



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CENTRO TECNOLÓGICO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO - EGC

Paulo Vitor Tavares

**TRANSVÍDEO 4.0: UM FRAMEWORK ASSOCIANDO REMEDIAÇÃO DE ESTÁGIO
4 À AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO.**

Florianópolis

2023

Paulo Vitor Tavares

**TRANSVÍDEO 4.0: UM FRAMEWORK ASSOCIANDO REMEDIAÇÃO DE ESTÁGIO
4 À AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO.**

Tese submetida ao Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento, na área de concentração Mídia do Conhecimento.

Orientadora: Profa. Luciane Maria Fadel, PhD

Coorientadora: Araci Hack Catapan, Dra.

Florianópolis

2023

TAVARES, Paulo Vitor

Transvídeo 4.0 : Um framework associando remediação de estágio 4 à aquisição do conhecimento / Paulo Vitor TAVARES ; orientadora, Luciane Maria FADEL, coorientadora, Araci Hack CATAPAN, 2023.

374 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Engenharia e Gestão do Conhecimento. 2. Televisão. 3. Transvídeo 4.0. 4. Plano de Expressão. 5. Conhecimento. I. FADEL, Luciane Maria. II. CATAPAN, Araci Hack. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. IV. Título.

Paulo Vitor Tavares

**TRANSVÍDEO 4.0: UM FRAMEWORK ASSOCIANDO REMEDIAÇÃO DE ESTÁGIO
4 À AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO.**

O presente trabalho em nível de Doutorado foi avaliado e aprovado em 1 de agosto de 2023, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Francisco Antonio Pereira Fialho, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Tarcisio Vanzin, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Gustavo Daudt Fischer, Dr.
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof. Daniela Karine Ramos, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para a obtenção do título de Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Prof. Roberto Carlos dos Santos Pacheco, Dr.
Coordenador do Curso

Profa. Luciane Maria Fadel, PhD.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2023

Para meus filhos Paula e Vitor:
O exemplo é uma eterna lembrança.

AGRADECIMENTOS

Todas as minhas capacidades físicas, mentais e espirituais são obra de Deus, e a ele agradeço pela existência. Aos meus pais Arnaldo Tavares (*in memoriam*) e Ondiária Tavares o amor por terem me trazido à Terra. Aos meus tios Eneuzza Tavares de Andrade e Lauro Andrade o carinho por serem meus segundos pais, e a ele o reconhecimento de incentivador ao mestrado e doutorado. A minha irmã Jeanine Tavares, nosso anjo da guarda, o eterno agradecimento. Aos meus filhos Paula e Vitor um beijo pela confiança.

Acredito que as grandes realizações acontecem inspiradas no exemplo. Minha longa trajetória na comunicação começa na infância, inspirada em brilhantes personagens - a quem dirijo essa singela homenagem. Me marcou na infância, diálogos em nossa casa entre meu pai e seu amigo - o jornalista Manoel de Menezes, homem eloquente e criativo. Eu não entendia como aquele homem ali presente era o mesmo cuja voz saía daquele enorme aparelho de rádio na nossa sala. Como a voz dele chegava até nossa casa, na época, eu não descobri, mas percebi como ele formulava suas falas, que prendiam por horas a atenção até mesmo da criança que eu era. Como uma onda eletromagnética leva a voz de uma emissora de rádio até um rádio receptor fui aprender somente no oitavo ano do ensino médio, com o professor de ciências Joaquim Lira, que também foi operador de rádio em aviões da nossa força aérea. Aí entra o papel do professor com seu conhecimento científico permeado por experiência prática, capaz de motivar um adolescente ao estudo da engenharia – como aconteceu comigo. Já adulto, exercendo atividade como fiscal de comunicação, tive oportunidade de analisar no cotidiano a programação de emissoras de rádio e televisão e, como não poderia ser diferente, me encantar - não com a engenharia, mas com a formulação do Plano de Expressão da Mensagem da TV Globo. Por trás do Plano de Expressão da TV Globo, tinha José Bonifácio de Oliveira Sobrinho - o Boni, que tudo criou e levou todas as demais emissoras de TV do Brasil a perseguir esse mesmo padrão. Manoel de Menezes, Joaquim Lira e Boni, me inspiraram na opção profissional e, conseqüentemente, alguns de seus exemplos estão presentes nessa tese.

Outros também me trouxeram até a tese. O colega de trabalho professor doutor Júlio Ribas foi o principal responsável por isso, pelo seu modo insistente de me abordar, quase que exigindo da minha parte, participação no processo seletivo de doutorado no EGC. O professor doutor Júlio também foi quem, com sua insistência, me levou a atuar como professor na Educação a Distância, fato que também veio contribuir com a presente tese. O professor doutor Jorge Hermenegildo, é outro colega de trabalho a quem agradeço pela confiança depositada para conduzir dois grandes projetos na área da Comunicação, e que hoje refletem significativamente nessa tese.

O Conhecimento adquirido dos professores do EGC, foi fundamental para a formulação dessa tese, por meio de método transubjetivo, e para representa-los nessa lembrança, escolho o professor doutor Francisco Fialho, que foi o primeiro a acreditar no tema e incentivar o desenvolvimento da tese.

Para representar os colegas de trabalho, homenageio o colega Luiz Henrique da Silva (*in memoriam*) como forma de agradecer àqueles que acompanharam minhas alegrias e angustias durante o período de doutorado e que foram complacentes com minhas falas e atos. O Luiz com sua criatividade nos representa.

Venho agradecer imensamente aos profissionais criativos da TV IFSC, representados por Rafael Gonzaga, por todo o Conhecimento que com vocês adquiri, e que foram fundamentais para a concepção dessa tese.

E finalmente minha principal homenagem a ela, a orientadora, parceira, e amiga professora doutora Luciane Fadel, meu eterno agradecimento por essa construção conjunta e pela sua imensa paciência. Sem sua motivação este texto não estaria existindo.

Se Deus, em seus desígnios, vos fez nascer num meio
onde pudestes desenvolver a vossa inteligência,
é que ele quer que dela useis para o bem de todos

Ferdinando - 1862

RESUMO

Na Sociedade Digital a demanda por vídeo é alta e crescente, e conseqüentemente torna-se maior o uso de videoaulas com objetivo instrucional, educacional, dentre outros. Contudo, esta tese defende que para a videoaula potencializar a aquisição do conhecimento deveria ter como referência um novo paradigma de difusão do Conhecimento, baseado na Comunicação, em especial na televisão. Assim, esta tese propõe um framework para videoaulas efetivas na aquisição do conhecimento, adotando o Plano de Expressão da Televisão Brasileira. O método adotado revisou a bibliografia sobre televisão para sistematizar o modelo da televisão brasileira. Também revisou alguns autores para sustentar os pressupostos de produção e aquisição do conhecimento. Em seguida, tomou a TV IFSC para análise documental, em que foi constatada na produção de suas videoaulas, processo, procedimento, técnica/arte e ferramenta adotados pela Televisão Brasileira, bem como a formulação da mensagem observando seu Plano de Expressão característico. As videoaulas da TV IFSC foram submetidas a audiência que, por meio de entrevista, manifestou sua percepção, atenção e emoção quanto aos elementos do Plano de Expressão da mensagem. Os resultados apontam que a produção de videoaulas pela TV IFSC se dá por meio de processo capaz de criar, entregar e perceber valor, que acontece de forma iterativa e cumulativa, e isso resulta em artefato o qual absorve completamente a dinâmica midiática da sala de aula. O processo também propicia liberdade e autonomia para a equipe técnico-artística exercer sua criatividade individual que, por integração a outros profissionais na mesma tarefa, gera a densidade criativa coletiva do conhecimento. A integração das várias especialidades e diferentes visões de mundo desses profissionais, quando conectados a outros grupos de trabalho, se constitui na transcendência do conhecimento que resulta na diversidade criativa do conhecimento, que é característica do conhecimento transubjetivo. A videoaula produzida numa Rede Conexcionista de Mentas Criativas, foi denominada de Transvídeo 4.0. O framework

construído a partir do levantamento na TV IFSC e da revisão de literatura, sugere que a produção e a aquisição do conhecimento é potencializada com a rede conexionista de mentes criativas. Para verificar sua consistência, realizou-se uma pesquisa de campo. Ficou evidente, pelas respostas dos entrevistados, o desencadeamento da percepção, atenção e emoção, sensibilizados por meio dos Elementos do Plano de Expressão. Desta forma, sugere-se que o Transvídeo 4.0 pode potencializar a Aquisição do Conhecimento.

Palavras-chave: Televisão; Transvídeo 4.0; Videoaula; Plano de Expressão; Conhecimento.

ABSTRACT

In the Digital Society, the demand for video is growing, and consequently, there is a need for instructional or educational videos. However, this thesis argues that for educational videos to enhance knowledge acquisition, a new paradigm should be used based on Communication, especially on Television. Thus, this thesis proposes a framework for compelling educational videos, adopting the Expression Plan of Brazilian Television. The method reviewed the literature on television to systematize the Brazilian Television Model and to support knowledge production and acquisition assumptions. The analyses of the production of video at TV IFSC identified the classes, processes, procedures, techniques/arts and tools adopted by Brazilian Television. In addition, observing its characteristics formulates the Plan of Expression. Interviewing the audience reviewed their perception, attention and emotion regarding the elements of the Expression Plan. The results indicate that the production of a video by TV IFSC takes place through a process capable of creating, delivering and perceiving value, which happens iteratively and cumulatively, resulting in an artefact that completely absorbs the media dynamics of the classroom. The process also provides freedom and autonomy for the technical-artistic team to exercise their creativity, which generates the collective creative density of knowledge by integrating with other professionals in the same task. When connected to other work groups, the integration of the various specialities and different views of the world of these professionals constitutes the transcendence of knowledge that results in the creative diversity of expertise, which is characteristic of trans-subjective knowledge. The video produced in a Connectionist Network of Creative Minds was named Transvideo 4.0. The framework built from the IFSC TV survey and the literature review suggests that the connectionist network of creative minds enhances the production and acquisition of knowledge. A field survey verified the framework's consistency. The results indicated that the Elements of the Plan of Expression

triggered the perception, attention and emotion. Therefore, this thesis proposes that Transvideo 4.0 can enhance Knowledge Acquisition.

Keywords: Television; Transvídeo 4.0; Video Lessons; Expression Plan; Knowledge.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Classificação da Pesquisa Científica.....	38
Figura 2- Visão de mundo adotada.....	39
Figura 3- Classificação da Pesquisa.....	43
Figura 4- RSIL – Palavras-chave.....	52
Figura 5- Representação e Abordagem.....	64
Figura 6- Representação e Abordagem - Posicionamento da Pesquisa	67
Figura 7- <i>Design</i> da Pesquisa Transubjetiva.....	71
Figura 8- A teoria matemática da comunicação	74
Figura 9- A estrutura e a função da comunicação na sociedade	76
Figura 10- Emissor, Mensagem, Receptor	77
Figura 11- Significante, Significado e Signo	80
Figura 12- Elementos Narrativos da Televisão Brasileira – Mapa 1.....	83
Figura 13- Estética e Poética	88
Figura 14- Poética, Estética, Ruído, <i>Feedback</i> , Canal e Mídia	90
Figura 15- Modelo de Negócio e Mídia de Massa.....	94
Figura 16- Veiculação, Interação e Audiência	101
Figura 17- Programação, Arquigêneros, gêneros e subgêneros.....	104
Figura 18- Modelo da Televisão Brasileira – Modelo 1	105
Figura 19- Contribuição da TV no Modelo de Videoaula	108
Figura 20- Mapa Processo de Produção de Videoaula da TV IFSC.....	110
Figura 21- Modelo Procedimentos de Produção de Videoaula da TV IFSC.....	112
Figura 22- Mapa Técnica e Arte na Produção de Videoaula da TV IFSC.....	113
Figura 23- Mapa Ferramenta na Produção de Videoaula da TV IFSC	115
Figura 24- Tipos de cenas nas Videoaulas da TV IFSC	116
Figura 25- Formatos de Videoaulas da TV IFSC.....	117
Figura 26- Motor da Inovação.....	119
Figura 27- Modelo de Videoaula da TV IFSC – Modelo 2.....	124

Figura 28- O Conhecimento no domínio do EGC.....	130
Figura 29- O Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0.....	131
Figura 30- Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0.....	149
Figura 31- Escala de Valor e Densidade Criativa Individual do Conhecimento.....	153
Figura 32- Escala de Valor e Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.....	154
Figura 33- Escala de Valor e Remediação 1 em Videoaula	156
Figura 34- Escala de Valor e Remediação 2 e 3 em Videoaula.....	157
Figura 35- Escala de Valor e Remediação do Transvídeo 4.0 – Mapa 2.....	160
Figura 36- Conhecimento em profundidade e amplitude	163
Figura 37- Conhecimento Especialista.....	165
Figura 38- Conhecimento Generalista.....	166
Figura 39- Conhecimento Intersubjetivo	170
Figura 40- Conhecimento Intersubjetivo – Final	174
Figura 41- Conhecimento Transubjetivo	175
Figura 42- Rede Conexionista de Mentes Criativas – Modelo 3.....	179
Figura 43- Modelo do Transvídeo 4.0 no contexto do <i>Framework</i> – Modelo 4.....	184
Figura 44- Articulação entre Emoção e Cognição	186
Figura 45- Afeto, Percepção, Emoção, Corpo e Ação	187
Figura 46- Estranhamento	189
Figura 47- Linguística de Comunicação	196
Figura 48- Linguística e Poética	196
Figura 49- Emoção, Cognição e Conhecimento – Mapa 3	198
Figura 50- Relação entre os Elementos do Plano de Expressão do Transvídeo 4.0 e Processos Mentais da Percepção e da Atenção.....	206
Figura 51- Videoaula da TV IFSC Objeto de Pesquisa.....	209
Figura 52- Definição de Temas segundo agrupamento de Códigos.....	214
Figura 53- Análise Temática de Dados.....	216
Figura 54- Verificação de Consistência.....	221
Figura 55- Modelo Poiésis e Estésis do Transvídeo 4.0 – Modelo 5.....	223

