



1290000236



TCC/UNICAMP B638t

Érika Silvana Soares Bollella

A TV Cultura na Internet

Uma forma de educação visual microprocessada

Campinas

2000

UNICAMP - FE - BIBLIOTECA

UNIDADE	FE
CHAMADA:	FCC / UNICAMP
	B638t
	23C
	124 / 03
	X
	R.B. 1100
	06.11.03
	Bibnd 302 07

**CATALOGAÇÃO NA FONTE ELABORADA PELA BIBLIOTECA
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP
Bibliotecário Rosemary Passos - CRB-8ª/5751**

B638t

Bollella, Erika Silvana Soares.

A TV cultura na Internet : uma forma de educação visual microprocessada / Erika Silvana Soares Bollella. -- Campinas, SP : [s.n.], 2001.

Orientador : Carlos Eduardo Albuquerque Miranda.
Trabalho de conclusão de curso - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Educação. 2. Internet (Redes de computação).
3. Televisão na educação. 4. Cultura. 5. Tecnologia. I. Miranda, Carlos Eduardo Albuquerque. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

A TV Cultura na Internet

Uma forma de educação visual micro processada

Érika Silvana Soares

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência
parcial para o curso de Pedagogia,
sob orientação do professor
Dr. Carlos Eduardo Albuquerque Miranda

Campinas

2000

Orientador: Dr. Carlos Eduardo Albuquerque Miranda

2º leitora: Profa. Dra. Lilian Lopes Martins da Silva

Dedico este trabalho aos
meus filhos queridos
Brunno e Larissa.

Agradeço

Ao querido orientador prof. Dr. Carlos Eduardo Albuquerque Miranda pelo respeito, pela ética e pela seriedade que demonstrou durante todo este processo. Também por ter acreditado em minha capacidade e pela cumplicidade na elaboração deste trabalho.

À Profa. Dra. Lilian Lopes Martins da Silva, por ser a segunda leitora deste trabalho.

Aos integrantes do OLHO.

Às minhas amigas, especialmente à Cláudia Lisboa, Faviola Alendes, Carolina Ide, Sueli Palmer, Simone e toda turma de pedagogia/96.

À Hélia Bartarim, minha mãe, pela coragem e alegria contagiante e, principalmente, por segurar as pontas. Sua presença, mãe, foi fundamental.

À Sálvio Marcelo Soares, meu irmão, que, pelo seu exemplo de perseverança e determinação, me ajudou a acreditar e lutar para a realização dos meus objetivos.

À meu pai que me ensinou valores que foram importantes para este começo de vida acadêmica e profissional.

À Donizete Bollella pela presença e dedicação.

À Hermínia Bollélla e Mafalda Batistella por estarem com meus filhos na minha ausência e pelo carinho a eles dispensado.

À meus tios Nicola e Elba Covolan que me apoiaram e me receberam nos dias que fiquei em Campinas.

Enfim, quero agradecer a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, estiveram envolvidas comigo durante esta minha caminhada e que contribuíram para meu crescimento.

Índice

Agradecimentos.....	i
Resumo.....	01
Introdução.....	02
1. Do computador pessoal ao interpessoal.....	04
Com a Internet o computador torna-se interpessoal.....	09
Características da Internet.....	10
Fatores da expansão da Internet	12
Como a TV Cultura se vê na Internet.....	18
Notas.....	19
2. A Navegação.....	20
Musikaos.....	23
Cocoricó.....	27
Vitrine.....	30
Retorno à home.....	33
Alô Escola.....	34
Notas.....	39
Bibliografia.....	40
Anexo	

Resumo

Este trabalho reflete sobre a produção da TV Cultura que se encontra disponibilizada em seu site na Internet. Produção que, ora se aproxima, ora se distingue daquela apresentada pela TV. O modo peculiar que caracteriza a produção pela Internet deve-se às adaptações realizadas para a disponibilização dos programas num outro suporte tecnológico. Observo a apresentação estética e educativa do site que é, ao mesmo tempo, política e cultural.

Início o trabalho falando a respeito do microcomputador, e principalmente, sobre a Internet refletindo sobre este aparato tecnológico, ou seja, o hardware e software. Faço referências a fatores que foram simultaneamente decisivos para a expansão da Internet: os motivos políticos e econômicos, as transformações técnicas e culturais e o desejo de ter a memória coletiva reunida num complexo tecnológico.

Na segunda parte do trabalho, descrevo a experiência da navegação, quando foi possível constatar, logo na *home page*, uma separação entre os programas ditos “Programas da Cultura” e programas do “Alô Escola”. Este aspecto, aliado ao desejo de compreender a forma de organização do material disponível no site, orientaram minha trajetória. Traço, também, um esquema geral referente aos links estabelecidos entre as páginas visitadas.

Introdução

Comecei a pensar sobre a TV Cultura quando cursava a disciplina de educação não-formal, no segundo semestre de 1999, ocasião em que a visitei e realizei entrevistas com pessoas que trabalham no departamento de ensino desta TV. A partir deste momento, passei a refletir sobre sua proposta educativa, bem como, no papel de uma emissora educativa e pública de televisão dentro da sociedade. Meu interesse em estudá-la deve-se ao fato da mesma ser reconhecida, nacional e internacionalmente, pela produção de programas de qualidade com preocupações manifestas no que se refere a educação, cultura, informação e entretenimento.

Com o propósito de ampliar minha compreensão sobre produções televisivas procurei o OLHO - Laboratório de Estudos Audiovisuais – que realiza pesquisas sobre televisão, cinema e demais produções audiovisuais de caráter cultural, educacional e artístico. Este contato fortaleceu meu interesse em dar continuidade às reflexões sobre a produção da TV Cultura.

Acredito que o estudo das produções televisivas é pertinente porque a TV faz parte da experiência social já que sua presença é marcante nos mais diversos ambientes, seja em casa, na escola, seja em outros lugares. Sua presença está fundamentada em circunstâncias históricas, sociais, culturais e educativas. Lembrando que sua produção representa, a sua maneira, os interesses, a visão de mundo e a opção política daqueles que a produzem.

A TV e as demais tecnologias de comunicação contribuem para recriar o real e, desta forma, alteram nossa percepção, preferências, gostos, estilos, nossa memória, nosso modo de pensar, modo de ver e viver a realidade. As imagens capturadas pela lente de suas câmaras e sua posterior edição originam os mais variados tipos de produção, sejam eles documentários ou programas de entretenimento. Estas imagens, que se apresentam como espetáculos, ou simulacros, ganham estatuto de verdade e vão

se naturalizando. Nós como espectadores/usuários vamos (re)significando a realidade que nos cerca. Conhecemos lugares com os quais dificilmente teríamos contato, como as geleiras da Antártida, ou as explosões vulcânicas, por exemplo. A TV nos apresenta os “povos aborígenes australianos”, os “ianomamis”, “os nordestinos”, (re)criando estereótipos e classificações, mas é assim, também, que vamos conhecendo outras culturas. A forma com que veicula as imagens e os saberes que estão na sociedade, e que vão (re)constrindo nossos próprios saberes, levanta a necessidade de uma discussão e contextualização das suas produções.

A TV Cultura cria uma forma diferente de se fazer presente no processo de comunicação social. E conceitos como: qualidade de vida, preservação do meio ambiente, cidadania, divulgação de trabalhos culturais, entre outras, aparecem constantemente durante a programação e expressam uma preocupação singular dentro das emissoras de televisão nacionais. Estes conceitos apresentam-se como marcadores de um tipo de produção que espera cativar determinados segmentos populacionais, além de demonstrar seu propósito educativo.

Entre as produções da TV Cultura encontra-se o material disponibilizado na Internet. E este trabalho reflete sobre esta produção. Produção que ora se aproxima, ora se distingue daquela apresentada pela TV. O modo peculiar que caracteriza a produção pela Internet deve-se a adaptações realizadas para a disponibilização dos programas num outro suporte tecnológico, sendo necessários elementos específicos de persuasão que prendam a atenção e favoreçam o interesse. Sua força argumentativa prevalece no texto escrito, nas cores, nas figuras, nas imagens ainda com poucos movimentos, além dos sons.

Navegando pelo site e contemplando suas paisagens passei a pensar nelas considerando sua apresentação estética e educativa que é, ao mesmo tempo, política e cultural. Assim como, sobre o suporte tecnológico, ou seja, o hardware e software, que sustenta a navegação.

1. Do Computador Pessoal ao Interpessoal

Antes do iniciarmos nossa navegação pelo site da TV Cultura, falarei um pouco sobre a rede Internet e o suporte que permitiu sua popularização, ou seja, o microcomputador, que ainda continua sendo o meio mais empregado para o acesso ao conceito de comunicação proporcionado pela Internet.

Segundo Levy¹, o primeiro computador, chamado ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), construído durante a Segunda Guerra Mundial, foi o que se pode chamar de uma grande calculadora. Depois dele começaram a surgir gerações de máquinas capazes de trabalhar as informações, e não apenas computar e armazenar dados numéricos. Talvez uma das primeiras idéias de incrementar o potencial dos computadores tenha acontecido em 1945 quando Vannervar Bush, chefe do organismo encarregado de coordenar o esforço de guerra dos cientistas americanos, propõe um dispositivo, chamado MEMEX, capaz de classificar e selecionar informações por associações de modo semelhante ao que hoje entendemos por hipertexto. Para tanto, seria necessária a criação de um imenso reservatório multimídia de documentos, abrangendo ao mesmo tempo imagens, sons e textos.

Foram necessárias algumas transformações para que os primeiros computadores que, a princípio, eram grandes, centralizados e caros fossem adquirindo as características que conhecemos hoje. Tornando-se, não apenas um reservatório multimídia, mas uma máquina capaz de ligar-se às outras e transmitir informações textuais, figurativas e sonoras.

A partir da década de 60, período da acirrada Guerra Fria e da corrida espacial, é que a tecnologia da informática ganhou impulso. “Nessa época ocorreram muitos aperfeiçoamentos técnicos, padronizações e novas linguagens de programação”².

