos da oficina, sendo trabalhado de forma mais direta na dinâmica do Escultor.
Visão	Toda a proposta da oficina perpassa o desenvolvimento deste sentido.

Fonte: Henrique José, 2005.

Acreditamos ter atingido este propósito, não em sua plenitude ou na medida ideal, mas o possível, já que entendemos este processo contínuo ao infinito, de aperfeiçoamento da metodologia proposta. Principalmente quando estamos aqui, dando os primeiros passos no sentido do desenvolvimento da Educação Lúdica do Olhar.

5.2 DESENVOLVENDO O MUNDO INTELIGÍVEL

“Que há muitas coisas belas, e muitas coisas boas e outras da mesma espécie, que dizemos que existem e que distinguimos pela linguagem” (PLATÃO 2004, p. 204).

Desde o princípio de construção da Oficina Lúdica do Olhar, entendemos que para o pleno desenvolvimento do mundo Inteligível, deveríamos proporcionar uma compreensão do mundo visível, facilitando para os participantes da oficina, a necessidade de um olhar mais apurado, que busca ver além do que está diante os olhos, permitindo desabrochar um sentimento de busca investigativa da essência das coisas, da sensibilidade para a arte e o novo.

Ao longo de todo o trabalho, demonstramos com o nosso referencial teórico, os mecanismos humanos do olhar e as implicações desta construção subjetiva do ver na própria existência humana. Dentre as diversas ações desenvolvidas na oficina para acionar estes mecanismos, que podemos associar, de forma mais direta a libertação das Inteligências Múltiplas (tabela 1), e no centro de tudo, o desenvolvimento de uma leitura crítica da realidade, capaz de despertar o participante para ver além das sombras e projetar-se através de um caleidoscópio multicolorido, na sua viagem nesta existência, ao mundo das artes visuais. Iniciando sua alfabetização, para ler e escrever com a luz.

Para trabalhos futuros, recomendamos a continuação da fundamentação, análise e experimentação da Fotografia Lúdica em seus vários aspectos e a validação de novas abordagens e proposições teóricas para a Educação do Olhar, referenciada no lúdico e na formação de sujeitos capazes de ler e escrever imagens.

Com este trabalho, atingimos aos desafios inicialmente propostos, certos do dever cumprido, contribuindo para o desenvolvimento de reflexões e abordagens acadêmicas e pedagógicas voltadas para o desenvolvimento das artes visuais.

REFERÊNCIAS

- ACHUTTI, Luiz Eduardo Robinson **Fotoetnografia**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 1997.
- ALENCAR, Eunice Soriano de. **Como Desenvolver o Potencial Criador**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ALVES, Nilda; SGARBI, Paulo. **Espaços e Imagens na Escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- ANTUNES, Celso. **A Teoria das Inteligências Libertadoras**. Petrópolis: Vozes 2003.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Editora Papirus, 1993.
- ÁVILA, Affonso. **O Visto e o Imaginado**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- BABIN, Pierre, KOULOUMDJIAN Marie France. **Os novos modos de compreender – a geração audiovisual e do computador**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.
- BARBOSA, Ana Mae (org); **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara** Nota Sobre Fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BENEVIDES Costa, Gilvana. **Uma Abordagem Humanística para o Ensino de Astronomia no Nível Médio**. Natal: UFRN, 2005. Dissertação Mestrado.
- BÍBLIA. Português. **A Bíblia de Jerusalém**. 7. ed. rev. São Paulo: Paulus, 1995.
- BOAL, Augusto. **Jogos para Atores e Não-Atores: Teatro do Oprimido**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. São Paulo: Bertrand Brasil, 1998.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é o método Paulo Freire**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. Org. **De Angicos a Ausentes: 40 anos de Educação Popular**. Porto Alegre: MOVA-RS, CORAG, 2001.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CANDAU, Vera. **Tecendo a Cidadania**, São Paulo: Vozes, 1995.
- CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da Comunicação Visual**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

CARRON, Wilson e GUIMARÃES, Osvaldo. **As Fases da Física** – Vol. Único. São Paulo: Editora Moderna, 2002.

CHALLOMER, Jack. **Física - Atlas Visual**, São Paulo: Ática, 1997.

CITELLI, Adilson. **Novas Linguagens na Escola**: publicidade, cinema, TV, rádio, jogos, informática. São Paulo: 2000.

CURY, Augusto. **Revolucione sua Qualidade de Vida**. Rio de Janeiro: Sextante, 2002.

DUBOIS, Philippe. **Ato Fotográfico e Outros Ensaio**s. Campinas: Papyrus, 1993.

ECO, Humberto. **Sobre os Espelhos e outros Ensaio**s. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia, Saberes Necessários à Prática Educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende; FERRAZ, Maria Heloísa de Toledo. **Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, 2002.

GARCIA, Regina Leite (org.). **Múltiplas linguagens na escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GEERTZ, Clifford. **Nova Luz sobre a Antropologia**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2001.

GOMES, Christianne Luce (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

GURAN, Milton. **Linguagem fotográfica e informação**. Rio de Janeiro: Editora Gama Filho, 1999.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HESSE, Hermann. **Sidarta**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira: 1975.

HOLANDA, Aurélio Buarque, **Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

HUMBERTO, Luis. **Fotografia a poética do banal**. Brasília: Universidade de Brasília, 2000.

JARDIM, João. e CARVALHO, Walter. **Janela da Alma**. Rio de Janeiro: Cinema Nacional, 2001.