Figura 56- Framework do Transvídeo 4.0 associado a Aquisição do Conhecimento.....	248
---	-----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Procedimentos metodológicos e resultados - Etapas.....	49
Quadro 2- RSIL – Levantamento e Avaliação.....	55
Quadro 3- RSIL – Artigos no tempo	55
Quadro 4- RSIL - Síntese dos temas abordados pelos autores	57
Quadro 5- Guia de Entrevista para a Audiência do Transvídeo 4.0.....	210
Quadro 6- Transcrição das Entrevistas.....	211
Quadro 7- Tabulação das Entrevistas – <i>Coding</i>	213

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	24
1.1	CONTEXTO	24
1.2	PROBLEMÁTICA	26
1.3	TEMA	28
1.4	QUESTÃO DE PESQUISA	29
1.5	OBJETIVOS	30
1.6	JUSTIFICATIVA	31
1.7	ADERÊNCIA AO EGC	32
1.8	INEDITISMO	36
1.9	LIMITAÇÕES	37
1.10	CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA	37
1.11	ORGANIZAÇÃO DA TESE	44
2	METODOLOGIA	45
2.1	ABORDAGEM METODOLÓGICA	45
2.2	FASES DA PESQUISA	47
2.3	ETAPAS DA PESQUISA	48
2.4	REVISÃO SISTEMÁTICA INTEGRATIVA DA LITERATURA	51
2.5	MÉTODO DE COLETA DE DADOS	58
2.6	MÉTODO DE TABULAÇÃO DE DADOS: <i>CODING</i>	60
2.7	MÉTODO DE ANÁLISE TEMÁTICA DE DADOS	61
2.8	CONCEITUAÇÃO DO FRAMEWORK	62
2.9	<i>DESIGN</i> DA PESQUISA	70
3	TELEVISÃO	72
3.1	MODELO DA TELEVISÃO	72
3.2	CONTRIBUIÇÃO DA TV NO MODELO DE VIDEOAULA	106
3.3	PRODUÇÃO DE VIDEOAULA DA TV IFSC	109

3.4	CENAS E FORMATOS RESULTANTES DA PRODUÇÃO DE VIDEOAULA DA TV IFSC.....	115
3.5	CRIATIVIDADE HUMANA E ORGANIZACIONAL NA TV IFSC	117
3.6	MODELO DE VIDEOAULA DA TV IFSC.....	123
4	PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO.....	125
4.1	O CONHECIMENTO SOB A ÓTICA DO EGC	125
4.2	O CONHECIMENTO NA PRODUÇÃO E FRUIÇÃO DO TRANSVÍDEO 4.0.....	130
4.3	ESCALA DO CONHECIMENTO NO TRANSVÍDEO 4.0.....	148
4.4	VALOR E REMIDIAÇÃO.....	155
4.5	O CAMINHO PARA O VÍDEO TRANSDISCIPLINAR.....	161
5	AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO.....	185
5.1	EMOÇÃO E COGNIÇÃO COM O TRANSVÍDEO 4.0.....	185
5.2	PROCESSOS MENTAIS DA PERCEPÇÃO E ATENÇÃO NO TRANSVÍDEO 4.0	200
6	PESQUISA DE CAMPO.....	208
6.1	ENTREVISTA.....	209
6.2	TABULAÇÃO DA ENTREVISTA.....	211
6.3	ANÁLISE DE DADOS.....	215
6.4	CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA DE CAMPO.....	217
7	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	224
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	249
	REFERÊNCIAS	257
	APÊNDICES	271
	APÊNDICE A: GUIA DE ENTREVISTA PARA AUDIÊNCIA DO TRANSVÍDEO	
	APÊNDICE B: TABULAÇÃO DAS ENTREVISTAS – CODING	
	APÊNDICE C: DEFINIÇÃO DE TEMAS SEGUNDO AGRUPAMENTO DE CÓDIGOS	
	APÊNDICE D: ANÁLISE TEMÁTICA DE DADOS	

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTO

O Conhecimento tem sido objeto de inúmeros estudos, principalmente a partir da virada para o último milênio em decorrência da emergência da atual sociedade digital - sucessora da sociedade industrial. Até então, o Conhecimento era tradicionalmente associado quase à Escola, mas, recentemente, passou também a ser vinculado a Comunicação Digital.

A Escola foi protagonista na disseminação do Conhecimento para formação de trabalhadores disciplinados para a, então, sociedade industrial. Já na atual Sociedade Digital, a Comunicação Digital passa a ter papel na difusão ampla do Conhecimento.

O Conhecimento tem, dentre seus processos, a disseminação (ou difusão), que pode ser efetivada pela Escola e pela Comunicação conforme suas práticas peculiares.

A instituição Escola existe, nos moldes que conhecemos hoje, desde os anos 1800 d.C., quando passou a sistematizar recursos pedagógicos sustentados por mídias analógicas, para dar conta de seu intento de disseminação do Conhecimento.

Por outro lado, a Comunicação existe desde os primórdios da humanidade, fato atestado por inscrições rupestres registradas há 40.000 anos em paredes de cavernas, e por outras referências históricas. Pode-se citar algumas referências como a pintura greco clássica (século V a.C.), pintura romana antiga (século II a.C.), pintura renascentista (século XIV – XVI), pintura moderna e pintura neoclássica (século XV – XVIII), a fotografia na idade contemporânea (1789 em diante), e a imagem dinâmica do cinematógrafo dos irmãos Lumière (Paris, 1895) que resulta na invenção do cinema mudo. Estas referências representam a linguagem imagética.

Já a linguagem oral tem referências no falar em público de Platão, Aristóteles e Isócrates na Grécia Antiga (470 - 322 a.C.), na técnica da oratória na Idade Média

(476 – 1453 d.C.) e na Renascença (1300 – 1600d.C.), e na fala eletrônica do rádio (1920 d.C. nos EUA e Argentina).

A linguagem escrita encontra referências nos registros cuneiformes das informações pelos Sumérios (3500 a.C.), nos textos religiosos com os hieróglifos dos egípcios (3000 a.C.), e nos jornais à partir da prensa de Gutenberg (1440 d.C.).

É possível também constatar evidências de um salto substancial na evolução da comunicação humana a partir do século XX. Isto porque esta evolução é marcada pela massificação industrial, e ganha uma nova concepção: a integração das três linguagens da comunicação – imagética, oral e escrita, que resultou em novas mídias e em nova formulação da mensagem. A mídia Televisão foi uma das mais importante, iniciando seu primeiro serviço regular em 1936, sendo que no Brasil começou a operar comercialmente em 1950, quando surge a TV Tupi.

Acontece que, tardiamente, 30 anos depois, na década de 1980, a Escola brasileira começa a empreender tentativas para sair das suas tradicionais mídias analógicas e adotar a mídia eletrônica, em especial ao trazer a televisão para a sala de aula. Adotou-se inicialmente a programação da Televisão ao vivo, ou programas gravados em vídeo, tendo resultados pouco efetivos, por falta de harmonia entre os programas de Televisão e os temas de interesse das disciplinas.

Por conta disso, surge na Escola a necessidade de formular material didático eletrônico próprio, para dar conta de suas demandas específicas. A Escola passa a produzir seus próprios vídeos, denominada videoaula, que trazem na sua estrutura o paradigma da sala de aula e equívocos conceituais construídos pela Escola em relação a mídia Televisão.

Com base nas suas práticas centenárias, inicialmente a Escola incorpora na mensagem das videoaulas, as linguagens escrita e oral, fundamentadas no paradigma da sala de aula, sustentado por recursos pedagógicos compostos pelas mídias mais elementares como o livro (escrita) e o professor (oralidade).

1.2 PROBLEMÁTICA

Na Sociedade Digital a demanda por vídeo é alta e crescente, e conseqüentemente torna-se maior o uso de videoaulas com objetivo instrucional, educacional, dentre outros. Contudo, é necessário que a videoaula seja concebida tendo como referência um novo paradigma de difusão do Conhecimento. Esta Pesquisa tem por premissa que a videoaula seja baseada na Comunicação, em especial no Modelo da Televisão.

A prática da Escola de produzir a videoaula como sendo uma gravação da aula presencial, é caracterizada por aquilo que Bolter e Grusin (1999) chamam de Remediação de estágio 1 - do latim “remederi” que é restaurar. Pode ser entendida como a ressignificação da mídia, a “re media” ou “remídia”.

A Remediação de estágio 1, é aquela em que a mensagem da mídia antiga é reproduzida na nova mídia sem críticas. Nesse caso, o vídeo resultante reproduz eletronicamente a dinâmica da sala de aula assim como ela é, tendo o professor como protagonista do processo de difusão do Conhecimento, e se apoiando no seu plano de expressão pessoal.

Entende-se que a videoaula como remediação de estágio 1 da Sala de Aula, se dá quando a dinâmica das linguagens oral e escrita, tem como protagonista o Emissor Professor falando e escrevendo em uma lousa, e gravando seu próprio vídeo. São replicados os velhos paradigmas da sala de aula – com Plano de Expressão baseado na oralidade e na “pobreza visual da sala de aula” (TAVARES, 2013). Com isto é provável que a efetividade de difusão do Conhecimento seja baixa, e conseqüentemente, baixo também o potencial de aquisição do Conhecimento.

Na Remediação de estágio 2 a gravação em vídeo da aula presencial persiste, porém com algumas sofisticções sutis pelo emprego da linguagem da nova mídia. Por exemplo, o posicionamento do professor em uma mesa voltado permanentemente para a câmera tendo um computador e um projetor de imagem

como apoio para a projeção de figuras e textos atrás de si. Emerge deste modo, a linguagem imagética, sendo que esse processo geralmente conta com mais um Emissor. Pode ser um profissional da área de vídeo o qual contribui por meio da operação de câmera, da gravação em vídeo e da edição básica.

Na Remediação de estágio 3, o vídeo ainda traz algumas poucas características da sala de aula, inclusive tendo o professor como protagonista frente as câmeras. Contudo a fala roteirizada do professor se aproxima da oralidade da televisão, a escrita é realizada de forma virtual no próprio vídeo, e a imagética tem tratamento dinâmico. Esta construção exige a participação por meio da integração do conhecimento, de outros Emissores profissionais de vídeo como o roteirista, o *designer*, e o editor, proporcionando maior densidade ao Plano de Expressão.

Na Remediação de estágio 4 a videoaula, como nova mídia, absorve completamente a mídia mais antiga (BOLTER; GRUSIN, 1999). Ou seja, desaparecem as características do Plano de Expressão da mídia de origem - nesse caso a sala de aula, para emergir um artefato novo – o Transvídeo 4.0, com características peculiares de Plano de Expressão, que serão detalhadas no decorrer desse trabalho.

Ao remidiar a sala de aula para o estágio 4 e adotar o Plano de Expressão da Televisão, e em particular da TV brasileira, esta tese tem com o pressuposto que ocorra o aumento da efetividade da aquisição do Conhecimento.

A Televisão no Brasil com sua programação, por mais de meio século, mobilizou e prendeu a atenção simultânea (o entreter) de milhões de telespectadores em seus programas, tendo em vista a adoção de modelo e processo próprios, capazes de entregar um Plano de Expressão atraente.

O modelo e o processo da Televisão brasileira, bem como seu “Plano de Expressão baseado em imagem, som e ritmo” (TAVARES, 2013), podem contribuir com a formulação de vídeos atraentes e com isso serem efetivos na difusão do Conhecimento.

Foi identificada a adoção do modelo e do processo da Televisão brasileira na TV IFSC, que produz videoaulas para atender a demanda do Ensino a Distância. As videoaulas da TV IFSC adotam, segundo Tavares (2013), a narrativa da televisão brasileira que privilegia os elementos: ritmo, som e imagem que, por sua vez, é composta por luz, cor, movimentos, efeitos, cortes e planos, e assim propiciam atingir a Remediação de estágio 4.

Tendo como referência o processo de produção transubjetivo (transdisciplinar) da Televisão brasileira, que resulta em Plano de Expressão mais atraente, que conseqüentemente conduz à aquisição de Conhecimento transubjetivo, para efeito desse estudo, o artefato que até então era denominado videoaula, passará a ser chamado de Transvídeo 4.0.

1.3 TEMA

A presente pesquisa tem como assunto a área do conhecimento da Comunicação – pertencente a grande área Ciências Sociais Aplicadas, que tem como uma de suas subáreas a Televisão. A Televisão - Tema da Pesquisa, dará sustentação teórica para discutir a videoaula produzida a partir de 2008 pela TV IFSC - que é Objeto de Pesquisa, que recebe a denominação na presente tese de Transvídeo 4.0 (videodifusão), sendo que o recorte do objeto é feito no Plano de Expressão que compõe a Mensagem do Transvídeo 4.0.