Os avanços técnicos levaram à miniaturização de componentes e a construção dos primeiros microcomputadores, na década de 80, tornando possível sua aproximação com o consumidor individual através dos PCs.

A miniaturização dos componentes, sua otimização, padronização e a compatibilização das peças definidas pelas transformações de hardware e, principalmente, as transformações de software levaram a flexibilidade de uso e baixaram os preços, o que permitiu sua aquisição por maior número de pessoas. Atualmente, os micro computadores são utilizados nos mais variados lugares, tanto em escritórios, padarias, lojas e casas. Manipulá-los tornou-se uma tarefa mais fácil e rotineira que até nos esquecemos da enorme quantidade de tecnologia que torna possível seu funcionamento. Não queremos nem nos lembrar das dificuldades tidas quando trabalhávamos, exclusivamente, com o sistema MS-DOS, por exemplo, dada as vantagens do atual sistema operacional Windows. Uma das grandes vantagens do Windows, bem como a de seus aplicativos³, é a sua fácil manipulação através dos ícones presentes na área de trabalho, barras de ferramentas, menus e caixas de “diálogo”. Podemos dizer que estamos sendo educados por ele.

Poderíamos pensar o PC basicamente como uma caixa, entendendo o monitor exatamente como uma tela, ou seja, um tecido que reveste uma das faces daquela caixa. É esta mesma tela que revela em forma de imagens parte do que acontece lá dentro ao mesmo tempo que encobre seu interior. Se abrissemos a caixa poderíamos perceber, além dos fios, um conjunto de placas, pedaços de arame e peças com diversas características, feitas com tipos de materiais que lembram alumínio e plásticos. Uma placa maior onde encontramos outros componentes e placas sempre muito finas. Todas as placas repletas de desenhos que lembram caminhos que desembocam em perfurações; em peças circulares, quadradas, retangulares de diversos tamanhos; além de estar registrado alguns números e marcas do fabricante. É todo este conjunto que chamamos de hardware que dá suporte a programas elaborados (software).

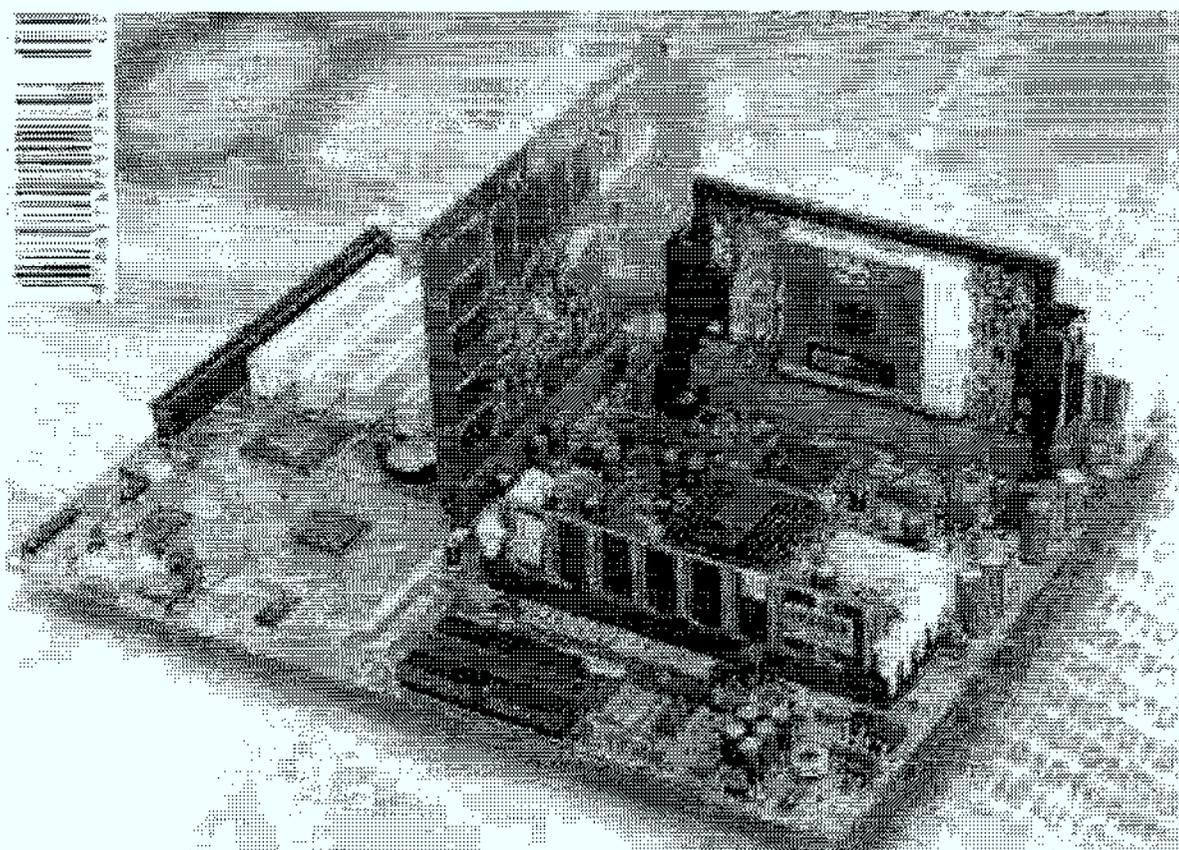
Para compreensão do funcionamento de um PC vamos tentar esclarecer, sucintamente, a função de alguns dos componentes básicos⁴ desta caixa. Cada

componente do computador irá executar tarefas determinadas. Porém, para que ele funcione é necessário que haja compatibilidade entre os componentes do hardware e do software. O software é quem irá fornecer instruções e comandos que indicarão as ações que cada componente deverá efetuar. Cada componente depende dos demais para desempenhar seu papel que é, essencialmente, o de processar a informação que recebe. Por isso, faz-se necessária uma arquitetura otimizada de hardware.

Em linhas gerais, o funcionamento de um PC divide-se em quatro grupos de tarefas. A CPU processa os dados que recebe, a memória armazena a informação (tanto a processar quanto as já processadas), as portas de entrada (teclado, mouse, modem) que recebem a informação a ser processada ou armazenada e as portas de saída (monitor, impressora, modem) enviam a informação, após seu processamento, para fora do computador.

“Para que esse sistema funcione, todos os elementos que compõem o computador devem comunicar-se entre si, de tal modo que a informação possa circular entre os distintos grupos de tarefas. Dessa comunicação se encarrega o bus do sistema, que interliga os componentes básicos do PC”.⁵

Quando o PC é ligado, a corrente elétrica chega à placa-mãe, vinda da fonte de alimentação da unidade central de processamento (CPU). Paralelamente, a eletricidade atinge as unidades internas de armazenamento, acionando seus motores e, assim, provoca sua inicialização.



© PC a fundo. Editora Planeta do Brasil.2000

*“A placa-mãe é uma placa de circuito impresso formada por um conglomerado de camadas de baquelita ou resina, entre as quais se intercalam os diversos circuitos elétricos que compõem as linhas de conexão que intercomunicam todos os seus elementos. Além disso, em sua superfície se concentram os vários elementos que gerenciam e determinam seu funcionamento, como o soquete no qual é encaixado o microprocessador, os slots para módulos de memória, o chipset (conjunto de chips e circuitos integrados à placa-mãe que interconectam os diversos componentes e buses de dados do PC.) e, entre outros componentes, os conectores dos buses de expansão e seus circuitos de apoio”.*⁶

A placa-mãe é uma peça chave dentro de um PC porque é nela que repousa sua estrutura física e lógica, pode-se afirmar que é o componente sobre o qual será

construída a arquitetura do PC, embora tenha perdido o papel de destaque para a memória e o microprocessador que é o destaque principal do computador.

O microprocessador, ou processador é o elemento encarregado de manipular a informação que circula no computador, executa as instruções e cálculos que constituem os programas, envia as informações solicitadas por todos os componentes do PC e recebe aquelas por eles geradas, ao mesmo tempo que controla as tarefas executadas pelos demais componentes. O processador comunica-se fisicamente com a memória do sistema por meio de um bus de dados que transporta a informação a grande velocidade.

A Memória é o componente eletrônico do computador que pode receber, armazenar e fornecer informações. Ela é formada por grande quantidade de células que atuam como diminutos condensadores capazes de reter as cargas elétricas recebidas e de indicar, graças a elas, cada bit de informação. A memória RAM (memória de acesso aleatório) constitui a zona de trabalho do microprocessador. Entretanto, ela guarda os dados temporariamente e somente enquanto estamos trabalhando com eles para termos a garantia da recuperação dos dados trabalhados é preciso salvá-los em disquetes ou no disco rígido. Assim, podemos considerá-la não como memória mas como lembrança, ou como a memória do presente.

“Embora os atuais PCs conservem em grande parte a estrutura do modelo inicial concebido pela IBM, o conceito original foi melhorando paulatinamente graças ao aumento de desempenho dos componentes (processadores, memórias, etc.) e à assimilação de novos padrões e tecnologias inimagináveis à época do nascimento do primeiro PC. Um bom exemplo dessa evolução é a incorporação de tecnologias multimídia e dos mais recentes desenvolvimentos dos sistemas de comunicação”.⁷

A Internet

A origem da Internet remonta ao final dos anos 60 como uma rede local da ARPA - agência de projetos de pesquisas avançadas do departamento de defesa dos Estados Unidos - assim, teve sua origem numa agência militar. Esta pequena rede foi denominada ARPANET e permitiu que os pesquisadores deste departamento compartilhassem recursos de hardware e de software, como espaços em discos, banco de dados, entre outros, através da comutação de pacotes. *“Outras redes experimentais que utilizavam ondas de rádio e satélites foram conectadas à ARPANET através de uma tecnologia de interconecção. No início da década de 80, a ARPANET original foi dividida em duas redes, a ARPANET e a Milnet (uma rede exclusivamente militar)”*⁸.