- JUNIOR, Eduardo Neiva. **A Imagem**. São Paulo: Editora Ática, 1986.
- JUVENTUDE, Instituto Pastoral. **Recriando Experiências - Técnicas e Dinâmicas Para Grupos**. São Paulo: Paulus, 1997.
- KRISHNA. **Bhagavad-gita**. São Paulo: Ed. Bhaktivedanta, 1995.
- KUBRUSLY, Cláudio Araújo. **O que é Fotografia**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.
- LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- MANCE, Euclides André (org.). **Como Organizar Redes Solidárias**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- MARCELINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, Educação e Educação Física**. São Paulo: Ed.Umiguí, 1999.
- MONTANARI, Valdir; CUNHA, Paulo. **Nas Ondas da Luz**. São Paulo: Moderna, 1995.
- MOREIRA, Wagner Wei (org.). **Qualidade de Vida Complexidade e Educação**. Campinas: Papirus, 2001.
- MORETTO, Vasco Pedro. **Óptica, Ondas e Calor: 2º Grau**. São Paulo: Ática, 1980.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez Editora; UNESCO, 2003.
- PEREIRA, Ana Maria. **Ludicidade**: Indicativo para superação do Dualismo. In: Encontro Nacional de Recreação e Lazer, XI ENAREL, 1999, Foz do Iguaçu. (anais) Foz do Iguaçu: 1999.
- PLATÃO. **A República**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2004.
- RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: Métodos e Técnicas**. São Paulo: Atlas, 1999.
- ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que Falam, Leitura da arte na escola**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2003.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O Pequeno Príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. **A cultura das mídias**. São Paulo: Brasiliense 1996.
- _____. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- _____; NOTH, Winfried. **Imagem, Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.
- SARAMAGO, José. **A Caverna**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- _____. **Ensaio sobre a cegueira**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais arte e video e cultura na argentina.** Rio de Janeiro: EDUFRJ, 1997.

SODRÉ, Muniz, **A Verdade Seduzida.** Rio de Janeiro: codecri, 1983.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa Ação.** São Paulo: Cortez, 1994.

TRAVASSOS, Luiz Carlos Panisset. Inteligências Múltiplas, in **REVISTA DE BIOLOGIA E CIÊNCIAS DA TERRA.** João Pessoa: EDUEP, Volume 1, Número 2, 2001.

TROTTER, Jorg. **O Olho.** São Paulo: Cert editora, 1985.

TSÉ, Lao. **Tao Te Ching – O Livro que Revela Deus.** São Paulo: Martin Claret, 2004.

UNGER, Nanci Mangabeira. **O Encantamento do Humano: Ecologia e Espiritualidade.** Rio de Janeiro: Edições Loyola, 2000.

VALADARES, Eduardo de Campos. **Física mais que divertida.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000.

VASQUEZ, Pedro. **Fotografia Reflexos e Reflexões.** São Paulo: LM&P, 1986.

ZAJDSZNAJDER, Luciano. **A Travessia do Pós Moderno: Nos tempos do Vale tudo.** Rio de Janeiro: Gryphus, 1992.

ANEXOS

ANEXO A - POEMA DESIDERATA (*INSPIRAÇÃO*).

Poema de Max Ehrmann, poeta e advogado americano escreveu este texto em 1927. A força e beleza do texto associadas com a divulgação feita por um padre, geraram a falsa idéia que esta poesia havia sido encontrada "na velha Igreja de São Paulo, em Baltimore, no ano de 1692".

Siga tranqüilamente entre a pressa e a inquietude, lembrando que há sempre paz no silêncio.

Tanto quanto possível, sem se humilhar, mantenha boas relações com todas as pessoas.

Fale a sua verdade, mansa e claramente, e ouça a dos outros, mesmo a dos insensatos e ignorantes, pois eles têm sua própria história.

Evite as pessoas escandalosas e agressivas. Elas afligem o vosso espírito.

Se você se comparar aos outros, você se tornará presunçoso e magoado, pois sempre haverá alguém superior e alguém inferior a você.

Você é filho do universo, irmão das estrelas e árvores. Você merece estar aqui e, mesmo sem você perceber, a terra e o universo vão cumprindo seu destino.

Desfrute das suas realizações bem como dos seus planos.

Mantenha o interesse em sua carreira, ainda que humilde, pois ela é um ganho real na fortuna cambiante do tempo.

Tenha cautela nos negócios, pois o mundo está cheio de astúcias. Mas não se torne um cético, porque a virtude sempre existirá.

Muita gente luta por altos ideais e em toda a parte a vida está cheia de heroísmo. Seja você mesmo. Principalmente não simule a afeição. Não seja

descrente do amor, porque mesmo diante de tanta aridez e desencanto ele é tão perene quanto a relva.

Aceite com carinho o conselho dos mais velhos e seja compreensivo com os arroubos inovadores da juventude.

Alimente a força do espírito que o protegerá no infortúnio inesperado, mas não se desespere com perigos imaginários. Muitos temores nascem do cansaço e da solidão e, a despeito de uma disciplina rigorosa, seja gentil para consigo mesmo. Portanto, esteja em paz com Deus, como quer que você o conceba e quaisquer que sejam seus trabalhos e aspirações.

Na fatigante confusão da vida mantenha-se em paz com sua própria alma. Apesar de todas as falsidades e desencantos, o mundo ainda é bonito.

Seja prudente e faça tudo para ser feliz.

ANEXO B – FOLDER INSTITUCIONAL DA ZOOON.

ANEXO C – CDROM COM DADOS, TEXTOS E IMAGENS.