Na pesquisa, o tema Televisão também recebe amparo conceitual da subárea Teoria da Comunicação – da área Comunicação, bem como da subárea Fotografia, Cinema, Artes do Vídeo, que faz parte da área das Artes - da grande área do conhecimento Linguística, Letras e Artes. A pesquisa também recupera fundamentação teórica sobre Conhecimento contextualizada com Comunicação, por meio do tema Televisão.

A pesquisa ainda se apoia na área da Psicologia – especificamente em Processos Mentais, tendo em vista que irá relacionar a adoção dos Elementos do

Plano de Expressão da Televisão brasileira com a sensibilização dos sentidos humanos (*estésis*) que venham desencadear processos mentais capazes de ativar a percepção, a atenção, a emoção e a cognição. Assim, a pesquisa estará também abordando a grande área do conhecimento Ciências Humanas, área Psicologia, subárea Psicologia Experimental que trata de Processos Mentais.

Portanto, a pesquisa se sustenta nas bases teóricas das áreas da Comunicação, das Artes e da Psicologia contextualizadas ao Conhecimento.

1.4 QUESTÃO DE PESQUISA

A emergência de novo paradigma de difusão do Conhecimento, baseado na Comunicação – com o modelo e processo próprios da Televisão brasileira que permitem equacionar os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem, conduzem a vídeos que podem atingir a Remediação de estágio 4 em relação a sala de aula - o Transvídeo 4.0.

A TV IFSC adota o modelo e o processo da Televisão brasileira na produção de seus vídeos que estão no estágio 4 de Remediação - pois deles desaparece o paradigma da sala de aula.

Com base no modelo e processo da Televisão brasileira, o Emissor da TV IFSC formula, deliberadamente, o Plano de Expressão – com elementos próprios, capaz de ativar a Emoção no Receptor. Fundamentos teóricos, que serão explorados adiante, sustentam que Emoção e Cognição têm relação direta entre si. Assim, na medida em que é potencializado o Processo Mental da Emoção, consequentemente é potencializado o Processo Mental da Cognição.

A aquisição do Conhecimento é favorecida na medida em que a configuração do processo produtivo do Conhecimento propicia a formulação de Plano de Expressão capaz de resultar em mensagem que venha desencadear o aumento da emoção no receptor.

Contudo, a equipe multidisciplinar de produção da TV IFSC ao usar livremente e intencionalmente os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem da Televisão Brasileira, não tem referência sobre a efetividade da mensagem emitida, ou seja, sem um *feed-back* preciso que venha atestar se o Conhecimento proposto pelo Emissor foi efetivado pelo Receptor, e por esse motivo traz a seguinte questão de pesquisa:

Como o Transvídeo 4.0 favorece a Aquisição do Conhecimento?

1.5 OBJETIVOS

Para dar resposta à questão de pesquisa, serão cumpridos os objetivos específicos, apontando para o objetivo geral, conforme segue.

1.5.1 Objetivo Geral:

Propor *Framework* que associe o Transvídeo 4.0 à Aquisição do Conhecimento.

1.5.2 Objetivos Específicos:

- 1.Sistematizar, com base teórico-empírica, o Modelo da Televisão Brasileira contendo o Plano de Expressão da Mensagem;
- 2.Desenhar os processos, procedimentos, técnicas, ferramentas e Plano de da Televisão brasileira, adotados na produção de suas videoaulas da TV IFSC;
3. Apresentar a produção do conhecimento em Videoaula;
- 4.Relacionar Difusão do Conhecimento Transubjetivo e Potencialização do Conhecimento;
5. Apresentar a articulação entre Emoção e Cognição com a Aquisição do Conhecimento;

6.Relacionar os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem com os Processos Mentais da percepção, atenção e emoção;

7.Analisar Aquisição do Conhecimento a luz dos Elementos do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0.

1.6 JUSTIFICATIVA

A pesquisa se justificativa na área profissional, ao dar resposta à questão de pesquisa e, conseqüentemente, à equipe transdisciplinar que produz as videoaulas da TV IFSC (mas que não participa das entrevistas), que tem dúvidas quanto efetividade das mesmas junto ao telespectador, sob a ótica do conhecimento. Contribui também para a efetividade do trabalho dos profissionais que produzem vídeos, na medida que identifica quais os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0 conseguem melhores resultados na sensibilização estética do aluno-telespectador, possibilitando uma ação poética mais pontual por parte da equipe transdisciplinar de produção.

Para a ciência, a pesquisa vem contribuir para os estudos sobre Conhecimento; resgatar conceitos consolidados e agregá-los ao Modelo da Televisão Brasileira; e formalizar o Transvídeo 4.0 por meio de *framework*.

A Pesquisa contribui para a academia, principalmente para o EGC, ao fazer abordagens sobre Comunicação da Televisão (Mídia do Conhecimento), Engenharia da Televisão (Engenharia do Conhecimento) e sobre Modelo de Negócio da Televisão (Gestão do Conhecimento), vindo ao encontro da interdisciplinaridade das Áreas de Concentração do Programa de pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC). Também contribui academicamente com o EGC ao desenvolver pesquisa aplicável na área da Educação - especificamente em Educação a Distância, na medida que traz teoria e artefato para a área do conhecimento de Tecnologia Educacional - que é um dos elementos da subárea

Ensino-aprendizagem, da área Educação e grande área do conhecimento Ciências Humanas.

Para a sociedade a pesquisa disponibiliza o artefato Transvídeo 4.0 - efetivo na difusão do Conhecimento.

Para o autor, o resultado da pesquisa é uma realização pessoal pelo fato de poder formalizar cientificamente o trabalho que desenvolveu profissionalmente com Comunicação na Educação a Distância, ao dirigir a produção de videoaulas por meio de método teórico-empírico próprio, tendo como referência a mensagem da televisão brasileira.

1.7 ADERÊNCIA AO EGC

A presente Tese de Doutorado foi realizada na área de Concentração Mídia do Conhecimento, com Linha de Pesquisa Mídia do Conhecimento na Educação, no Programa de Pós-graduação de Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

O EGC tem o Conhecimento como objeto de formação e pesquisa, e assume a meta-definição de Conhecimento como sendo: “conteúdo ou processo efetivado por agentes humanos ou artificiais em atividades de geração de valor” (PACHECO, 2014).

A tese se identifica com Conhecimento na medida que o adota como transversal em toda a pesquisa, desde a contextualização – quando relaciona Escola, Conhecimento e Comunicação, para em seguida problematizar Escola e Comunicação - sobe o viés da difusão do Conhecimento, até chegar à discussão sobre as mídias da Comunicação com capacidade mais efetiva de difusão do conhecimento, partindo da Televisão como referência para a produção do Transvídeo 4.0.

Na pesquisa, a área de concentração Mídia do Conhecimento está contemplada, tendo em vista que o Conhecimento está integrado diretamente com a mídia Transvídeo 4.0 - que é difusor do Conhecimento.

O artefato Transvídeo 4.0, é aplicável, também, na área da Educação como Tecnologia Educacional – da Linha de Pesquisa Mídia do Conhecimento na Educação.

A Televisão – tema da pesquisa, na essência do seu modelo e processo produtivo é transdisciplinar, assim como é transdisciplinar se for considerada sua sustentação teórica nas áreas da Comunicação, das Artes e da Psicologia – amparadas pela área de concentração do EGC Mídia do Conhecimento.

Sobre o tema Televisão, a pesquisa faz abordagens de contexto sobre engenharia da televisão (Engenharia do Conhecimento - EGC) e sobre modelo de negócio da Televisão (Gestão do Conhecimento - EGC) vindo ao encontro da interdisciplinaridade das Áreas de Concentração do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento, embora a pesquisa ultrapasse o limite da interdisciplinaridade ao chegar à transdisciplinaridade.

O Transvídeo 4.0, objeto da pesquisa, tem seu processo produtivo inspirado na televisão, portanto, o processo de vídeo também é transdisciplinar, resultando no artefato Transvídeo 4.0 com mensagem transdisciplinar, conforme será abordado no capítulo que trata de Conhecimento.

Sobre o indivíduo transdisciplinar, Klein (2014) cita características como a aceitação de diferentes níveis de realidade, a abertura para outras visões, o risco e vontade de transgredir limites, e a vontade de aprender e realizar investigação criativa, critérios atendidos pelo pesquisador.

A interdisciplinaridade do EGC obtida por meio, da combinação da diversidade de disciplinas ofertadas - de diferentes áreas do conhecimento; a participação de professores com formação acadêmica e visões de mundo diferentes como ministrantes, em pares, das disciplinas, se constitui em ambiente favorável para a realização de Pesquisa Transdisciplinar.

Sendo transdisciplinar o processo e o produto do artefato Transvídeo 4.0 - Objeto de Pesquisa; sendo transdisciplinar o perfil do pesquisador; sendo a interdisciplinaridade do EGC fator para constituir ambiente favorável à realização de pesquisa transdisciplinar; sendo que, no método, o processo de produção do conhecimento na presente Pesquisa assume forma transdisciplinar – afirmativa que será demonstrada no Capítulo Metodologia; então o EGC é um programa Transdisciplinar.

No Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) a Área de Concentração Mídia do Conhecimento se refere à difusão e comunicação de conhecimento, dentro do paradigma conexcionista. Para a Mídia do Conhecimento, “Conhecimento é o resultado do encontro de actantes humanos ou não humanos na geração de valor”.

O Transvídeo 4.0 - objeto de pesquisa, é gerador de valor pelo seu aspecto inovador ao aproximar agentes humanos por meio de mensagem efetiva, atendendo o paradigma conexcionista, portanto, é Mídia do Conhecimento.

A tese se identifica pelo Tema Televisão, tendo como Objeto de Pesquisa o Transvídeo 4.0, com recorte do objeto no Plano de Expressão que compõe a Mensagem, com aplicabilidade na difusão do conhecimento de forma efetiva – inclusive como Tecnologia Educacional. O EGC vem produzindo inúmeros trabalhos com aplicabilidade na Educação, sendo a maioria deles na Área de Concentração Mídia do Conhecimento. A Área de Concentração Mídia do Conhecimento conta, até 11/11/2017 – quando foi iniciada a presente pesquisa, com 153 Teses e Dissertações, sendo que apenas cinco (5) tratam de televisão, e a abordagem de todas é TV Digital, sem relação direta com a educação (vídeos educativos ou programação educativa), mas com a interatividade proporcionada pela mesma. Desses cinco, um entra no tema narrativa e estética, porém tem relação com marketing. Um outro trabalho trata de narrativa e estética, mas a mídia é cinema. Outro trabalho trata de vídeo, porém não vídeo educativo, mas sim vídeo

institucional. Um dos trabalhos trata de qualidade de material didático para EAD, porém a abordagem está no material relacionado ao textual.

A Pesquisa tem aplicação como Tecnologia Educacional - que é um dos elementos da subárea Ensino-aprendizagem, da área Educação e grande área do conhecimento Ciências Humanas.

É identificável na Pesquisa três grandes áreas do conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas; Linguística, Letras e Artes; e Ciências Humanas. Como áreas do conhecimento temos Comunicação; Artes; Psicologia; e Educação. Somente em um Programa de Pós-graduação interdisciplinar como o EGC é possível realizar uma Pesquisa envolvendo três grandes áreas do conhecimento e quatro áreas do conhecimento com suas inúmeras disciplinas.

Segundo o EGC a interdisciplinaridade ocorre no diálogo intra e inter áreas na Engenharia (EC), na Gestão (GC) e na Mídia do Conhecimento (MC), fundamentado em bases teórico-metodológicas de diversas disciplinas, articuladas em suas contribuições aos processos de conhecimento e na compreensão do conhecimento como fator gerador de valor e de equidade social.

O diálogo intra área Mídia do Conhecimento está presente na Comunicação (plano de expressão da mensagem da Televisão), na Psicologia (processos mentais) e na Educação (tecnologias educacionais – videoaula, conhecimento): estas áreas do conhecimento, individualmente, podem abordar o tema Televisão, porém a abordagem interdisciplinar propiciada pelo EGC torna o resultado mais rico e preciso pela sinergia. A partir dos Elementos do Plano de Expressão da mensagem da Televisão (comunicação), é feita a relação com os processos mentais da Psicologia, que conduzirão para a análise sobre emoção e cognição na aquisição do Conhecimento.

Televisão e vídeo são mídias exploradas na pesquisa, em consonância com a Área de Concentração Mídia do Conhecimento, e atendem à ênfase de formação e pesquisa requeridos pela área de Mídia, que são difusão, comunicação e compartilhamento do conhecimento. O Transvídeo 4.0 é instrumento, ou mídia, de

difusão do conhecimento. Assim, a pesquisa tem relação estreita com mídia e conhecimento, área de concentração e objeto do EGC, respectivamente.

O Transvídeo 4.0 tem por base os elementos do plano de expressão da mensagem da televisão brasileira, sendo aplicável no Ensino a Distância, no Ensino Presencial, no Ensino Híbrido, e no Ensino *on line*, constituindo-se em Tecnologia Educacional - que é um dos elementos da subárea Ensino-aprendizagem, da área Educação e grande área do conhecimento Ciências Humanas, portanto, em consonância com a linha de pesquisa Mídia do Conhecimento na Educação, da área de concentração Mídia do Conhecimento do EGC - na qual vem desenvolvendo pesquisa em Educação, especificamente em Educação a Distância.