Entre as décadas de 70/80 foram criadas outras redes nos Estados Unidos, servindo inicialmente à comunidade universitária ligando os centros de pesquisa e depois à organizações comerciais. Enquanto que, na Europa, outras redes também começaram a surgir e posteriormente avançaram para diversos países, inclusive o Brasil, já no início da década de 90. Hoje, a Internet é considerada a rede das redes porque integra as mais variadas redes sejam elas universitárias, comerciais, militares e científicas e estão mundialmente interconectadas.

No Brasil, a Internet começou a expandir-se através das universidades UNICAMP e USP, entre outras, vinculadas à FAPESP. Porém, começou a assumir maior expressividade somente há cerca de cinco anos, depois que *mudanças na política do governo para a área de comunicação*⁹ possibilitaram a ampliação das redes comerciais.

Segundo Franco¹⁰, a Internet provém do desenvolvimento de projetos de defesa e de controle que, no entanto, através de um esforço coletivo e muitas vezes altruísta transformou-se num espaço aberto de expressão e acesso à informação e que encontra-se num terceiro momento ao ser absorvida pelo sistema capitalista em constante busca de novos mercados.

Características da Internet

A Internet é uma grande rede que interconecta computadores e redes locais. É formada por estruturas físicas que tornam possíveis as conexões e por programas que favorecem a comunicação, através de normas e protocolos. Estas redes são conectadas fisicamente através de grandes canais de comunicação, usando tecnologias como satélite, fibras óticas, cabos submarinos, etc.

Utiliza uma arquitetura chamada Cliente-Servidor. Esta é uma expressão usada para descrever um modelo de rede que permite a troca de informações. Geralmente computadores de usuários são chamados clientes e computadores que possuem informações armazenadas são os servidores. Este modelo permite estabelecer relações entre os usuários – chamados clientes – que enviam requisições e os servidores que respondem as requisições dos clientes. Na configuração Cliente-Servidor, o cliente roda um programa chamado aplicação Cliente. O que permite fazer requisições ao servidor, formatar a requisição para o servidor atendê-la e formatar a resposta do servidor para o cliente poder lê-la. Já o servidor roda um programa chamado Servidor. Este programa recebe requisições do cliente e processa estas requisições, além de enviar as respostas para o cliente. A maioria das aplicações da Internet são Cliente-Servidor, entre elas as mais usadas são: FTP (File transfer protocol); WWW (World Wide Web) e E-Mail (netscape, eudora).

Para que houvesse comunicação entre os computadores e entre redes foi necessário uma convenção que normatizasse a utilização de **protocolos**. Assim, pôde-se determinar como a comunicação entre os computadores deveria ser estabelecida. O protocolo mais utilizado é o TCP/IP que pode ser considerado um protocolo-mãe, já que é formado por um conjunto de protocolos como o SMTP (Simple mail transfer Protocol) e o NNTP (Network news Transfer Protocol)¹¹. É o TCP/IP quem estabelece a maneira como os pacotes de informações irão viajar.

*“O protocolo TCP/IP é a base sobre a qual se estabelece uma grande variedade de formatos e de sistemas de comunicação a distância - informações como textos simples, páginas HTML, som, imagem estática, vídeo ou uma combinação qualquer desses e de outros meios. O TCP/IP é o protocolo de controle e transmissão da informação que circula pela Internet e as redes locais que a formam. Esse protocolo não só define o formato dos pacotes de dados em que a informação é fracionada, mas também permite regular sua transmissão e sua recepção”.*¹²

O protocolo TCP/IP permite a qualquer computador operar como cliente ou servidor de informações em uma rede informática como a Internet. Ao conectarmos um PC à rede mundial, por meio do protocolo TCP/IP, ele poderá tanto ser utilizado para navegação e acesso a informação localizada em outros computadores (atuando como cliente web), quanto poderá oferecer os dados e arquivos existentes em seu disco rígido para que outros usuários os consultem (servidor de dados na rede). *“Por essa razão, todos os computadores e equipamentos ligados à Internet ou a uma rede TCP/IP são genericamente designados como hosts (hospedeiros), termo que em outros ambientes de redes locais só se aplica aos servidores centrais da rede”.*¹³

*“A Internet pode ser vista como a estrutura ‘física’ que torna possíveis as conexões e a comunicação mundial remota entre computadores. A Web, por sua vez, é o conjunto de padrões e de técnicas que se serve da Internet para distribuir ou transmitir informações digitais de caráter multimídia...[] No ambiente das telecomunicações, a Internet poderia ser classificada como o hardware de rede mundial, enquanto a Web funcionaria como o software que opera com base nesse hardware”.*¹⁴

Fatores da expansão da Internet

Pelo menos três fatores foram simultaneamente decisivos para a expansão da Internet como a conhecemos hoje. Primeiramente, podemos citar os motivos políticos e econômicos, além das transformações culturais e o desejo de ter a memória coletiva reunida num complexo tecnológico. Em segundo lugar, o aprimoramento tecnológico que viabilizou a popularização dos PCs, facilitou a manipulação das informações, desenvolveu novas interfaces e novos softwares. E um terceiro fator, o crescimento da infra-estrutura de comunicação através das linhas telefônicas, cabeamento com fibras ópticas, etc.

A Internet que deve sua difusão ao aprimoramento e expansão de redes telefônicas, hoje, já pode influenciar o próprio conceito de telefonia. Quando acessamos a rede pagamos a ligação até o servidor mais próximo, deste modo, podemos estar acessando um site no Japão pagando uma taxa local. Pensa-se em utilizar este esquema para a rede telefônica. Paralelamente, o conceito de Internet vai deixando de se constituir exclusivamente por linhas telefônicas.

Também é possível acesso à rede através dos telefones celulares, que mostra a possibilidade de incorporação do conceito de comunicação da Internet em outros aparelhos que não apenas os micro computadores. Esta incorporação expande-se também para os eletrodomésticos, como as geladeiras com um dispositivo que permite o registro da lista de compras que pode ser enviada diretamente para o supermercado, por exemplo. E desta forma, vende-se mais que um conceito de comunicação e passa-se a vender os produtos que incorporam este conceito.

Fascínio, liberdade e desejo são palavras que podem expressar alguns dos sentimentos de um internauta, ou daqueles que ainda não conseguiram acesso à Internet. As campanhas publicitárias e a *mass media* contribuem para criar uma esfera de encantamento ao redor da web, vendendo a imagem desta como “objeto sagrado”. Assim, a Internet tem sido um dos temas mais cotados nas campanhas publicitárias onde

é apresentada como responsável por transformar pessoas comuns em pessoas mais felizes, emocional e financeiramente, criando necessidades e desejos de acesso às facilidades prometidas na rede.

Enquanto meio de comunicação ela cumpre papéis importantes na vida cotidiana de milhares de pessoas. Proporciona o prazer de navegar em busca de uma infinita gama de informações, mandar e receber mensagens, além de permitir que qualquer pessoa crie um site respondendo aos mais variados interesses. Também torna-se atraente para quem tem intenções de adquirir riquezas, abrindo um negócio na rede, ou ainda, possibilitando conforto na hora de realizar uma compra on-line.

No entanto, é preciso compreendê-la inserida num conjunto de transformações mais amplas e que recebe influência, além de influenciar o modelo capitalista de transferência de mercadorias ao mesmo tempo que altera modos de vida, de comércio, de comunicação, entre outros aspectos.

Deve-se evitar deslumbramentos com relação à Internet do tipo que a responsabiliza por transformações revolucionárias do modo de comunicação, porque ela coexiste com outros meios como o correio, o telefone e incorpora características destes meios. A possibilidade de nos comunicarmos com pessoas dos lugares mais distantes já é feita há muito tempo pelo telefone, além disso, ela ainda é pouco acessível para a maioria das pessoas. A possibilidade de acesso a grande quantidade de informação nela disponível não está diretamente relacionada à garantia de melhor qualidade de informação. Assim, ela transforma mas não revoluciona.

Percebe-se também que a palavra Internet tornou-se um slogan, uma mercadoria que vende um conceito de comunicação, além de vender outros produtos que incorporam seu conceito. Também é um símbolo capaz de demonstrar status e poder. Está associada, também, a possibilidade de satisfação dos desejos de conforto, de praticidade, entre outros, para aqueles que podem acessá-la.

Não é por acaso que o conceito/slogan da Internet, engendrado em meados do século XX com objetivos militares, ganha força nos anos 90 juntamente com outro conceito/slogan: o da globalização. Ambos fazem parte do mesmo processo que tem sido chamado de processo de *reestruturação capitalista*¹⁵.

*“A globalização do mundo expressa um novo ciclo de expansão do capitalismo, como modo de produção e processo civilizatório de alcance mundial. Um processo de amplas proporções envolvendo nações e nacionalidades, regime político e projetos nacionais, grupos e classes sociais, economias e sociedades, culturas e civilizações. Assinala a emergência da sociedade global, como uma totalidade abrangente, complexa e contraditória”.*¹⁶

Apesar do aspecto econômico da globalização ser o mais comentado, é preciso notar que ele é um conceito mais amplo. Viola¹⁷, considera-a *“como um processo multidimensional caracterizada por treze dimensões inter-relacionadas: militar, econômico-produtiva, financeira, comunicacional-cultural, religiosa, interpessoal-afetiva, científico-tecnológica, populacional-migratória, ecológico-ambiental, epidemiológica, criminal-policial e política”*.

O que ele chama de aspecto comunicacional-cultural faz parte de um conjunto de transformações que se fortalecem no período pós-guerra. Este aspecto toma força com a pulverização dos padrões de consumo e do estilo de vida americano que são difundidos pelo cinema, pela televisão, pelas notícias veiculadas instantaneamente através dos telejornais que utilizam a tecnologia de satélites. Assim, a década de 60 aparece como um marco, tanto para o surgimento do conceito de Internet, quanto para este aspecto da globalização. Podemos verificar a intensificação desse processo à partir de meados da década de 80.