A pesquisa relacionando a mídia Transvídeo 4.0 com Conhecimento, se constitui em contribuição para o avanço do EGC, na medida que amplia teoria sobre os temas Televisão e vem formalizar um *framework* versando sobre vídeo.

1.8 INEDITISMO

Para verificar o ineditismo da pesquisa, foi realizada Revisão Sistemática Integrativa da Literatura (RSIL). A identificação do problema, relaciona narrativa televisiva em videoaulas com aquisição do conhecimento pelo estudante. Assim, o tema de partida é “televisão”, sendo que o interesse dentro desse grande tema é a “mensagem” televisiva, que tem com um dos componentes a “narrativa” - recorte do objeto de pesquisa (posteriormente denominado de Plano de Expressão).

Ao realizar o levantamento sobre “Televisão e Narrativa”, obteve-se 858 artigos resultantes, com uma diversidade muito grande de subtemas e aplicações, que fugiam expressivamente da questão de pesquisa.

Depois de sucessivos filtros, foram identificados artigos relacionados a mídia televisão na abordagem da mensagem - que inclui conteúdo e narrativa. Porém, a relação entre aquisição do conhecimento do telespectador e a mensagem da videoaula não ficou definida com precisão nesses artigos

O método e resultados da Revisão Sistemática Integrativa da Literatura está presente no Capítulo 2 – Metodologia.

Outra condição que aponta para o ineditismo da pesquisa, é o fato do EGC - Programa com área de Concentração em mídia do Conhecimento e com linha de pesquisa Mídia do Conhecimento na Educação, não ter pesquisa tratando de videoaula associada a aquisição do conhecimento. A presente tese vem ocupar essa lacuna no Programa.

1.9 LIMITAÇÕES

Uma das limitações, na fase inicial da pesquisa, foi relacionada a falta de teoria consolidada sobre televisão, principalmente sobre a mensagem televisiva e mais especificamente seu Plano de Expressão. A ausência de consolidação teórica foi determinante para a pesquisa de diversos conceitos publicados para formulação do modelo para a televisão.

A pesquisa se limita a analisar videoaulas produzidas pela TV IFSC, sendo que os resultados devem ser entendidos dentro desse contexto.

A falta de teorias sobre videoaula também é uma limitação, contudo esperada, tendo em vista que o perfil de videoaula que é objeto de pesquisa, com remediação de estágio 4, se constitui em uma inovação, portanto deixando de ser uma limitação, passando a se constituir em oportunidade de ineditismo.

1.10 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

A Pesquisa Científica é classificada (Figura 1) em dois grandes grupos de métodos, que se posicionam no nível estratégico: Métodos de Abordagem e Métodos de Procedimentos (GIL, 2009). No nível tático encontra-se a classificação dos Tipos de Pesquisa quanto as suas técnicas (GIL, 2002) correspondentes, e no

nível operacional da Pesquisa estão, segundo Appolinário (2009) os Instrumentos de Coleta de Dados.

Figura 1 – Classificação da Pesquisa Científica.



Fonte: do autor

Métodos de Abordagem, segundo Gil (2009) são procedimentos lógicos que devem ser seguidos no processo de investigação científica, dos fatos, da natureza, e da sociedade; sendo eles: Método Dedutivo, Método Indutivo, Método Hipotético-dedutivo, Método Dialético e **Método Fenomenológico**.

O **Método Fenomenológico** (GIL, 2009) é o mais adequado para ser adotado na presente Pesquisa Científica, pois a fenomenologia, segundo Freire (2013), se baseia na teoria segundo a qual as coisas não são conhecidas como elas são, mas como nos aparecem, ou ainda, o conhecimento está limitado ao que está sendo visto - que é o fenômeno, e não a verdade que está por trás do fenômeno, ou seja, é o mundo visto e percebido conforme o entendimento do sujeito.

A partir da **fenomenologia**, a presente pesquisa adota a visão de mundo do Paradigma Interpretativista que se situa no quadrante delimitado pela dimensão Subjetiva e pela Sociologia da Regulamentação (MORGAN, 1980) (Figura 2).

Figura 2- Visão de mundo adotada.



Fonte: Baseado em Morgan (1980).

O **Paradigma Interpretativista** (MORGAN, 1980) se caracteriza pelo a) interacionismo simbólico de Hegel, Weber e Husserl – em que o indivíduo traz seus significados particulares para a interação, e obtém significados a partir da interação que se dá por meio de duas ou mais pessoas, e não entre ele e ele mesmo ou entre ele e um objeto; b) pela etnometodologia de Garfinkel – em que a análise sociológica procura determinar e estudar os modelos ou métodos cognitivos que os indivíduos utilizam em situações sociais comuns, e concebe a linguagem como uma das práticas privilegiadas através das quais se constitui a vida social; c) pela hermenêutica de Heidegger e Husserl - que busca desvendar os símbolos contidos na linguagem, e estes possibilitam a interpretação, em direção à compreensão, sendo um meio para chegar ao significado do que surge na linguagem expressiva; mas para efeito da presente pesquisa o respaldo metodológico se dará pela d) **fenomenologia** de Husserl - que possibilita desvendar o que o indivíduo pensa

sobre o objeto ou o sentido para o indivíduo sobre o significado do objeto, por meio de suas expressões linguísticas.

Métodos de Procedimentos são aqueles que proporcionam meios técnicos adequados para garantir a objetividade e a precisão dos fatos no estudo das ciências, além de fornecer a orientação necessária ao desenvolvimento de uma investigação científica (GIL,2009), sendo divididos em: Método Observacional, Método Experimental, Método Comparativo, Método Estatístico, Método Clínico e **Método Monográfico**, sendo este último adotado pela presente Pesquisa.

O **Método Monográfico** definido por Marconi e Lakatos (1996, p.151) como “[...] um estudo sobre um tema específico ou particular de suficiente valor representativo e que obedece a rigorosa metodologia. Investiga determinado assunto não só em profundidade, mas em todos os seus ângulos e aspectos, dependendo dos fins a que se destina”.

Com a observância do método, o **Conhecimento** na Pesquisa foi construído sob a **forma Transdisciplinar**, tendo em vista que o assunto foi investigado sob diversos ângulos e aspectos, e quando, segundo Doucette (2011), foram cruzadas muitas fronteiras disciplinares para criar uma abordagem holística. A transdisciplinaridade, segundo Klein (2014), tem relação com objetivos utilitários, observa a estética e a criatividade, traz novos objetos à vista, coloca as práticas em novas configurações, bem como contextualiza e recoloca a teoria e o aprendizado, elementos presentes na Pesquisa.

O nível tático (Figura 1) trata dos **Tipos de Pesquisa** (Figura 3) que tem a seguinte classificação:

Quanto a sua natureza” é uma **Pesquisa Aplicada** (SILVA; MENEZES, 2005) – aquela que objetiva gerar conhecimento para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos.

Quanto a abordagem do problema (SILVA E MENEZES, 2005) a pesquisa é **Qualitativa**, por considerar que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do

sujeito que não pode ser traduzido em números. O mundo objetivo representado pelo artefato Transvídeo 4.0 com sua mensagem, quando em contato com o sujeito - telespectador/aluno, passa a fazer um sentido para ele no campo da sua consciência individual e da subjetividade. Isso faz com que o pesquisador interpretativo precise, segundo Silva e Menezes (2005) penetrar as profundezas da consciência e da subjetividade humana à procura destes significados fundamentais, que não são expressos em números, mas em símbolos contidos na linguagem daquele entrevistado.

Do ponto de vista de seus objetivos (FREIRE, 2013) é uma **Pesquisa Propositiva** (ALVES-MAZZOTTI, 2001; BOBBIO,1997; SERRA, 2006; PATTON, 1988), em que é elaborada a proposta de algum método, modelo, processo, metodologia, propondo a eliminação de problemas diagnosticados ou a potencialização de qualidades do observado, ou seja, oferece uma síntese propositiva sobre “o que” e “como” fazer para alcançar um resultado prático. Tais conceitos vêm ao encontro da expectativa da pesquisa, que sistematiza o Modelo da Televisão brasileira e analisa processo e procedimentos de produção de videoaula da TV IFSC, para propor o Framework Transvídeo 4.0 associado a aquisição do conhecimento.

Quanto as fontes de Informações é **Pesquisa Bibliográfica** (SANTOS, 2000) pois parte dela é realizada a partir de material já publicado, sendo constituída principalmente de livros e artigos de periódicos sobre Televisão, Psicologia e Conhecimento; e Pesquisa de Campo (SANTOS,2000) - que se realiza onde acontece o fenômeno, ou seja, o encontro entre o vídeo – objeto de pesquisa, com o aluno/telespectador – sujeito, que desencadeia processos mentais – fenômeno, e também com o pesquisador.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos é, a) **Pesquisa Bibliográfica** (GIL, 2002) - que traz a base teórica que garante o cientificismo para os trabalhos, sendo que na presente pesquisa dá sustentação teórica: para a formulação do modelo e do conceito de Plano de Expressão da televisão brasileira; para levantar

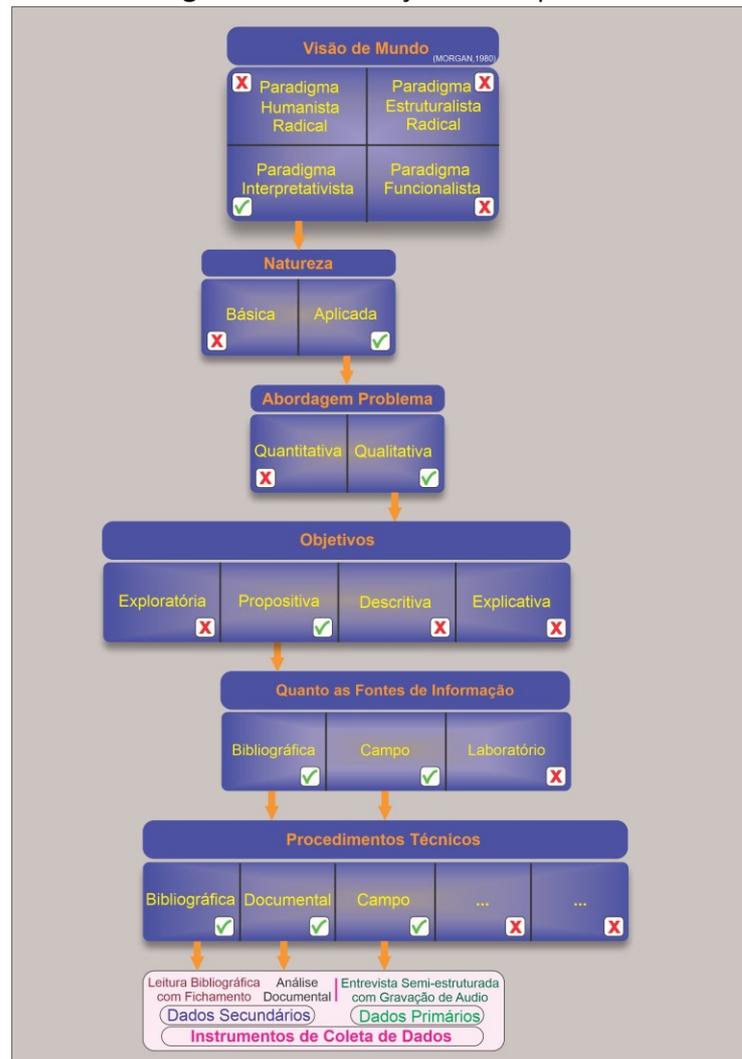
os processos mentais; para compreender os conceitos de conhecimento e; para fundamentar a metodologia científica; b) **Pesquisa Documental** (GIL, 2002), ao acessar documentos relacionados aos processos, procedimentos, técnicas e ferramentas de trabalho da TV IFSC; c) **Estudo de Campo** (GIL,2002) que é realizado junto a sociedade envolvendo objeto e entrevista que levam ao maior conhecimento sobre os fatos, e isso se dá quando o Objeto de Pesquisa - o Transvídeo 4.0, é apresentado ao aluno/telespectador – o sujeito, que expressa ao entrevistador sua impressão quanto a mensagem - o fenômeno.

O nível operacional (Figura 1) trata dos **Instrumentos de Coleta de Dados** (Figura 3) que tem a seguinte classificação:

A pesquisa adota como instrumentos de coletas de dados Secundários (HEERDT; LEONEL,2007) a **Leitura Bibliográfica** (CERVO;BERVIAN,2002) com **Fichamento** (SILVEIRA et al,2011) sobre televisão, processos mentais, conhecimento e metodologia científica; e a **Análise Documental** (BELLO,2004;TRIVIÑOS, 1987) do acervo impresso e digital da TV IFSC; bem como a **Entrevista Semi-estruturada** (LUDKE;ANDRÉ, 2003; TRIVIÑOS, 1987) com **Gravação de Áudio** (BELLO, 2004) como fonte de dados primários (HEERDT;LEONEL,2007), envolvendo seis (6) potenciais alunos/telespectadores de ambos os sexos, de faixa etária entre 18 e 57 anos de idade de variados perfis escolares.

De acordo com a Visão de Mundo, Tipos de Pesquisa, e Instrumentos de Coleta de Dados a presente pesquisa fica assim classificada, segundo o resumo da Figura 3:

Figura 3 – Classificação da Pesquisa.



Fonte: do autor.

A Figura 3 define como uma Pesquisa com Visão de Mundo regida pelo Paradigma Interpretativista, de Natureza Aplicada, sendo a Abordagem do Problema Qualitativa, com Objetivo Propositivo, com Fontes de Informação Bibliográfica e de Campo, com Procedimentos Técnicos Bibliográfico, Documental e de Campo, tendo como Instrumentos de Coleta de Dados Secundários a Leitura Bibliográfica com Fichamento bem como Dados Primários obtidos por meio de Entrevista Semiestruturada com gravação de áudio.

1.11 ORGANIZAÇÃO DA TESE

A redação final será elaborada conforme as boas práticas da redação científica em pesquisa qualitativa (LEVINE, 2011; WOLCOTT, 1990), contudo observando a necessidade de exposição acessível por meio de narrativa simplificada, tendo em vista a diversidade de áreas de conhecimento envolvidas que tem sua linguagem própria, demandando transposição para uma linguagem transdisciplinar. A Tese terá sua estrutura composta pelos capítulos: (1) Introdução: contextualização do problema e descrição dos objetivos da tese; (2) Metodologia: descrição dos procedimentos metodológicos adotados; (3) Televisão: formulação teórica do modelo da televisão brasileira; (4) Produção do Conhecimento: Criação de Valor, Conhecimento Transubjetivo e Potencialização do Conhecimento; (5) Aquisição do Conhecimento: Articulação entre Emoção e Cognição com Aquisição do Conhecimento; (6) Pesquisa de Campo: levantamento documental dos processos, procedimentos, técnicas e ferramentas adotados nas videoaulas da TV IFSC e realização de entrevistas, para identificar os Processos Mentais ativados relacionados aos Elementos do Plano de Expressão da Mensagem da televisão brasileira; ;(7) Discussão dos Resultados: discussão teórica sobre Difusão do Conhecimento Transubjetivo e Aquisição do Conhecimento, além da análise sobre a Potencialização da Aquisição do conhecimento a luz dos Elementos do Plano de Expressão da Mensagem; e (8) Considerações Finais: por meio do percurso de pesquisa e análises é proposto um *framework* que relacione o Transvídeo 4.0 à Aquisição do Conhecimento.

2 METODOLOGIA

2.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A Pesquisa buscou resposta na ciência - por meio do Conhecimento Científico, para propor *Framework* que associe o Transvídeo 4.0 à Aquisição do Conhecimento, a partir das videoaulas da TV IFSC que têm processo de produção transubjetivo e que adotam Plano de Expressão da Televisão brasileira, que resulta em remediação de estágio 4 em relação a sala de aula.

Não é somente por meio da ciência que se dá o acesso ao saber, tendo em vista a existência de outros tipos de conhecimento como, segundo Cervo e Bervian (2002, p. 8), o Conhecimento Empírico; o Conhecimento Filosófico; e o Conhecimento Religioso; mas, a opção da presente pesquisa, é pelo **Conhecimento Científico** – que procura conhecer o **fenômeno** e suas **causas**, passíveis de verificação e **investigação** por meio de **métodos**, para encontrar **respostas** a partir da **comprovação de leis** que regem a **relação** entre o **sujeito** e a **realidade**.

Nessa pesquisa o fenômeno, é o desencadeamento de processos mentais no receptor (envolvendo *estésis*), que tem como causa a adoção do Plano de Expressão da televisão brasileira pelo emissor (*poiésis*). Assim, o fenômeno e sua causa foram investigadas, por meio do método proposto, para comprovar as leis próprias que regem a relação entre o Plano de Expressão da Mensagem da televisão brasileira e os processos mentais. A relação entre o sujeito (telespectador) e a realidade (Transvídeo 4.0), permite obter resposta sobre a aquisição do Conhecimento, e a proposição de aplicação do Transvídeo 4.0 por meio de *framework*, resultando no Conhecimento Científico.

A presente Pesquisa tem como referência a fenomenologia, em que o telespectador - sujeito, é submetido ao Transvídeo 4.0 – objeto, que ao lhe ser apresentado ativa a *estésis* (cinco sentidos) e desencadeia processos mentais – o

fenômeno, que é descrito ao pesquisador, segundo o entendimento do sujeito e não necessariamente a verdade que é expressa na mensagem do vídeo. O pesquisador busca significado para interpretar o fenômeno e assim atingir o conhecimento científico, na busca da aproximação com a realidade.

A adoção na Pesquisa do **Paradigma Interpretativista** estabelece condições mais adequadas para compreender o que é percebido e vivido no nível de experiência subjetiva pelo aluno que assiste o vídeo, ou seja, a adoção desse paradigma permite obter do aluno explicações sobre o objeto de pesquisa, no campo da sua consciência individual e da subjetividade, e não na perspectiva do pesquisador. Saber o que o aluno pensa sobre a mensagem do Transvídeo 4.0 e o sentido que aquela mensagem tem para ele, tem amparo na fenomenologia, bem como apoio na hermenêutica que ajuda a desvendar os símbolos contidos na linguagem do aluno para possibilitar a interpretação e compreensão daquilo que ele percebe em relação ao vídeo.

O Conhecimento é construído sob a **forma transdisciplinar**, tendo em vista que o pesquisador – com perfil transdisciplinar, realiza recortes sobre Televisão e Conhecimento e os sobrepõe com vistas a criar integração do conhecimento, que resultará em Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento. Procede da mesma maneira com Processos Mentais e Conhecimento, dentre outros, para então conectar essas diversas integrações do conhecimento entre si, com vistas a causar a transcendência do Conhecimento, que resultará em Diversidade Criativa do Conhecimento, que proporciona outras perspectivas para o conhecimento.

Na prática, isso fica evidente no diagrama “Procedimento Metodológico” (neste capítulo), onde se sucedem os procedimentos “Discussão” que são as sobreposições dos recortes: a) Discussão Conhecimento X Videoaula; b) Discussão Conhecimento Subjetivo X Potencialização do Conhecimento; c) Discussão Emoção e Cognição X Aquisição do Conhecimento. Os Resultados - Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento apontados nesse mesmo diagrama são as integrações do conhecimento, respectivamente: a) Mapa Escala de Valor e Remediação em

Videoaula; b) Modelo de Rede Conexcionista de Mentes Criativas e, Modelo do Transvídeo 4.0; c) Mapa Emoção – Cognição – Conhecimento. Essas integrações conectadas entre si, têm como ponto de convergência a Transcendência do Conhecimento, que aparece no Procedimento Metodológico como “Discussão Final” Mensagem X Processos Mentais X Aquisição do Conhecimento, que tem como “Resultado” a Diversidade Criativa do Conhecimento “*Framework* do Transvídeo 4.0 associado a Aquisição do Conhecimento”.

O EGC propicia ambiente favorável ao pesquisador transdisciplinar – aquele que aceita diferentes níveis de realidade, para que realize Pesquisa Transdisciplinar, ao permitir colocar as práticas em novas configurações para que sejam trazidos novos objetos à vista, com objetivos utilitários.

Com base nessa configuração, na criação do Conhecimento Transdisciplinar, desaparece na origem a disciplina, que pode ser denominada de núcleo de conhecimento para a criação do Conhecimento Transsubjetivo - a ser tratado no Capítulo Conhecimento.

2.2 FASES DA PESQUISA

A pesquisa é composta por sete fases fundamentais que compreendem: (I) Pesquisa Bibliográfica, (II) Pesquisa Documental, (III) Pesquisa de Campo, (IV) Análise de Dados, (V) Discussão de Resultados, e (VI) Redação Final.

A Pesquisa Bibliográfica foi realizada por meio de Revisão Bibliográfica com fichamento (instrumento de coleta de dados secundários) sobre televisão, processos mentais, conhecimento e metodologia científica, e foi realizada com apoio do método da Revisão Sistemática Integrativa (GREENHALGH, 1997, p. 672). Ou seja, por meio de buscas nas bases nacionais e internacionais de consulta, selecionando teses e artigos de 2006 a 2017 nas grandes áreas do conhecimento de Ciências Sociais Aplicadas bem como Linguística, Letras e Artes, tratando especificamente

sobre televisão e outras palavras-chave a ela associadas que são de interesse da pesquisa.

A Pesquisa Documental foi realizada por meio da Análise Documental, como instrumento de coleta de dados secundários, para verificar os processos, procedimentos, técnicas e ferramentas de produção das Videoaulas da TV IFSC. A principal Fonte de Informação Bibliográfica foi Tavares (2013).

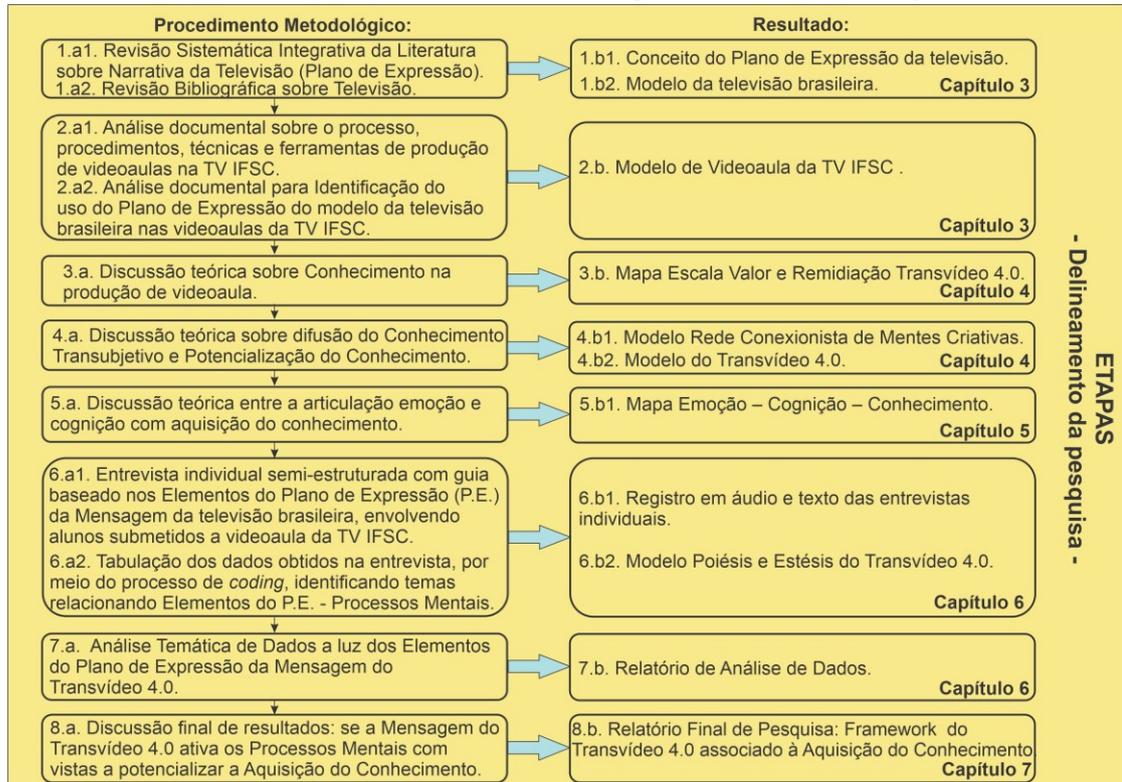
A Pesquisa de Campo conta com a realização de entrevistas semiestruturadas, gravadas em áudio (TAYLOR; BOGDAN, 1997). Estas entrevistas formam os Instrumentos de Coleta de Dados Primários, que ocorrem com estudantes adultos de 18 a 57 anos, dos sexos masculino e feminino, cursando nível superior ou pós-graduação, e tem como objeto de estudo uma videoaula da TV IFSC com mensagem elaborada segundo o Plano de Expressão da televisão brasileira. A entrevista é tabulada manualmente pelo processo de “*coding*”.

A Análise de Dados é realizada usando a técnica de Análise Temática de Dados (BRAUN; CLARKE, 2012;2006).

Na Discussão dos Resultados é realizada consolidação das informações obtidas nas fases de Pesquisa Bibliográfica, Pesquisa Documental e, Análise Temática de Dados, possibilitando responder à questão de pesquisa.

2.3 ETAPAS DA PESQUISA

Para dar conta dos Objetivos Específicos da pesquisa, e conseqüentemente do Objetivo Geral, foram estabelecidos procedimentos metodológicos correspondentes, com um resultado claramente definido (Quadro 1).

Quadro 1 - Procedimentos metodológicos e resultados - Etapas.

Fonte: do autor.

O primeiro procedimento é a realização da Revisão Sistemática Integrativa da Literatura (1.a1) para verificar as obras relacionadas com televisão e que abordem sobre a narrativa (Plano de Expressão) da televisão ou narrativa de videoaulas. Posteriormente, procedeu-se a Revisão Bibliográfica (1.a2) sobre Televisão, que, agregada ao conhecimento empírico do pesquisador, resultou em sistematização, com base teórico-empírica, do conceito de Plano de Expressão da televisão (1.b1) e do Modelo da Televisão Brasileira (1.b2).

Realizou-se a análise documental sobre os processos, procedimentos, técnicas e ferramentas de produção das Videoaulas da TV IFSC (2.a1), bem como a análise documental para identificação do uso do Plano de Expressão do modelo da televisão brasileira nas videoaulas da TV IFSC (2.a2), que resultou no Modelo de Videoaula da TV IFSC (2.b).