“A intensificação da interdependência transnacional e das interações globais, faz com que as relações sociais pareçam hoje cada vez mais desterritorializadas, ultrapassando as fronteiras até agora policiadas pelos costumes, nacionalismo, língua, etc. Entretanto, e em aparente contradição com essa tendência, assiste-se a um

*desabrochar de novas identidades regionais e locais alicerçadas numa revalorização do direito às raízes”.*¹⁸

Nota-se aqui o papel da rede das redes como coadjuvante na desterritorialidade das relações humanas e sua estreita relação com a globalização, ou pode-se dizer ainda que a Internet oferece suporte físico para a concretização do fenômeno da globalização.

Dentro das tendências de interações globais e de interdependência e, ao mesmo tempo, de valorização do regional e local a Internet parece desempenhar um papel conciliador. Ela satisfaz uma necessidade coletiva ao possibilitar aproximações com pessoas de outras nacionalidades, encurtando distâncias; unindo pessoas em grupos de interesses, ou de desejos; unindo pessoas de um mesma cidade e que não se conheciam. Ela é um lugar de encontros onde as tendências contraditórias aparentemente se unem. Percebemos que todos os grupos, sejam eles neofascistas ou defensores de direitos humanos, ou sejam de qualquer nacionalidade, etnia ou crença estão representados neste espaço. Assim, há um fator de mascaramento de tensões porque as pessoas que estabelecem contatos pela Internet, normalmente, têm os mesmos interesses e lutam por ideais semelhantes.

Harvey¹⁹ nos ajuda a pensar na relação entre as transformações do modo de produção e a passagem de uma estética cultural modernista para outra que se convencionou chamar de pós-modernista. A transformação do modo de produção capitalista fordista criou uma estética, um modo de vida condizente com valores deste modo de produção. Produção em massa significou, padronização dos produtos e consumo em massa o que implica toda uma nova estética e mercadificação da cultura, o fordismo contribuiu para a estética do modernismo onde a funcionalidade e a eficiência²⁰ foram imprescindíveis.

Aponta uma ruptura, na década de setenta, quando se iniciou uma transformação do fordismo para um sistema de produção e acumulação flexível, marcada por um confronto direto com a rigidez do fordismo. Este novo sistema, caracterizado por novas técnicas e novas formas organizacionais de produção busca a produção em pequenos

lotes e a subcontratação como forma de atender nichos de mercado altamente especializado, onde o acesso ao conhecimento científico e técnico se tornam fundamentais. Onde o conhecimento da última técnica, do mais novo produto, da mais recente descoberta científica transforma o saber numa mercadoria chave para produzir e ser produzida.²¹ É desta forma, a sociedade dita “do conhecimento” o transforma em mercadoria.

Pode-se perceber como a própria Internet condiz com esse novo modo de produção. A sua estrutura em sites que são fragmentos de informações visa atender a públicos específicos, seu rápido e fácil acesso às informações, além de ser um serviço 24 horas possibilita acesso ininterrupto de informações seja a que distância estiver o host²².

Outro aspecto, possível de ser verificado na Internet, compreenderemos através da leitura de Ianni quando este discorre sobre os novos meios de comunicação, onde “*as imagens substituem as palavras, ao mesmo tempo em que as palavras revelam-se principalmente como imagens, signos plásticos de virtualidades e simulacros produzidos pela eletrônica e pela informática.[...] E permitem transmitir, modificar, inventar e transfigurar signos e mensagens que se mundializam. Correm o mundo de modo instântâneo e desterritorializado, elidindo a duração. Criam a ilusão de que o mundo é imediato, presente, miniturizado, sem geografia nem história*”²³.

Cria-se a ilusão de que a memória é sempre lembrança. Então, é como se aquilo que não estiver na lembrança, ou sendo lembrado, não tivesse existido nem deixado marcas.

Desse modo, os media e, entre eles, a Internet vai revelando formas de educação visual na composição das imagens, das figuras e das palavras num movimento peculiar cujas formas estéticas traduzem a contemporaneidade. Este conjunto de formas revelam nos seus símbolos, palavras e ícones uma sociedade iconográfica cuja estética é fortemente marcada por transformações do modo de produção, de cultura, e das formas de interpretar e situar o homem.

Uma super rede que liga os computadores do mundo todo contribuem e traduzem, além da possibilidade do livre comércio e da livre circulação de capitais, a produção e circulação de produtos culturais e simbólicos. Dessa maneira, a Internet, embora utilizando um outro suporte e com outra concepção tecnológica, sendo um meio de comunicação audiovisual, tal como o cinema e a televisão, participa da (re)criação do conhecimento. Neste sentido, vale para ela o que comenta Almeida a respeito da produção de imagens e sons em movimento:

*O conhecimento visual cotidiano de inúmeras representações em imagens participa da educação cultural, estética e política e da educação da memória. É um processo de educação cultural da inteligência visual cuja configuração estética é, ao mesmo tempo, uma configuração política e cultural e uma forma complexa do viver social contemporâneo permeado de representações visuais. Estamos dentro de um processo de educação cultural da inteligência. Uma arte que, em forma plástica, dá visibilidade estética a um momento social, político enquanto constrói a memória desse momento.*²⁴

Esta memória contemporânea que os meios de comunicação, e entre eles a Internet, ajuda a construir representa o tempo presente que é transitório e facilmente substituível. Assim, a Internet se assemelha a memória RAM²⁵ porque não chega exatamente a ser uma memória no sentido estrito de reter informações adquiridas, mas apenas é uma lembrança.

Como a TV Cultura se vê na Internet

Veremos agora a maneira que a TV Cultura posiciona-se frente às transformações discutidas acima. Podemos verificar sua postura através das informações disponíveis em seu site.

“Atenta à globalização da economia, à conexão com a rede mundial de informação e à passagem do milênio que, entre tantas coisas, trará inevitáveis

transformações tecnológicas, a Fundação Padre Anchieta vive um movimento interno de mudança e de reciclagem geral, que pretende ser permanente.

Esse movimento nasce a partir da própria estrutura da Fundação, com o aproveitamento dos talentos de suas equipes técnicas e dos conhecimentos por elas adquiridos em tantos anos de trabalho, sem se fechar à participação da sociedade. A adequação aos novos tempos não prescinde do diálogo com a sociedade e busca incorporar, na prática cotidiana das emissoras, as novidades que estão sendo pesquisadas e estudadas pelos especialistas de diferentes áreas dos conhecimento. A multiplicação dos canais, com o advento da TVs por assinatura e da rede mundial de computadores utilizada como meio de comunicação televisiva, cria novas perspectivas e responsabilidades para a TV Cultura. Os canais serão muitos e os conteúdos poucos. A própria TV Cultura deve transformar-se num grande centro, tanto de produção própria como de coordenação e veiculação da produção independente.

O risco da globalização e massificação excessiva dos meios de comunicação sugere um cuidado especial com a ética, o espírito e a identidade da nação e do público a que destina sua programação. O compromisso da Fundação Padre Anchieta é com o público e para isso busca uma renovação permanente dos meios e dos conteúdos, para que os veículos de comunicação de massa que mantém sejam verdadeiramente veículos de comunicação da cidadania.²⁶

Notas

¹ Levy, 1993

² Franco, 1996, p. 28

³ Aplicativos são programas que rodam no Windows e são utilizados para realizar tarefas. O Word é um exemplo de aplicativo.

⁴ Ver Corretgé.

⁵ Idem, v. 1, p. 2

⁶ Ibidem, v. 2, p. 25

⁷ op.cit, v. 1, p. 1

⁸ Ver LAQUEY, 1994, p. 4

⁹ Franco, 1996, p.42

¹⁰ Idem.

¹¹ 1997 Network Solutions, Inc. Adaptado pelo Centro de Computação da Unicamp, (tutorial).

¹² Corretgé, 2000, v. 1, p. 17

¹³ idem, v. 2, p. 42

¹⁴ ibidem, v. 1, p. 16-17

¹⁵ Segnini cita este termo em seu livro: "Mulheres no trabalho bancário", 1996.

¹⁶ Otávio Ianni, 1997

¹⁷ Viola, 1996, p. 12

¹⁸ Santos, 1994, p. 21

¹⁹ Harvey, 1993

²⁰ Idem, p. 131

²¹ ibidem, p.151

²² host é o computador que pode ser ao mesmo tempo um cliente e um servidor.

²³ Ianni, 1997

²⁴ Almeida, 1994, p. 9

²⁵ A memória RAM é aquela utilizada quando estamos trabalhando com o micro. As informações armazenadas nesta memória têm caráter provisório. Para que as informações trabalhadas se tornem permanentes é necessário salvá-las em disco.

²⁶ Informações encontradas no site.

2. A navegação

Algumas metáforas como estrada, salas, páginas, âncora, navegação, entre outras, são freqüentemente utilizadas pelos usuários dos serviços da Internet. Navegação é um dos termos mais utilizados e remete-nos ao período das Grandes Navegações quando, pela primeira vez, o mundo fora interligado no molde capitalista. Talvez, buscou-se estabelecer um paralelo com este período para sugerir as potencialidades da interconecção mundial, via rede, e ao mesmo tempo prometer grandes revoluções. Verifica-se, neste momento, a continuidade do mesmo programa de conquista dado naquele período. Uma conquista que se dá, predominantemente, no plano cultural, estético e político.

Aproveitando a idéia de navegação, convido o leitor a viajar num determinado conjunto de informações textuais, figurativas e sonoras para que juntos possamos contemplar algumas das suas paisagens. Lembrando que ao visitar esses lugares vamos nos deter em alguns pontos que chamarem a atenção para refletirmos sobre eles e percebermos melhor seus detalhes. Isso significa, também, que não iremos alcançar a totalidade dos lugares mas, sim, seus fragmentos.

O ponto de partida será a conexão com a web¹. Para tanto, é necessário que nosso micro contenha um modem, dispositivo de hardware que permite estabelecer uma conexão com outros computadores, e esteja ligado à um provedor de acesso que oferecerá suporte para a navegação. Em seguida, utilizamos um browser que, normalmente, é o Netscape ou o Internet Explorer.

Se fossemos realizar uma viagem de curta distância poderíamos navegar numa Intranet, também conhecida como "internet" (com i minúsculo - que significa 'entre redes') que é uma rede de computadores que permite a comunicação entre diferentes sistemas de computadores, plataformas e ambientes. Esta seria uma pequena rede, como por exemplo, a rede de uma empresa ou uma Faculdade. Já o termo "Internet" (com I maiúsculo), significa a conexão de milhares de redes de computadores, com as mais

diferentes características. Para nossa viagem usaremos o segundo conceito, o de Internet.

Escolhemos o destino e digitamos seu endereço Web em nosso browser. Este endereço é um protocolo, ou seja, um conjunto de regras e comandos convencionados, também chamado de URL (Uniform Resource Locator), que será encaminhado ao nosso provedor para orientar as informações.

Nossa viagem será pela: <http://www.tvcultura.com.br>. Esta primeira parte da URL acima - <http://> - indica o método de acesso ou protocolo usado para aquele servidor. WWW (World Wide Web ou Teia Mundial) é um do serviço usado na visualização de documentos multimídia criados com a linguagem HTML ou técnicas mais recentes de programação; [.tvcultura.](http://www.tvcultura.com.br) - é o nome da máquina que iremos acessar; [.com](http://www.tvcultura.com.br), é um tipo de domínio de primeiro nível onde se registram os grupos dos sites comerciais, [.br](http://www.tvcultura.com.br) Significa que foi registrado no Brasil.

Quando digitamos o endereço <http://www.tvcultura.com.br>, para nós compreensível, será enviado ao provedor de acesso e transformado num número específico chamado IP, que é seu código de registro. Então, através deste número, nossa solicitação começa a ser buscada, ou seja, será procurada a máquina proprietária daquele site de acordo com o seu número de registro. Uma vez encontrado o site², as informações seguem para nosso micro, e o que recebemos é uma série de blocos de informações digitais³, ou pacotes, que podem seguir caminhos diferentes para chegar em nosso micro onde serão novamente reconvertidas em palavras, imagens, etc.

Depois de seguidos esses passos, e se estiver tudo bem com a rede, estaremos diante do site desejado. Ao nos depararmos com a primeira página percebemos imagens que nos remetem a outras informações através de figuras: uma delas é o símbolo da TV Cultura, depois, movimentando-se na tela, surge o número 500, embaixo a palavras *anos* e, ainda, *mais cultura*, vinheta da programação. Se esperarmos alguns segundos, ou clicarmos na imagem podemos acessar a Home page⁴.

A *home page* apresenta: um *background*⁵ branco com detalhes em suaves tons esverdeados e cinzas, as imagens dos personagens, os logotipos, os ícones e as chamadas dos programas. É nesta página que encontramos as categorias macro de navegação, ou seja, é a home que apresenta os primeiros níveis de navegação. Estes níveis estabelecem links tanto para as páginas internas do site, quanto para páginas externas como os plug-ins recomendados, a AITED (L'Association Internationale des Televisions d'Education et de Decouverte) da qual a TV cultura é uma associada, e a FAPESP (Fundação de Apoio e Amparo à Pesquisa) da qual recebe apoio.

Do lado esquerdo da página está disposto um menu de acesso a informações sobre a instituição, a programação da TV e do rádio, o mapa do site e os serviços. Do lado direito, alguns ícones se encontram em evidência através de uma moldura. Estes ícones possibilitam percorrer alguns caminhos: “Melhor da TV”, “Melhor da AM”, “Melhor da FM”. Entretanto, a própria forma da página parece apontar as direções ao ressaltar três grandes grupos: “Programas”, “Destques” e “Educação”, por isso vamos contemplá-los melhor.

Em “Programas” encontramos links para alguns programas da emissora. Em “Destques” aparece o programa de destaque do dia. Cada dia um programa merece destaque seja por entrevistar uma pessoa famosa ou por mostrar uma matéria que julgaram ser a mais relevante num determinado dia. Encontramos em “Educação” o Alô Escola que acompanha a frase “para estudantes e educadores”.

Dentro do grupo “Programas” encontram-se os seguintes links: Musikaos; Cocoricó, Vitrine, Tots tv, Caminhos e Parcerias, Turma da Cultura e Cartão Verde. E como o próprio nome do grupo diz estes links levarão às paginas dos respectivos programas. Vamos acessar o conteúdo dos três primeiros programas porque tanto o Vitrine quanto o Musikaos têm como tema a mídia e o Cocoricó por ser o único programa infantil produzido pela TV Cultura presente nesta lista.

Musikaos

O Musikaos é um programa de auditório direcionado, segundo a produção do programa, ao público universitário. Caracteriza-se por apresentar bandas de música, sendo que, em cada programa são apresentadas *2 bandas consagradas e três que estão buscando espaço na mídia*. No programa também são comentados ligeiramente assuntos atuais sobre esportes e política, entre outros. *Alguns quadros são interativos com a platéia que, assim, pode expor seus trabalhos e causas*⁶.

Ao acessarmos a página do Musikaos, percebemos que estamos numa “paisagem” completamente distinta da *home*. A página é apresentada num segundo plano negro que choca e chama a atenção. Do lado direito, vemos a imagem da mão e da cabeça do apresentador do programa que parece sair ou que está sendo sugado para dentro da tela, a posição de sua mão parece que nos convida a entrar⁷ no site. Apresenta também uma figura que lembra o globo metálico que faz parte do cenário do programa na TV onde se sobrepõe o nome do programa e uma figura concêntrica com uma frase de ordem: “Navegue no Kaos⁸”.

Interessante o uso da palavra Kaos, palavra forte que tanto atrai aqueles que tem curiosidade de saber como é o caos, assim como repele os que preferem a ordem. Esta palavra apresenta-se como marca para designar um programa que pretende mostrar tipos de músicas e a arte não convencionais ou, em outras palavras, marginalizadas e, porque não dizer também, reprimidas em alguns lugares com na escola, por exemplo. A arte gráfica dos grafeteiros, um estilo de música ‘rebelde’ aprendida e difundida nos ‘porões’. A produção preocupou-se em nos preparar tanto nas palavras quanto no ‘segundo plano’ que não estamos num ‘lugar comum’.

Ao clicarmos sobre a frase: Navegue no Kaos, vamos entrar em páginas de estruturas hipertextuais⁹ que agregam um conjunto hiperdocumentos¹⁰ com recursos que possibilitam carregarmos sons e imagens do programa. Assim, podemos escolher ver e

ouvir um grupo que já se apresentou no programa, bem como ver e ouvir algumas das entrevistas realizadas, entre outros.

Ainda na primeira página, logo abaixo, o ícone do programa parece ejetar uma descarga elétrica que dá a impressão de espalhar-se pela página. Sobre a figura da fâisca aparece um menu com os seguintes links: “O que é?, Fale, ONGS, Tvcultura, como participar. Esses itens apresentam o programa, permitem que o internauta mande mensagens para o programa, entre em contato com ONGs, ou volte para a home page da TV Cultura. Este menu é apresentado no final de cada uma das páginas e facilita a navegação.

Percebemos então, que a estrutura do site do Musikaos permite percorrer suas páginas de dois modos diferentes. Em sua página principal, ao clicarmos no menu que se apresenta sobre a fâisca acessaremos um caminho distinto daquele que o “Navegue no kaos” possibilita.

O conteúdo das páginas, tanto no que se refere a estética quanto sua apresentação escrita, caracteriza o tipo do programa na TV e de certa forma nos instiga a assisti-lo. Percebemos que a estética da página recria o cenário do programa da tv, além de refletir sua concepção. Podemos inclusive deduzir que ele é um programa dirigido para um público jovem e com um estilo musical diversificado.

Qual será a diferença entre a imagem do programa na TV e a do site? Por que sua produção no site causa um impacto imediato? Qual seria a força atrativa destas páginas?

Minha visão sobre este programa foi profundamente alterada após deparar-me com sua página na Internet. Num primeiro momento, senti uma forte atração pela sua imagem. Navegando, é possível perceber que o programa é mais do que algumas apresentações de bandas de músicas, além disso, é possível escolher qual ouvir, se assim o desejar. Também é possível acessar e ouvir algumas das entrevistas ou assuntos discutidos no programa, além de possibilitar o intercâmbio com várias ONGs,

cumprindo uma proposta social mais ampla. Entretanto, este programa nunca tinha chamado minha atenção através de sua propaganda pela tv porque como ela precisa usar uma linguagem bastante direta e rápida, logo observava uma falta de identificação entre meu gosto e seu estilo musical. Como percebia isso de imediato, talvez, jamais o teria assistido. Quando vi o site, diferentemente, senti o desejo de conhecer o programa.

O fato de tê-lo assistido na TV não me convenceu a gostar do seu estilo musical, entretanto o conhecimento do site tornou possível visualizar o programa sob uma outra perspectiva. Perspectiva que possibilitou uma visão mais enriquecida sobre o programa na confrontação das duas imagens. Assistindo ao programa e navegando através de suas páginas, resultou numa visão em que os dois momentos se tornaram complementares.

A programação da TV Cultura tem um estilo que a caracteriza e, simultaneamente, a diferencia de outras emissoras, pode-se dizer que existe um padrão estético que perpassa tanto sua programação como as próprias chamadas dos programas. Criou-se um estilo de chamada para vários programas e o resultado é uma homogeneização empobrecedora, que propõe um senso comum, na medida em que este padrão se repete. Às vezes, parece que estabelecemos um filtro, ou seja, perdemos nossa capacidade de ver e ouvir porque falta o impacto, um certo movimento que levaria a surpresa e conseqüentemente prenderia nossa atenção.