Realizou-se a discussão teórica sobre Conhecimento na produção de videoaula (3.a), apoiada no Modelo de videoaula da TV IFSC (2.b) e na fundamentação teórica sobre Conhecimento, que resultou no Mapa Escala de Valor e Remediação no Transvídeo 4.0 (3.b).

Realizou-se a discussão teórica sobre difusão do Conhecimento Transubjetivo e Potencialização do Conhecimento (4.a), com base na fundamentação teórica sobre Conhecimento, que resultou no Modelo de Rede Conexionista de Mentes Criativas (4b1), e Modelo do Transvídeo 4.0 (4.b2) – conceitos tratados no capítulo 4.

A realização de discussão teórica entre a articulação Emoção e Cognição com Aquisição do Conhecimento (5.a), resultou no Mapa Emoção – Cognição – Conhecimento (5.b).

Procedeu-se as entrevistas individuais semiestruturadas (6.a1), que tem o guia baseado nos Elementos do Plano de Expressão da Mensagem da televisão brasileira. Tais entrevistas foram realizadas com seis (6) pessoas, submetidas a uma das Videoaulas da TV IFSC. O registro das entrevistas em áudio e texto (6.b1), foi tabulado (6.a2), por meio do processo de *coding*, identificando temas relacionando Elementos do Plano de Expressão com os Processos Mentais da percepção, atenção e emoção. Essa tabulação resultou no Modelo Poiésis e Estésis do Transvídeo 4.0 (6.b2);

Foi realizada a Análise Temática de Dados da entrevista (7.a) a luz dos Elementos do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0, resultando em Relatório de Análise de Dados (7.b).

Na discussão final de resultados é demonstrado, por meio do relatório final de pesquisa, se a Mensagem do Transvídeo 4.0 ativa os Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e, conseqüentemente da Cognição, com vistas a potencializar a Aquisição do Conhecimento (8.a), para propor o Framework do Transvídeo 4.0 associado à Aquisição do Conhecimento (8.b).

2.4 REVISÃO SISTEMÁTICA INTEGRATIVA DA LITERATURA – RSIL

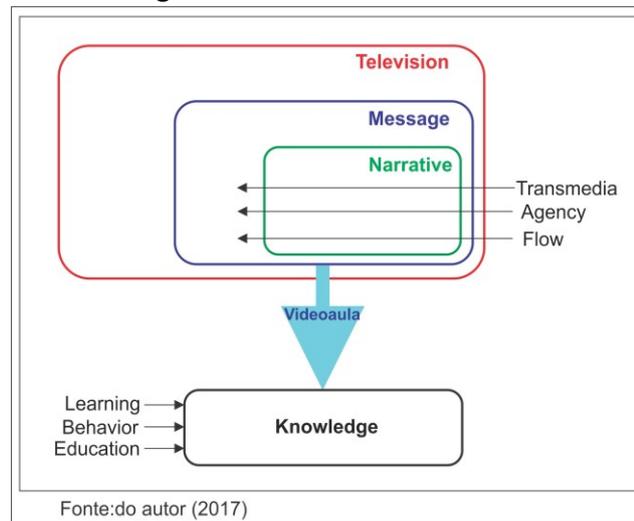
Para iniciar a presente pesquisa, na fase de projeto, foi realizada Revisão Sistemática Integrativa da Literatura.

Whittemore (2005) aponta as seguintes etapas de revisão sistemática integrativa: Identificação do problema, busca da literatura, avaliação dos dados, análise dos dados, redação da revisão.

A identificação do problema, relaciona narrativa televisiva em videoaulas com aquisição do conhecimento pelo estudante. Na segunda etapa foi realizada busca na literatura sobre essa temática, usando a base de dados “Scopus” (www.scopus.com) – por sua abrangência na área de conhecimento desejada, para identificar artigos publicados de 2006 a 2017 (12 anos) na área de Ciências Sociais da qual Comunicação (assunto) faz parte, tendo em vista que o tema da pesquisa é a mídia Televisão, o Objeto de Pesquisa é a Videoaula, sendo feito o Recorte do Objeto na narrativa da videoaula.

Assim, o tema de partida é “televisão”, sendo que o interesse dentro desse grande tema é a “mensagem” televisiva, que tem com um dos componentes a “narrativa”, recorte do objeto do estudo, que irá também figurar como palavra-chave inicial.

A Figura 4 apresenta a relação entre as palavras-chave televisão, mensagem e narrativa, elementos fundamentais na pesquisa, bem como apresenta as palavras-chave Transmídia, Agência e *Flow*, que podem aprimorar a busca pela concepção mais recente. Como supõe-se que exista relação direta entre a mensagem televisiva - e conseqüentemente narrativa, com o “conhecimento”, também se usou esse termo como uma das palavras-chave da busca, bem como o termo videoaula (*video lessons*). Na mesma figura 4 estão presentes os termos *Learning*, *Behavior* e *Education*, associados a *Knowledge*, pois foram resultantes do processo de busca que será apresentado adiante.

Figura 4 – RSIL – Palavras-chave.

Fonte: do autor.

A palavra-chave “televisão” usada no mecanismo de busca de forma “solitária”, gera um grande número de artigos, que torna inviável a análise sob o ponto de vista prático e de tempo, bem como suscita uma gama de temas muito diferentes entre si que orbitam em torno desse tema central. Como não se pretende abordar tópicos, por exemplo, relacionados a aspectos políticos da televisão, impacto da televisão na sociedade, dentre outros, passamos a pesquisar de imediato as palavras-chave associadas ao tema pretendido, sendo: “Televisão e Narrativa”; “Televisão, Narrativa e Mensagem”; “Televisão, Narrativa, Mensagem e Videoaulas”; “Televisão, Narrativa e Videoaulas”; “Televisão, Narrativa e Aulas”; “Televisão, Narrativa e Conhecimento”; “Televisão, Narrativa , Conhecimento e Transmídia”; “Televisão, Narrativa e Transmídia”; “Televisão, Narrativa e Agência”; “Televisão, Narrativa e Flow”.

Feito a busca dos artigos contendo essas palavras-chave, registrou-se o número de documentos resultantes, que após leitura passaram a compor o rol de documentos aproveitados. Mesmo refinando a busca com várias palavras-chave foi necessário verificar se os temas dos artigos estão em consonância com o problema,

o que se constitui da etapa de avaliação. Após essa etapa de levantamento e avaliação, se obteve 15 (quinze) artigos para serem discutidos e analisados a luz problema, número considerado razoável.

Na etapa de avaliação, os artigos aproveitados também foram agrupados por ano de publicação e concomitantemente identificados pelos grupos de palavras-chave de origem a que pertencem. Isto levou à distribuição da pesquisa sobre o tema no tempo, bem como a atualidade dos artigos obtidos de acordo com o grupo.

Criou-se também uma nova categorização por temas, com a identificação dos autores e, conseqüentemente dos textos, que serão discutidos por tema, facilitando e tornando mais efetivo o processo de análise.

2.4.1 Levantamento e Avaliação na RSIL

Ao realizar o levantamento, partiu-se das palavras-chaves “Televisão e Narrativa”, obtendo-se 858 artigos resultantes, sendo que em leitura preliminar dos 100 primeiros foi constatado uma diversidade muito grande de subtemas e aplicações, que fugiam expressivamente do problema. Assim, foi feito novo refinamento de busca com as palavras-chave previstas inicialmente, ficando o resultado da busca da seguinte forma: “Televisão E Narrativa E Mensagem” (53) ; “Televisão E Narrativa E Mensagem E Videoaulas” (00) ; “Televisão E Narrativa E Videoaulas” (00) ; “Televisão E Narrativa E Aulas” (03) ; “Televisão E Narrativa E Conhecimento” (54); “Televisão E Narrativa E Conhecimento E Transmídia” (00); “Televisão E Narrativa E Transmídia” (19) ; “Televisão E Narrativa E Agência” (24) ; “Televisão E Narrativa E Flow” (12).

Avaliando o levantamento realizado, percebe-se que ao ser incluída na busca a palavra-chave “mensagem” junto a “televisão e narrativa” o número de artigos decresce. É relevante também a constatação que “videoaula” associada a “Televisão, Narrativa e Mensagem” ou “Televisão e Narrativa” não apresenta nenhum artigo, enquanto que “Televisão, Narrativa e Aulas” apresenta 3 artigos.

Número substancial de artigos (54) aparecem quando as palavras-chave são “Televisão, Narrativa e Conhecimento” enquanto que adicionando “Transmídia” a busca cai para zero. As palavras-chave *transmídia*, *agência* e *flow* quando associadas a “Televisão e Narrativa” resultam em um número considerável de artigos, corroborando com a hipótese de origem de escolha das palavras.

Procedendo a leitura dos artigos resultantes da busca, avalia-se que boa parte deles tratam de temas em dissonância com o problema abordado e, portanto, foram rejeitados, sendo que o aproveitamento de artigos ficou em 12, assim distribuídos: “Televisão, Narrativa e Mensagem” (06); “Televisão, Narrativa e Aulas” (00); “Televisão, Narrativa e Conhecimento” (02); “Televisão, Narrativa e Transmídia” (03); “Televisão, Narrativa e Agência” (01); “Televisão, Narrativa e Flow” (00). Porém, partindo desses artigos apurados e avaliando suas palavras-chaves constatou-se a ocorrência nesses artigos das palavras Educação, Aprendizagem e Comportamento, relacionados a conhecimento conforme apresentado na Figura 4. Ao fazer nova etapa de busca com essas novas palavras-chave associadas a “televisão e narrativa”, obteve-se, respectivamente, os seguintes resultados para documentos resultantes e documentos aproveitados: “Televisão, Narrativa e Educação” (57 / 0); “Televisão, Narrativa e Aprendizagem” (35 / 1); “Televisão, Narrativa e Comportamento” (76 / 2). Assim, o resultado de documentos aproveitados, após essa segunda etapa, fica em 15 (quinze) artigos para serem analisados na etapa seguinte (ver Quadro 2).

Quadro 2 - RSIL – Levantamento e Avaliação.

Grupo	Palavras-chave	Documentos Resultantes	Documentos Aproveitados
01	Television (AND) Narrative	858	Refinar Busca
02	Television (AND) Narrative (AND) Message	53	06
03	Television (AND) Narrative (AND) Message (AND) Video Lessons	00	00
04	Television (AND) Narrative (AND) Video Lessons	00	00
05	Television (AND) Narrative (AND) Lessons	03	00
06	Television (AND) Narrative (AND) Knowledge	54	02
07	Television (AND) Narrative (AND) Knowledge (AND) Transmedia	00	00
08	Television (AND) Narrative (AND) Transmedia	19	03
09	Television (AND) Narrative (AND) Agency	24	01
10	Television (AND) Narrative (AND) Flow	12	00
11	Television (AND) Narrative (AND) Education	57	00
12	Television (AND) Narrative (AND) Learning	35	01
13	Television (AND) Narrative (AND) Behavior	76	02
Fonte: do autor (2017)			15

Fonte: do autor.

Quadro 3 – RSIL – Artigos no tempo.

Ano Publicação	Quantitativo Aproveitado	Grupo de Palavras-chave
2006	1	2
2007	0	-
2008	2	2 ; 9
2009	0	-
2010	2	6 ; 13
2011	1	13
2012	1	2
2013	1	12
2014	2	8 ; 8
2015	0	-
2016	2	2 ; 8
2017	3	2 ; 2 ; 6
Total	15	

Fonte: do autor (2017)

Fonte: do autor.

Avaliando a distribuição dos artigos no tempo, constata-se a média de 1 a 2 artigos por ano no período de doze anos, e a concentração de dez artigos nos últimos cinco anos, demonstrando a atualidade do tema. Percebe-se também que nos últimos 5 anos pesquisados, quase que a totalidade dos grupos teve artigos publicados. A distribuição dos 15 artigos no período de doze anos de acordo com o grupo de palavras-chave é apresentada no Quadro 3.

2.4.2 Discussão e Análise na RSIL

Nesta seção apresenta-se a abordagem dos autores dos artigos avaliados, procurando agrupá-los de acordo com a temática, independentemente do grupo de palavra-chave de pesquisa.

Constatou-se uma forte abordagem dos autores sobre o papel de persuasão da mensagem de televisão, considerando isso como narrativa.

O Quadro 4 apresenta uma síntese dos temas abordados pelos autores, localizados por grupo de palavras-chave usadas na pesquisa inicial.

Nos artigos analisados verifica-se diversas abordagens tratando da relação entre persuasão, cognição e conseqüente criação de atitudes favoráveis à mensagem, bem como sobre apelo persuasivo e de contra argumentação. Alguns autores fazem relação entre narrativa, emoção e comportamento, mais especificamente na superação de resistência a uma causa, por meio de personagens. A narrativa associada a personagens serve para reduzir o contra-argumento, segundo os autores.

Outro aspecto debatido nos artigos analisados foi sobre a abordagem do conteúdo cognitivo, afetivo e emocional das mensagens, e que a narrativa deve estar relacionada ao emocional para obtenção de respostas também emocionais, da mesma maneira que os recursos de entretenimento e multimídia.

Foi também concluído nos artigos analisados sobre a capacidade formativa da televisão além da sua capacidade de entreter.

Além disso, também é discutido o discurso do receptor como uma parte importante do universo narrativo. Por exemplo uma narrativa de vídeo linear e um jogo interativo torna o conteúdo da televisão educacional mais envolvente e participativo. Recomendam que os programas de televisão devam insistir na agência do espectador e um limite mais permeável entre o visualizador e a tela.