O programa Musikaos apresentado na tv é planejado e realizado por um conjunto de pessoas e, por isso, recebe várias influências. Mesmo assim, busca-se seguir padrões de produção parecendo haver uma tendência de criação baseada num espectador médio, dentro do perfil do público que se pretende alcançar.

O estilo de produção do site, diferentemente, permitiu maior liberdade expressiva e de representação, o que causou maior impacto. Talvez, por ter sido feito por poucas pessoas e com o intuito de persuadir, de chamar a atenção pela representação estética já que esta imagem perde recursos que a televisão oferece, então, tenta-se uma compensação através da arte gráfica. Assim, pode-se dizer que o site do Musikaos assume uma estética singular.

O tempo também parece fundamental para entendermos o motivo pelo qual os conteúdos disponíveis nos sites assumem uma característica peculiar. Às vezes, perdemos a noção do tempo quando estamos navegando porque somos impelidos pelo desejo da descoberta, então, o desejo nos impulsiona. E o tempo assume outro significado, ele pode parecer distendido enquanto esperamos a lenta chegada de informações ou parecer curto enquanto estamos navegando. Por isso, nos surpreende perceber que ficamos mais tempo navegando do que tínhamos planejado, ou quando verificamos que demorou apenas alguns segundos para que chegassem as informações de computadores fisicamente tão distantes. Outra característica é que na Web, o internauta tem um certo controle sobre o conteúdo das informações que recebe. Ele pode acessar uma página quantas vezes quiser (enquanto ela estiver disponível na rede), ler seu conteúdo de forma apressada ou demorada, pode ainda imprimi-la conforme sua conveniência.

Na TV a programação é transmitida em horários determinados e passa na tela numa seqüência ininterrupta sem que o espectador possa retomá-lo, a menos que se utilize do recurso da gravação em vídeo. No site, diferentemente, é o internauta quem controla tanto seu tempo quanto o conteúdo acessado. Assim, pode acessar um programa e ficar segundos ou horas nele, ou seja, num intervalo de tempo que quiser; pode retornar, olhar e, às vezes, ouvir pelo tempo que desejar; ou saltar para o lugar que quiser, bastando digitar o endereço desejado. Na programação da TV ele tem duas opções: uma é de estar disponível num determinado horário para assistir determinado programa; outra é programar seu vídeo para gravá-lo, precisando lançar mão de outro aparato técnico.

Então, percebemos que nos sites o tempo é diferente em relação ao cinema e à TV e se aproxima àquele do vídeo. O aspecto diferencial se dá na própria estética, sua estrutura em frames¹¹, os menus, enfim, suas várias formas de hipertexto, mostram o tempo de outra forma. Assim, a tela de nosso micro apresenta, ao mesmo tempo, várias telas e potencialmente vários espaços que ampliam as possibilidades de leitura. O

espaço a ser percorrido e o tempo assumem características que vão depender em grande parte do internauta.

Percebemos haver uma outra forma de ver as imagens na Internet. Podemos dizer que, estamos sendo educados visualmente pelo SO Windows e pela Internet. A maneira de apreensão desta estética lembra as observações de Xavier¹² quando discute as condições históricas, culturais, políticas, técnicas e ideológicas que cercaram o advento do cinema. Para ele, a mistura de alguns elementos como: a noção e valorização de um modo particular de figuração do real proporcionado pela “objetividade visual” (perspectiva); o desejo de reproduzir as condições naturais da percepção; e a vontade de reprodução das aparências na qual o movimento é um componente privilegiado, formavam as condições ideais para o aperfeiçoamento e reafirmação de um tipo de “olhar”.

Cocoricó

O cenário do programa Infantil Cocoricó, na televisão, busca recriar o paiol de uma fazenda, embora tenha dentro dele e bem no meio uma TV ligada. Tem 8 personagens-bonecos principais que conversam, brincam, e “assistem” os desenhos daquela TV.

A primeira página do site deste programa apresenta uma moldura e dentro dela a figura do personagem Júlio e algumas palavras escritas. A frase que é apresentada no topo remete ao jeito de falar deste personagem durante sua apresentação na TV, ficando clara a intenção de trazer a fala do personagem.

Puxa, puxa que puxa você sabia que 2000 é o ano internacional da cultura de Paz?

Ao nos depararmos com esta frase, que traz uma informação relevante, embora tenha sido introduzida de maneira descontextualizada, podemos começar a pensar na forma e também nos recursos utilizados para atrair um internauta/criança.

Logo abaixo daquela frase segue a seguinte:

Escreva sobre esta questão: O que é preciso fazer para termos um mundo melhor e cheio de Paz? julio@tvcultura.com.br

Eu estou guardando todas as mensagens!

Percebemos que esta frase relaciona-se com a informação anterior. "Você sabia que o ano 2000 é o ano internacional da cultura de paz? E espera-se que depois de dada esta informação, quem estiver lendo, o que provavelmente será uma criança ou um aluno, produza um texto sobre este assunto. Percebe-se a utilização de um jeito escolar de tratar uma informação onde espera-se que o interlocutor seja um aluno.

A tentativa de reproduzir um jeito escolar de educação está baseada na concepção de ensino como transmissão de conhecimento. Realizada de uma forma autoritária e impositiva. A sugestão de produção de texto dada, onde o aluno deve produzir um texto a partir de um tema qualquer, lembra um jeito de propor a escrita de forma semelhante ao da escola tradicional. Além de parecer não enxergar uma criança se não for como um aluno, como um sujeito desejante de um constante aprendizado escolar. Nas páginas deste site foi possível encontrar duas tendências: uma que busca ensinar; e outra que infantiliza a criança.

Alguns elementos presentes nestas páginas, como a imagem/figura do personagem Júlio, indicam que se trata de um programa infantil. Porém os recursos discursivos que são apresentados, ora parecem se dirigir à um aluno porque empregam discursos presentes em determinados ambientes escolares, ora parecem ser dirigidos a um ser infantilizado. Revelando uma produção para um público infantil ideal e estereotipado.

Guimarães¹³ em seu trabalho baseou-se nos programas infantis, Rá - tim - bum e Castelo Rá - tim - bum, da TV Cultura. Em seu livro cita o, então diretor Roberto Mulyaert (1995), salientando que a expectativa dele quanto aos programas educativos é que eles devem pressupor “ *a educação sedutora, provocativa e desafiadora. Parece ser a expectativa que a educação e os próprios programas educativos devem incidir sobre as necessidades reais e imaginárias, partindo das coisas próximas à vida dos telespectadores, estimulando o espectador à ação, ao conhecimento, à pesquisa, à realização, levando a praticar suas emoções, seus desejos com autonomia.*”¹⁴

Percebe-se, nesta declaração, um desejo pouco explorado na página deste programa.

No início do nosso percurso começamos a constatar a presença marcante dos símbolos e dos ícones. Esta presença se estende para além do site analisado. Símbolos e ícones se fazem presentes nos programas e aplicativos dos computadores, na Internet e, sobretudo, na sociedade de modo geral. E esta constatação é relativamente fácil, pois para usarmos os recursos do Windows ou da Internet precisamos nos apropriar de uma outra linguagem icônica e simbólica. Todos nós reconhecemos o logo do Mc Donalds, o do Banco Itaú, da própria Tv Cultura, entre milhares de outros ícones com que nos deparamos freqüentemente. Entretanto, dificilmente percebemos que os ícones presentes na sociedade não se limitam à imagens mas também são ícones algumas palavras, jargão e formas de expressão.

Assim, é possível perceber no discurso acima mencionado que há uma proposta de educação baseada em ícones que se apresenta como uma proposta moderna de educação ao mesmo tempo em que a esvazia. O que seria uma educação sedutora, provocativa e desafiadora? Com certeza um dos sonhos dos professores de modo geral deve ser o de fazer com que seus alunos se sintam provocados pelo conhecimento. Uma postura mais crítica faz com que os professores procurem incansavelmente atingir os alunos de tal maneira que os desafiem a ir em busca da compreensão e de uma elaboração mais efetiva. Mas, às vezes, utilizam-se algumas palavras de efeito de um

discurso crítico e o transformam em discursos propagandísticos, ou em jargões esvaziados de seu significado. Assim, quando ouvimos falar em educação sedutora, provocativa e desafiadora nos sentimos atraídos e esquecemos, por vezes, que não há um modelo de “educação sedutora”, que pode ser seguido. É a própria prática e a reflexão sobre ela, bem como, a relação entre os professores com os alunos que pode provocá-los. Assim, não existe uma forma que pode ser chamada de “a educação sedutora, provocativa e desafiadora”.

Vitrine

O Vitrine é um programa que, há dez anos, discute a “comunicação, novas mídias e comportamento”, e já teve vários apresentadores. Atualmente, sua apresentação têm se dado simultaneamente pela TV e através da Internet, sendo esta nova mídia discutida com frequência e utilizada de maneira marcante durante toda a apresentação do programa na TV.

Devido ao contexto em que o site da TV Cultura está sendo elaborado, ou seja, como o site é construído por produtores de televisão, têm ficado evidentes pelo menos duas intenções na construção das páginas disponíveis no site: pretende-se fazer a divulgação dos programas da televisão e, em alguns deles, como é no caso da página do Vitrine, prometer aos telespectadores e internautas uma proximidade e uma “co-produção” através da interatividade.

No caso específico deste programa fica a sensação de proximidade com o apresentador e com a produção, tanto para o espectador que assiste pela TV, quanto para o internauta. A composição da cena, onde o apresentador aparece ao lado de um micro e seus dois assistentes recebem as mensagens e conversam com os participantes do chat, expõe de forma privilegiada os recursos de comunicação: TV e Internet. E na integração destes dois recursos percebemos um sentido de “interatividade” entre os

internautas/telespectadores e a produção, mesmo porque algumas das perguntas ou comentários deles podem ir ao ar. Além disso, o próprio apresentador frequentemente vira-se para a câmara e parece conversar com o espectador. Assim, a interligação e interdependência da programação da TV com a programação do site vão se tornando evidentes.