Quadro 4 – RSIL - Síntese dos temas abordados pelos autores

Categoria / Temas	Artigos (autores)
2 A narrativa na mensagem televisiva: 2.1 Ensinar através de histórias na TV 2.2 Conteúdo emocional nas mensagens para explorar a memória 2.3 Personagem persuasivo na narrativa de comunicação em saúde 2.4 Persuasão narrativa e resistência persuasiva 2.5 Persuasão e contra-argumentação na TV e educação. 2.6 Televisão e valores pelos próprios conteúdos, o próprio meio e a linguagem.	(Samaniego, 2008) (Rubenking, 2017); (Igartua et al, 2016); (Quintero et al, 2017); (Moyer-Gusé et al, 2012); (Samaniego, 2006);
6 Narrativa televisiva e conhecimento: 6.1 Macroestrutura de um programa de TV e estratégias de aprendizado. 6.2 Personagem Zumbi e pandemias.	(Linebarger et al, 2010); (Davis, 2017);
8 Narrativa transmídia na televisão: 8.1 Transformar programas de televisão em jogo por meio de dispositivos móveis. 8.2 Discurso do receptor como parte do universo narrativo de cada programa de TV. 8.3 Filmes e TV ofuscam escritores criativos.	(Revelle et al, 2014); (Arnáiz et al, 2014); (Lynch, 2016);
9 Narrativa televisiva e agência: 9.1 Dramatização de relações de poder com o telespectador criando um limite mais permeável.	(Holmes,2008);
12 Narrativa televisiva e aprendizagem: 12.1 Professores usem metodologias que desencadeiem o emocional.	(Fombona et al, 2013);
13 Narrativa televisiva e comportamento: 13.1 Envolvimento com personagens aumenta a emoção, conhecimento e atitudes. 13.2 Personagens para transporte para a narrativa dramática e superar resistências.	(Murphy et al, 2011); (Moyer-Gusé et al,2010);

Fonte: do autor (2017)

Fonte: do autor.

Assim, a RSIL identificou artigos contendo assuntos relacionados a mídia Televisão sob o aspecto Mensagem. Porém, o terceiro patamar não foi alcançado, que seria a identificação de artigos versando sobre Narrativa (adiante conceituada como Plano de Expressão) nos aspectos da sua formulação com base em imagem, som e ritmo – conforme Tavares (2013), bem como não foram identificados artigos tratando da relação entre narrativa e aquisição do conhecimento, indicando um *gap* de pesquisa a ser trabalhado.

2.5 MÉTODO DE COLETA DE DADOS

O instrumento de coleta de dados adotado (Apêndice A) é a Entrevista em Profundidade (DUARTE, 2006), um recurso metodológico que busca, com base em teorias e pressupostos definidos pelo investigador, recolher respostas a partir da experiência subjetiva de uma fonte, selecionada por deter informações que se deseja conhecer. Na presente pesquisa o entrevistador (e pesquisador) estabeleceu os elementos narrativos da televisão brasileira como pressupostos e guias para formular as questões da entrevista, que é semiestruturada, submetida a fonte de informações – o aluno/telespectador, que assistiu a videoaula- objeto de pesquisa, e a partir dela expressou sua experiência subjetiva.

Para Duarte (2006), o uso da técnica nas Entrevistas em Profundidade deve observar: a) seleção de informantes capazes de responder à questão de pesquisa; b) uso de procedimentos que garantam a obtenção de respostas confiáveis; c) descrição dos resultados que articule consistentemente as informações obtidas com o conhecimento teórico disponível.

Nesta pesquisa a seleção de informantes foi intencional. A entrevista foi realizada com seis (6) voluntários com o seguinte perfil: estudante do curso técnico integrado em eletrotécnica (Masculino - 18 anos), estudante do curso superior de

engenharia mecatrônica (Masculino - 24 anos), formado no curso superior de administração (Masculino - 40 anos), formado no curso superior de tecnologia em radiologia (Masculino - 43 anos), formada no curso superior de pedagogia (Feminino - 43 anos), formado no curso superior de pedagogia (Masculino - 57 anos). Os voluntários firmaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Os voluntários assistiram, individualmente, antes da entrevista, a videoaula 1, da disciplina TV e Vídeo e Projetos Audiovisuais Educativos - ministrada pelo professor Paulo Vitor Tavares, que tem como tema “Introdução à Televisão na Educação”. A videoaula tem o total de seis minutos e dezoito segundos de duração, com quinze cenas de aproximadamente vinte segundos cada uma, mais, uma vinheta de abertura, uma vinheta de identificação de aula, uma vinheta de encerramento e quatro vinhetas de passagem. No formato de um programa de televisão, a videoaula conta com a participação do professor (quatro aparições) e apresentadora (quatro aparições), presença de grafismo animado (em três cenas), fotos cobrindo locução em off (em três cenas) e outras animações especiais com imagem e grafismo (em uma cena).

Após assistir a videoaula, cada voluntário foi entrevistado individualmente, sendo explorada o máximo possível a percepção do entrevistado em relação àquilo que a videoaula lhe sensibilizou emotivamente e racionalmente por meio dos cinco sentidos. De maneira indireta o entrevistador “provocou” as falas do entrevistado de formas a expor sua impressão em relação as cenas da videoaula, dando “abertura” para o mesmo discorrer sobre os elementos narrativos percebidos. As entrevistas com duração de aproximadamente 10 (dez) minutos, foram gravadas e transcritas.

Na operacionalização da entrevista, o entrevistador partiu, inicialmente, de vinte perguntas fundamentais, abrangendo os elementos narrativos televisivos. Questões emergentes durante o processo aprofundaram as respostas dos entrevistados. As respostas separadas por questão e por entrevistado, estão registradas na Transcrição de Entrevistas no Apêndice B.

2.6 MÉTODO DE TABULAÇÃO DE DADOS: CODING

Nas Entrevistas em Profundidade, segundo Duarte (2006), cada respondente apresenta sua visão, que pode ter colorido, interpretações e versões diferentes, sendo que essa riqueza e heterogeneidade das respostas é não apenas esperada, como também desejável. Assim, é papel do pesquisador organizar as respostas coerentemente em formato compreensível e articulado. O resultado em geral é mais descritivo, analítico, reflexivo do que conclusivo, e por isso, o uso de percentuais não é admitido em descrições com base em entrevistas, sendo que, a tabulação dos dados obtidos, precisam ser ordenados por instrumento próprio.

A Tabulação dos Dados foi realizada manualmente por meio do instrumento denominado “*coding*”, em que as respostas dos seis entrevistados foram agrupadas por questão, feito o resumo de cada resposta e a partir dela identificadas palavras-chave - os códigos.

Os códigos foram agrupados por similaridade que resultaram em temas. Os códigos foram listados com repetição junto a cada tema, sendo que é preservada a indexação da questão de origem junto a cada código. A questão de origem corresponde aos elementos narrativos.

Segundo Gibbs (2008) a codificação é uma forma de indexar ou categorizar o texto para estabelecer uma estrutura de ideias temáticas em relação a ele. Os códigos formam um foco para pensar no texto e suas interpretações.

Os códigos considerados têm origem nos tópicos do roteiro da entrevista que por sua vez são baseados nos elementos do Plano de Expressão da televisão brasileira.

Gibbs (2008) aponta que a Codificação consiste na descrição dos códigos (codificar), na categorização dos códigos (temas) e na produção dos códigos analíticos (análise e significado).

A codificação é incluída por Braun e Clarke (2012) na Análise Temática, em fases de abordagem. Contudo para efeito de organização, a presente pesquisa apresenta a Fase 1 e a Fase 2 nesta seção de Método de Tabulação de Dados - *Coding*, por entender que a geração de códigos é uma tabulação de dados, enquanto que a análise propriamente dita se inicia na Fase 3, conforme admitem Braun e Clarke (2006):

Fase 1 – familiarizando-se com os dados: o objetivo desta fase é familiarizar-se intimamente com o conteúdo do seu conjunto de dados e começar a perceber coisas que podem ser relevantes para sua pergunta de pesquisa.

Fase 2 - gerando códigos iniciais: a fase 2 iniciou com a análise sistemática dos dados por meio de codificação. Os códigos são os blocos de construção da análise. Os códigos identificam e fornecem um rótulo para um recurso dos dados potencialmente relevantes para a questão de pesquisa. A codificação pode ser feita no nível semântico ou latente de significado. Depois de identificar uma extração de dados no código, é necessário anotar o código e marcar o texto associado a ele.

2.7 MÉTODO DE ANÁLISE TEMÁTICA DE DADOS

Fase 3 - pesquisando temas: a análise evolui de códigos para temas. Um tema “captura algo importante sobre os dados em relação à questão da pesquisa e representa algum nível de resposta ou significado padronizado dentro do conjunto de dados” (BRAUN; CLARKE, 2006, p. 82). Essa fase envolve a revisão dos dados codificados para identificar áreas de semelhança e sobreposição entre códigos.

Segundo Gibbs (2008) a codificação é descritiva, mas na análise, o pesquisador precisa se afastar das descrições, principalmente dos termos dos entrevistados, e passar para um nível mais categórico, analítico e teórico de codificação.

Fase 4 - revendo temas potenciais: essa fase envolve um processo recursivo pelo qual os temas em desenvolvimento foram revisados em relação aos dados codificados e ao conjunto de dados inteiro. Esta fase é essencialmente sobre verificação de qualidade. A primeira etapa verificou os temas com relação às extrações coletadas de dados e explorou se o tema funciona em relação aos dados. Por fim, uma releitura final de todos os dados determinou se os temas capturam significativamente todo o conjunto de dados ou um aspecto dele.

Fase 5 - definindo e nomeando temas: ao definir os temas, é necessário que o pesquisador tenha a capacidade de declarar claramente o que é único e específico sobre cada tema. Uma boa análise temática terá temas que (a) não tentam fazer muito, pois os temas devem idealmente ter um foco singular; (b) estão relacionados, mas não se sobrepõem, portanto, não são repetitivos, embora possam se basear em temas anteriores; e (c) abordar diretamente sua pergunta de pesquisa.

Isso reflete a combinação de dois estilos amplos de análise temática: (a) descritiva, na qual os dados tendem a ser usados de maneira ilustrativa; e (b) conceitual e interpretativa, na qual os extratos tendem a ser analisados com mais detalhes, geralmente para significados latentes nos quais eles se baseiam. Ambos oferecem análises importantes de dados e servem a propósitos diferentes, mas podem ser úteis.

Fase 6 - produzindo o relatório: O objetivo do relatório é fornecer uma história convincente e clara, mas também com complexidade e inserida no campo acadêmico.

2.8 CONCEITUAÇÃO DO *FRAMEWORK*

Na seção Etapas da Pesquisa, foram apresentados Procedimentos Metodológicos e seus Resultados correspondentes, que estão resumidos no Quadro 1. A partir disso, foi adotada linguagem imagética – por meio de diagramas, para esclarecer o papel desses Resultados no conjunto da Pesquisa.

Shehabuddeen *et al.* (2000), partindo dos conceitos de Representação e Abordagem, auxiliam no sentido de localizar estes Resultados nos quadrantes definidos pelas dimensões Conceitual X Aplicada e Estática X Dinâmica. Estas dimensões possibilitam classificar os Resultados e defini-los como Sistema, *Framework*, Mapa, Modelo, Processo, Procedimento, Técnica e Ferramenta (Figura 5).

As Representações, segundo Shehabuddeen *et al.* (2000), são maneiras de descrever questões ou problemas ou são formas de implementar conceitos contidos nelas mesmas. São Representações o Mapa, o Modelo e o Framework, localizados na Dimensão Conceitual – preocupada com a abstração ou compreensão de uma situação.

Como uma Representação, Framework está posicionado na dimensão Conceitual, assim como estão o Modelo (também na Dimensão Dinâmica) e o Mapa (também na Dimensão Estática), sendo que o framework pode assumir as duas dimensões, dinâmica ou estática.

Na Dimensão Conceitual o Framework está posicionado em nível mais elevado em relação a Modelo e Mapa.

O ‘Modelo’ é uma Representação que está localizado das dimensões Conceitual e Dinâmica. A Dimensão Dinâmica está preocupada com causalidade e interação entre os elementos de um sistema.

O ‘Mapa’ é também uma Representação que está localizado no quadrante das dimensões Conceitual e Estática. A dimensão Estática está preocupada com a estrutura e a posição dos elementos no sistema.