Durante a programação fala-se muito em unir grupos de interesses. O próprio chat do programa une um grupo e a noção de interatividade compõe mais um tipo de comunidade, tão comum no território da Internet, onde as pessoas se encontram neste outro espaço/tempo.

Numa das páginas deste programa há um arquivo de imagens de pessoas que participam do programa, ou seja, dos espectadores e os seus respectivos comentários a respeito do programa. E, curiosamente, está sendo criada por um espectador que é um adolescente de 13 anos.

A participação dos espectadores, além dos recursos oferecidos no site (geral) como: os recursos de áudio e de vídeo; as possibilidades de acessar, a qualquer momento, os programas, as entrevistas, entre outros, vem sendo chamada de interatividade. Frequentemente, ouvimos nas programações da TV ou no próprio site que determinados programas são interativos ou que permitem a interação. Mas o que significa interatividade?

Esta palavra ainda não consta da maioria dos dicionários. Podemos considerá-la uma palavra “nova” o que mostra o movimento histórico da língua e a maneira como as pessoas dela se apropriam e a alteram, criando novas possibilidades. A palavra interatividade é uma adjetivação do substantivo feminino interação. Mas, de que maneira estes dois conceitos: interação e interatividade, se aproximam?

A interação, segundo o dicionário, é uma ação exercida por uma ou mais pessoas, e pressupõe a influência mútua. No site, conseguimos identificar momentos de ação recíproca, porém, não podemos afirmar que exista mútua influência.

É possível dizer que a interatividade representa um certo nível de interação porque há uma qualidade desta na sua realização. Pode-se dizer, no caso do programa Vitrine, que há uma interação síncrona, quando o usuário da Internet participa do chat e conversa de forma síncrona, ou seja, ao mesmo tempo entre os assistentes do programa e os outros espectadores. E há também uma interação assíncrona, quando o usuário acessa o conteúdo das páginas num momento diferente daquele em que o site está sendo construído.

Machado¹⁵, aponta a diferença entre uma tecnologia interativa e a simplesmente reativa. A primeira daria total autonomia ao espectador, enquanto que a segunda pressupõe um leque de escolhas predeterminadas. Percebemos que ao navegar pelas páginas do Musikaos, por exemplo, podemos fazer algumas opções entre as bandas de músicas, ou ainda, ouvir as entrevistas, mas as nossas opções estarão restritas àquelas disponíveis no site. O nosso caminho ao navegar num site já está pronto, já foi produzido. Então, mesmo que tenhamos a possibilidade de escolher algumas opções durante a navegação, estaremos percorrendo os caminhos já previamente traçados, pensados e disponíveis.

*“Isso vale dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo...[] Se entendermos comunicação como troca simbólica, lugar de uma mensagem e de uma resposta, a supressão de um dos pólos do canal comunicativo implica a instauração de um monopólio; a hegemonia daquele que fala sobre aquele que ouve. Uma verdadeira tevê interativa deveria poder restituir esse processo de troca e instituir a plena possibilidade de resposta; só assim ela poderia romper com a relação de poder do pólo emissor sobre o receptor...[] Uma verdadeira revolução interativa depende muito mais de mudanças políticas, que redefinem a hierarquia dos papéis sociais”.*¹⁶

Segundo Enzensberger¹⁷, a indústria da consciência não permite qualquer influência recíproca, e que para garantir a autenticidade dos meios de comunicação seria necessário uma participação maciça no processo produtivo social e socializado. E,

ainda, que as possibilidades de trocas comunicativas não dependem da técnica mas sobretudo de uma opção política.

Retorno à *home*

Cada vez que tivemos o desejo de ir de um programa para outro tivemos que passar, necessariamente, pela *home*¹⁸. Percebemos que essa forma de navegação nos foi imposta pela opção da TV Cultura em disponibilizar seus programas de uma forma fragmentada. A estrutura de links realizada não é uma necessidade técnica. Podemos moldar a estrutura de um site de acordo com nossos desejos e interesses. Assim, a TV Cultura poderia, se esta fosse sua intenção, encontrar formas mais flexíveis de acesso aos programas. Assim, a primeira página poderia ter um sistema de busca onde fosse possível que o internauta escolhesse um programa, por exemplo, Guerra Fria, e acessá-lo diretamente da *home*, entre outras possibilidades.

Ao acessarmos a *home*, mais uma vez, para continuarmos nossa navegação pudemos perceber que a forma de apresentação da página em certo momento mudou¹⁹. Sentimos uma estranha sensação, uma mistura de alegria e frustração. Um internauta normalmente gosta de sentir a mudança num site, isto provoca sua curiosidade. Percebemos também que estamos num lugar instável que muda constantemente sua paisagem. Mas, logo começamos a reconhecer aquele lugar, e percebemos que a mudança não havia sido tão significativa assim. Mudaram alguns detalhes, mas permaneceu a estrutura da página. Podemos pensar que sua arquitetura²⁰ continua embora tenha mudado sua decoração.

Do lado esquerdo da tela encontramos um menu de acesso a informações sobre a instituição, a programação da TV e do rádio, o mapa do site e os serviços. Do lado direito, logo acima, aparece em destaque um link para a programação jornalística. Abaixo, alguns ícones se encontram em evidência através de uma moldura. Seu traçado direciona o olhar do internauta. Dentro da grande moldura, nos deparamos com a

possibilidade de percorrer dois caminhos básicos: *Alô Escola* e a Programação da *Cultura*. Ainda notamos uma divisão entre o que é referente a cultura, ou aos programas da Cultura como são chamados, e aos que se referem à escola.

Alô Escola

Não existe um programa específico, no canal da TV Cultura, que se chame “Alô Escola”. No entanto, o site apresenta na *home* um nível de navegação com este nome. O Alô Escola caracteriza-se por reunir séries e demais produções dirigidas aos professores e estudantes, com um formato característico tanto na abordagem dos temas, na linguagem empregada, na forma estética, como em outros aspectos.

Existem programas e produções acessíveis somente através do Alô Escola, como os que demonstraremos a seguir. A produção destas séries e programas está vinculada ao departamento de ensino e recebe a orientação e assessoria de profissionais da área da educação, além de outros profissionais, e se diferencia dos outros sites cujo propósito não seria propriamente de ensino.

Este tratamento da informação deixa claro que é necessário entrarmos num universo *escolar* para podermos usufruir de alguns conhecimentos específicos. E que os conhecimentos, nesta esfera escolar ou escolarizante, assume formas estéticas características.

A frase que se encontra na página de apresentação do Alô Escola traduz sua intenção: pretende *ser fonte de informações para professores e estudantes*, assim, a frase delimita o público alvo e nos avisa que para entrarmos neste site é preciso nos colocarmos de duas maneiras: como aluno ou como professor.

Em grande parte as páginas deste site foram organizadas numa estrutura de hipertextos e de *frame*, e alguns contam com menus. Esta estrutura facilita a navegação pois permite maior fluidez no acesso às informações. Em algumas páginas encontramos, na parte superior da tela, uma imagem de um caderno e, na parte inferior, a imagem de um lápis, tentando fazer uma referência à escola. Sobre a imagem do lápis encontra-se um menu, presente em algumas páginas, com os seguintes links: [línguaportuguesa/literatura/estudosbrasileiros/história/geografia/ciência/infantis/artes/links interessantes/Alô escola/Home](#).

Verificamos uma classificação que obedece a divisão do conhecimento em moldes disciplinares. Esta organização deixa a impressão de que os programas foram produzidos para atender uma “necessidade curricular”.

Naquele menu, clicamos em “ciência” e aparece uma página na parte superior da tela os ícones dos programas: “água na boca”, “água um bem limitado”, “água o desafio do século”, “mar à vista”, “os pequenos leões da mata atlântica”, “Bug”, “olhando para o céu” e “pioneiros da saúde”. Já no menu História encontramos as páginas dos programas: “Anchieta o Abaré”; “Guerra Fria”, “Cenas do Século”; “1939-1945: Anos de Chumbo”. Além de várias outras páginas e títulos de programas, totalizando mais de 700 páginas.

Quando os dados são acessados de qualquer um destes links nos é apresentado, em forma de texto, o programa exibido na TV, tendo, ao lado do texto, fotografias referentes ao tema tratado, ou de pessoas que foram entrevistadas na exibição do programa. Para a disponibilização destas informações foi necessário que se refizesse o roteiro do programa, adaptando-o para a Internet.

Um fato curioso é quando pensamos que foi feito um site para cada programa da TV Cultura, como os já mencionados: um site para o Musikaos, outro para o Cocoricó e ainda outro para o Vitrine e assim por diante. E o internauta pode acessá-los diretamente através da *home*. Então, por que não podemos acessar os programas que estão disponíveis nas páginas do Alô Escola diretamente da *home*?

*“A TV CULTURA exhibe um grande número de programas que podem ser utilizados por educadores e estudantes. Os professores de educação básica (educação infantil, ensino fundamental e ensino médio) e superior encontram na programação da CULTURA farto material de apoio e complementação para o desenvolvimento de seus cursos, além de temas de pesquisas e estudos para seus alunos. Tendo em vista a importância que hoje tem a educação permanente, a CULTURA apresenta programas e séries úteis também para um público amplo interessado em constante atualização”.*²¹

Verifica-se a intenção de produzir materiais com uma utilidade prática. O que demonstra e legitima uma concepção de escola, de professor, de aluno, de ensino/aprendizagem e de currículo escolar. Uma concepção de currículo que é aquele conhecimento pronto, pré fabricado; uma concepção de professor que precisa seguir “receitas”; de conhecimento segmentado e separado em disciplinas. Por isso, a preocupação com as áreas do conhecimento, com a forma de currículo, com um jeito de valorizar “fatos e personagens” (este é o título de uma série). Revela uma forma de enxergar a escola ao mesmo tempo que a reafirma.

Uma outra característica do material disponível no Alô Escola é a presença constante de uma página, específica para cada programa, intitulada “ ensinar e aprender”²². “Ensinar e aprender”, a exemplo dos livros didáticos e os “exercícios de fixação”, apresenta questionários que visam orientar os alunos e, principalmente, os professores sobre a maneira de se tratar a informação anteriormente dada. Frases como “propor aos alunos” “essa atividade pode ser interdisciplinar”, entre outras, deixam claro a intenção de ensinar os professores a utilizar o material e supõe um sujeito que não sabe o que fazer com aquela informação, nem como trabalhá-la em sala de aula. Desta forma, o professor só teria o trabalho de “seguir as instruções e orientações”. Assim, reafirma um jeito escolar, seja ele de caráter tradicional ou construtivista ou, ainda, qualquer linha teórica que venha a ser seguida.

Giroux discorrendo sobre *materiais didáticos, tais como programas curriculares e filmes*, nos faz compreender que *tais materiais sempre incorporam um conjunto de suposições a respeito do mundo, de um determinado assunto, e de um conjunto de*

interesses. Isto se torna evidente em muitos materiais didáticos “a prova de professor” que atualmente invadem o mercado. Estes materiais promovem uma incapacitação dos professores ao separar concepção de execução e ao reduzir o papel que os professores desempenham na real criação e ensino destes materiais. As decisões dos professores quanto ao que deveria ser ensinado, como isso poderia satisfazer as necessidades intelectuais e culturais dos estudantes e como isso poderia ser avaliado tornam-se pouco importantes nestes programas, uma vez que eles já predefiniram e responderam tais questões. Os materiais controlam a decisões dos professores, e, como resultado, estes não precisam exercitar seu julgamento lógico. Assim, os professores são reduzidos ao papel de técnicos obedientes, executando os preceitos do programa curricular. Não é preciso dizer que os professores podem ignorar tais programas, usá-los para propósitos diferentes, ou lutar contra seu uso nas escolas. Mas o que importa é compreender os interesses embutidos em tais programas curriculares e como tais interesses estruturam as experiências em sala de aula...[] A racionalidade que domina a visão tradicional do ensino e currículo escolar está enraizada na atenção estreita à eficácia, aos comportamentos objetivos e aos princípios de aprendizagem que tratam o conhecimento como algo a ser consumido e as escolas como locais meramente instrucionais, destinados a passar para os estudantes uma “cultura” e conjunto de habilidades...[] As escolas devem passar a ser vistas como locais tanto instrucionais como culturais.²³

A distância entre o saber escolarizado e as experiências culturais são fortemente marcadas e reafirmadas no site da TV Cultura. Na *home page* somos direcionados a escolher, paradoxalmente, entre “Programas da Cultura” que são educativos, ou os do “Alô Escola” que apresenta programas da cultura. Aparece, então, uma nítida separação entre as propostas de programas com o objetivo de ensinar e os programas culturais e artísticos. Esta separação pode ser claramente vista no site, mais do que na sua apresentação pela TV. Podemos nos perguntar se esta separação não seria reflexo de uma noção que se estende na sociedade, de modo geral. Almeida, ao fazer uma discussão sobre esta divisão entre a cultura e a escola/educação, afirma:

*“Parece que a escola está em constante desatualização, que é sublinhada pela separação entre a cultura e a educação. A cultura localizada num saber fazer, e a escola num saber-usar, e nesse saber usar restrito desqualifica-se o educador, que vai ser sempre um instrumentista desatualizado. Essa é uma das razões da separação entre educação e cultura”.*²⁴

A escola como um lugar de saber-usar pode ser percebida, por exemplo, na seleção de conhecimentos e no estabelecimento de metodologias a serem empregadas pelo professor. Um dos papéis da escola é o de colocar à disposição dos alunos os conhecimentos que já foram produzidos ou aqueles que estão sendo produzidos. Defendemos que a escola também pode, dependendo da opção política, tornar-se um *locus* de produção e não apenas de reprodução cultural. Entretanto, não temos a intenção, neste trabalho, de ampliar esta discussão e vamos nos limitar a perceber a apresentação da educação e de escola dada e reafirmada através do site.

É possível perceber no Alô Escola que o conteúdo das matérias é apresentado sempre num meio tom, onde os conflitos são escamoteados, onde há pouco espaço para uma visão crítica. Evidenciando a educação para a harmonia e para o consenso. Isto também revela uma característica da escola como um lugar de reprodução cultural, pois onde há produção há questionamento, dúvida, conflito e contradição.

Uma outra característica do Alô Escola que chama a atenção e que o diferencia de propostas como a do Vitrine, por exemplo, é a falta de interatividade. Por que não existe um canal de diálogo com os professores e alunos?

Mais uma vez, a forma de organização do site apresenta-se dando indícios das propostas educativas e da concepção de escola e aluno. Assim, vamos percebendo nestas páginas características de um repositório e, neste sentido, o site é fraco, o projeto é tímido dentro de um recurso que poderia oferecer muito mais.

Notas

¹ Web é uma palavra de origem inglesa, um substantivo que significa rede, teia, estrutura e conjuntos complicados. Mas é interessante notar que incorporamos esta palavra e a utilizamos com frequência na forma adjetivada. A forma adjetivada em inglês também pode significar palmado, que tem membrana nadatória.

² Site em inglês significa local, lugar, sitio.

³ Refere-se às informações em forma dos dígitos 0 e 1.

⁴ A descrição se refere à página disponível em 05/2000.

⁵ Palavra da língua inglesa usada com frequência, significa: fundo de cena, segundo plano; (fig) posição obscura; formação educação, conhecimento; ambiente, meio.

⁶ Informações disponíveis no site do Musikaos – 05/2000.

⁷ O uso desta palavra pelos internautas é freqüente. Seu uso pode ser originário do comando acionado pela tecla “enter”. Alguns autores reprovam o uso do conceito “entrar”, quando significa acessar um site.

⁸ 1. *Nas mitologias e cosmogonias pré-filosóficas, vazio obscuro e ilimitado que precede e propicia a geração do mundo.* 2. *Grande confusão ou desordem.* Segundo o Novo dicionário Aurélio.

⁹ Este conceito será abordado posteriormente.

¹⁰ Segundo Dias, 2000 um hipertexto é uma rede composta por fragmentos de informações ou nós interligados. Estes nós não são ligados linearmente, mas possuem uma estrutura reticular. A noção de Hiperdocumento estende a noção hipertextual ao incluir informações visuais, sonoras e animações.

¹¹ A estrutura de frame é caracterizada pela divisão da página em duas ou mais partes, onde, geralmente, é colocado um menu numa dessas partes que não se movimenta na tela. A outra(s) parte(s) é livre e dá a impressão de movimento porque é nela que se linka as informações correspondentes ao menu.

¹² Xavier, 1978, p. 22

¹³ Guimarães, 1999.

¹⁴ Idem, p. 41.

¹⁵ Arlindo Machado, 1988

¹⁶ Idem, p. 26

¹⁷ Enzensberger, 1979

¹⁸ Ver o esquema de links

¹⁹ A descrição refere-se a página disponível em 08/2000

²⁰ Arquitetura é um termo bastante utilizado para designar a estrutura de um hardware. Aqui está sendo empregado como referência a estrutura de um site, o modo como são estabelecidos os links.

²¹ Informação disponível na página no Alô Escola.

²² Às vezes, o “ensinar e Aprender”, que é um questionário, é apresentado logo abaixo dos textos à que se refere.

²³ Giroux, 1997

²⁴ Almeida, 1994

Bibliografia

- ALMEIDA, Milton José de . A educação visual da memória – imagens agentes do cinema e da televisão. Revista Pro-posições, v 10, n 2 [29], julho 99, p. 9.
- _____. **Imagens e sons: A nova cultura oral.** Cortez Editora. São Paulo. 1994
- CORRETGÉ, Joan Lesán. **PC a fundo.** Editora Planeta do Brasil. 2000. Série de 45 fascículos.
- DIAS, Maria Helena Pereira. **Hipertexto – o Labirinto Eletrônico:** uma experiência hipertextual. Tese de doutoramento. 2000. Faculdade de Educação, UNICAMP.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. **Elementos para uma teoria dos meios de comunicação.** Rio de Janeiro. Tempo brasileiro, 1979.
- FRANCO, Marcelo Araújo. **As tecnologias digitais da inteligência:** impressões de um profissional da informática sobre a rede Internet. Campinas, 1996. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação, UNICAMP.
- GUIMARÃES, Gláucia. **TV e escola: discursos em confronto.** São Paulo, Cortez Editora, 2000.
- GIROUX, Henry. **Os professores como intelectuais.** Porto Alegre, Artes Médicas, 1997, p. 35-38
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna:** uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo, 1993.
- IANNI, Otávio. **Teorias da Globalização.** Rio de Janeiro. Civilização Brasileira. 1998
- LAQUEY, Tracy, RYER, Jeanne. **O Manual da Internet.** Rio de Janeiro. Campos, 1994
- LEVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro. 1993.

- MIRANDA, Carlos E. A. **O que estamos vendo? Um estudo sobre imagem e educação na era da reprodutividade técnica**. Campinas, 1996. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação, UNICAMP.
- MACHADO, Arlindo. **A Arte no vídeo**. Editora brasiliense. 1988.
- Network Solutions, Inc. Adaptado pelo Centro de Computação da Unicamp, (tutorial) 1997.
- SANTOS, Boaventura. **Pela mão de Alice: o social e o político**. Porto: Afrontamento. 1994.
- VIOLA, Eduardo. A multidimensionalidade da globalização, as novas forças sociais transnacionais e seu impacto na política ambiental no Brasil, 1989-1995. In FERREIRA, Leila Costa e VIOLA, Eduardo (orgs). **Incertezas de sustentabilidade na globalização**. Editora da Unicamp. Campinas, 1996.

ANEXO

Esquema geral dos links observados até Agosto/2000