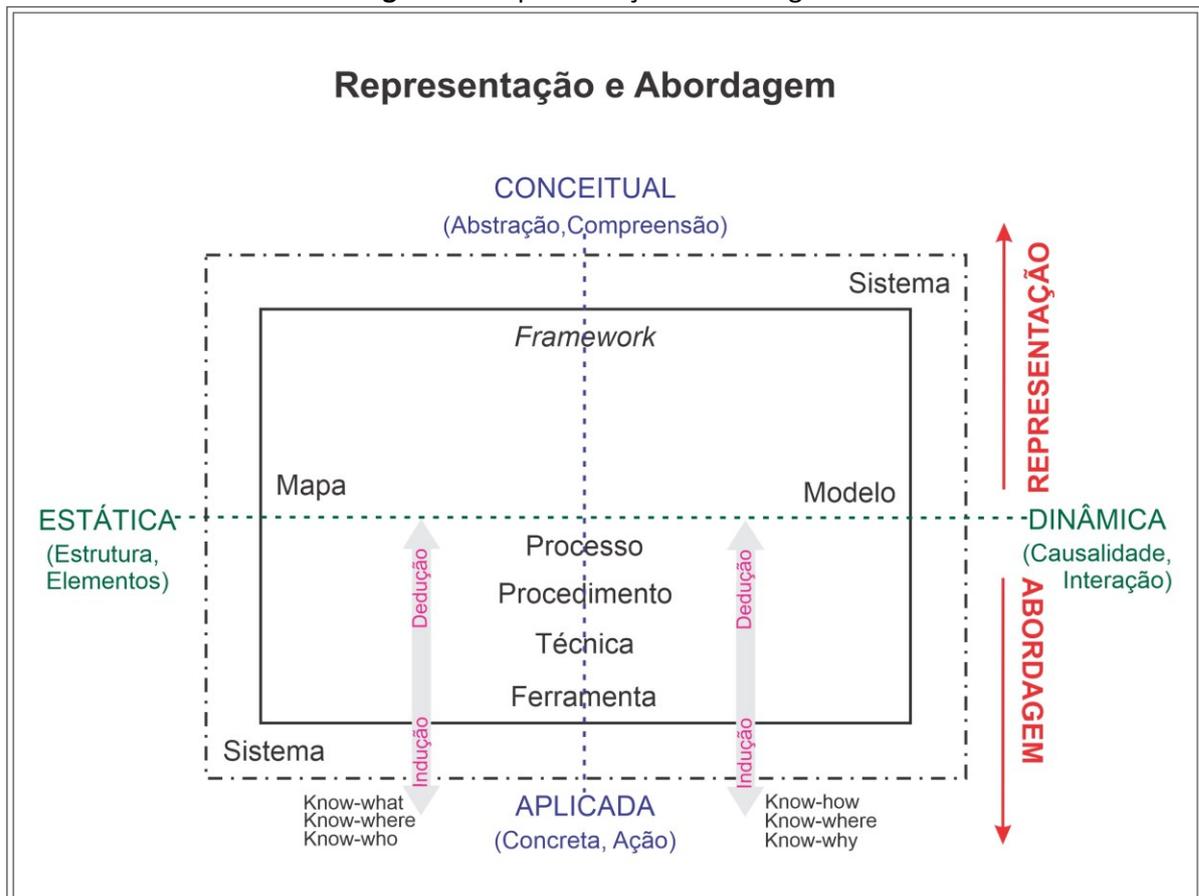
O inter-relacionamento de vários Mapas pode compor um Sistema, assim como Mapas e Modelos inter-relacionados também podem constituir um Sistema, e assim sucessivamente, desde que constituam um todo.

A Objetivo da presente Pesquisa é, apresentar o *Framework* do Transvídeo 4.0 associado a Aquisição do Conhecimento.

Nesta pesquisa diversos Modelos e Mapas são conectados ao *Framework* enquanto Representação (campo conceitual). Cada qual desses elementos mantém integras suas características próprias e inter-relacionados sem constituir um todo, fato que deixa de caracterizar 'Sistema'. Essa condição de conexão ao *Framework* é prevista por Shehabuddeen *et al.* (2000).

Shehabuddeen *et al.* (2000) também considera possível que Processo, Procedimento, Técnica/Arte e Ferramenta se conectem ao *Framework* enquanto Abordagem (campo da aplicação), fato presente na pesquisa.

Figura 5 – Representação e Abordagem.



Fonte: Shehabuddeen *et al.* (2000).

Shehabuddeen *et al.* (2000) classifica o *Framework* quanto a finalidade: *Know-how* (para Representação) e *Know-what* (para Abordagem), e quanto ao estilo

de apresentação: Camada Estratégica (Representação) e Camada Operacional (Abordagem).

Com isso, o beneficiário do *Framework* (*Know-how* – estratégico) tem a seu dispor: a) o passo-a-passo (*Know-what* – operacional) para elaborar uma videoaula transdisciplinar com estágio 4 de remediação em relação a sala de aula (Transvídeo 4.0); bem como b) Modelo (*Know-how* – estratégico) para acompanhar a relação entre poiésis e estésis quando da fruição do Transvídeo 4.0.

Assim, é fundamental a conceituação de *framework*, embora exista, segundo Shehabuddeen *et al.* (2000), dificuldade de reunir acordo universal sobre o que o constitui, principalmente por ser associado ou confundido sem definição clara a termos como modelos, paradigmas, ferramentas e técnicas.

Segundo Shehabuddeen *et al.* (2000), o *framework* se destaca como um meio de representar questões complexas, e por ser usado em várias disciplinas, geralmente com diferentes propósitos e estilos de apresentação, aumenta ainda mais a dificuldade do acordo conceitual.

Framework é uma Representação, e as representações, para Shehabuddeen *et al.* (2000), são governadas por paradigmas, que por sua vez descrevem as premissas e convenções estabelecidas que sustentam uma perspectiva específica. Segundo Shehabuddeen *et al.* (2000) os paradigmas são comumente usados para definir, em um nível altamente abstrato, os fundamentos conceituais que sustentam a compreensão de um problema. Os paradigmas são padrões de conhecimento científico que evoluem ao longo do tempo (KUHN, 1962). O termo chave, 'padrão', é usado para descrever pressupostos que resistiram ao escrutínio ou teste e, portanto, surgiram como conceitos estabelecidos (ARBNOR *et al.*, 1997). A evolução ou mudança no padrão é comumente referida como uma mudança de paradigma (SHEHABUDDEEN,2000). Paradigmas para Choi (1993), são uma coleção de percepções que formam um guia conceitual e podem ser usadas como fonte de referência para ações posteriores, e Shehabuddeen *et al.* (2000) defendem que essas percepções definem os limites e o contexto da situação em estudo.

Na introdução da presente tese, são descritas premissas e convenções estabelecidas que sustentam a perspectiva da Escola na difusão do Conhecimento, que se apoia no paradigma da “sala de aula”, tendo a pedagogia e a didática como fundamentos conceituais para sustentar a compreensão de um problema - que é a capacidade efetiva de levar o Conhecimento ao aluno. São também descritas premissas e convenções estabelecidas que sustentam a perspectiva da Comunicação na difusão do conhecimento. A coleção de percepções, amparadas por conceitos teóricos acerca de televisão e conhecimento empírico sobre videoaulas, se constituem em um paradigma capaz de formar um guia conceitual e que pode ser usado como fonte de referência para ações posteriores. A partir da presente pesquisa emerge um novo paradigma, o “Transvídeo 4.0 para a difusão do Conhecimento” - tendo a televisão como fundamento conceitual da Comunicação, que sustenta a compreensão de um problema - que é a capacidade efetiva de levar o Conhecimento ao telespectador.

Dentro do período de análise – da pré-história aos dias atuais, ficou perceptível que os pressupostos que resistiram ao teste da humanidade em relação a difusão do conhecimento, e que vieram evoluindo, foram os padrões relacionados a Comunicação – Conhecimento.

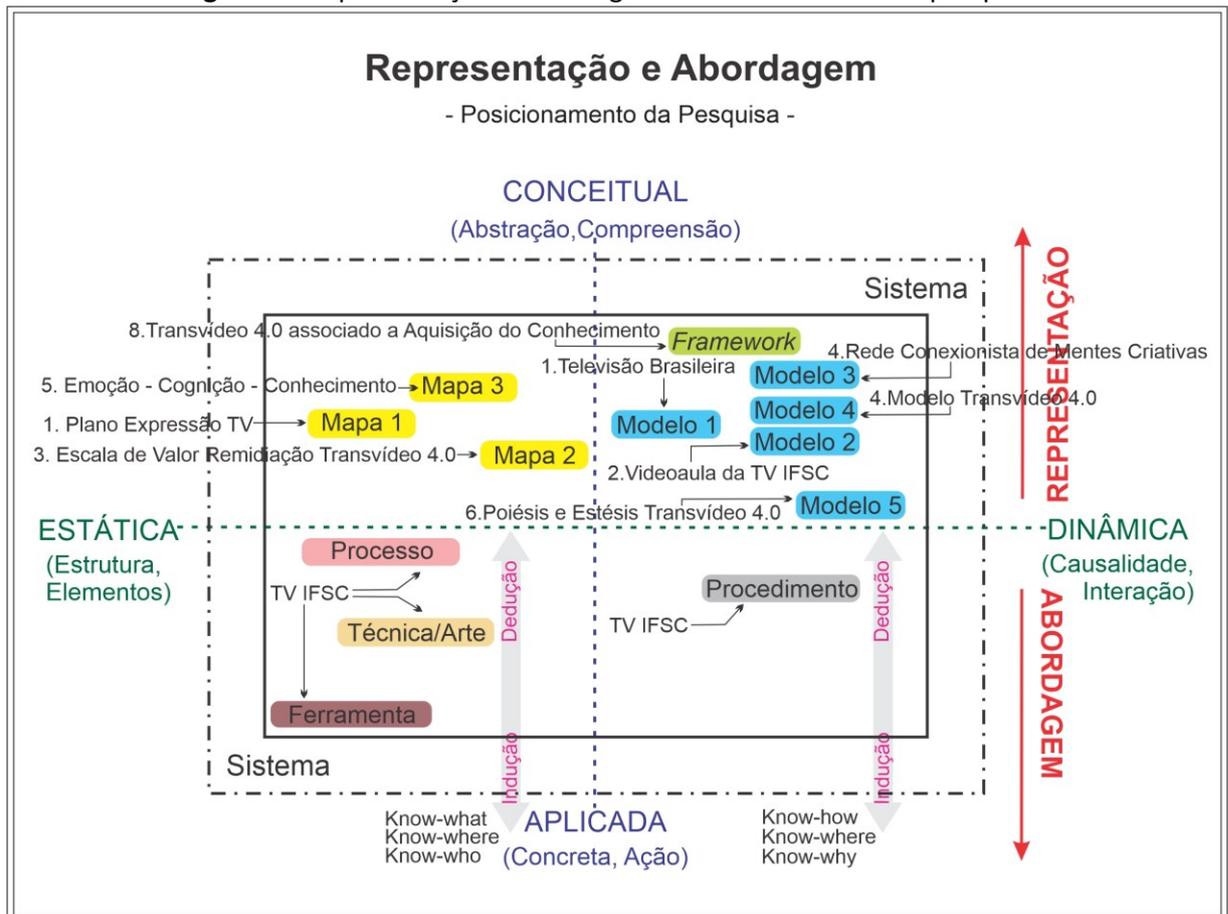
O par Comunicação – Conhecimento, ao atender o requisito de padrão de conhecimento científico e de evolução ao longo do tempo, aponta para a possibilidade de fazer emergir, para a difusão do conhecimento, um novo paradigma – O Transvídeo 4.0 adotando o Plano de Expressão da Televisão brasileira, que é explicado pela remediação de estágio 4, em que a nova mídia absorve completamente a mídia mais antiga (BOLTER; GRUSIN, 1999) – que nesse caso é a sala de aula, constituindo-se em uma evolução e mudança de padrão. Quando o Transvídeo 4.0 tem a capacidade de substituir completamente a videoaula - originária da mídia sala de aula, se está diante de uma mudança de paradigma.

Nesta Pesquisa, temos como primeiro resultado o Modelo da Televisão Brasileira (Modelo 1) e na sequência o Modelo de Videoaula da TV IFSC (Modelo 2).

Estes modelos, são abstração envolvendo televisão e videoaula, e representam a realidade de forma gráfica e dinâmica, com objetivo de esclarecer a relação entre diferentes elementos. Também no mesmo quadrante, temos o Modelo Rede Conexionista de Mentis Criativas (Modelo 3), o Modelo Transvídeo 4.0 (Modelo 4), e o Modelo de Poiésis e Estésis do Transvídeo 4.0 (Modelo 5), como representados na Figura 6.

Na leitura do quadrante Representação Dinâmica X Representação Conceitual, é possível constatar que o Modelo 1 tem o funcionamento menos dinâmico em relação aos Modelos 2,3,4,5 e que o Modelo 5 tem características menos abstratas em relação aos Modelos 1,2,3,4.

Figura 6 – Representação e Abordagem - Posicionamento da pesquisa.



Fonte: adaptado de Shehabuddeen *et al.* (2000).

Um 'Modelo', segundo Shehabuddeen *et al.* (2000), suporta o entendimento da interação dinâmica entre os elementos de um sistema. Anderson *et al.* (1991) afirma que 'Modelos' são representações de objetos ou situações reais. Segundo Shehabuddeen *et al.* (2000) as características de um modelo fazem parte das características de um *framework*, embora o inverso não seja necessariamente verdadeiro, sendo razoável concluir que um modelo é um tipo particular de *framework*.

Também são resultado desta tese o Plano de Expressão da Televisão (Mapa 1), o Mapa Escala de Valor e Remediação em Videoaula (Mapa 2), e o Mapa Emoção - Cognição - Conhecimento (Mapa 3). No presente estudo, o Mapa 3 tem maior dimensão Conceitual se comparado aos Mapas 1 e 2 que, por sua vez, tem maior dimensão Estática e maior dimensão Dinâmica, se comparados ao Mapa 1.

Um 'Mapa', segundo Shehabuddeen *et al.* (2000), suporta a compreensão do relacionamento estático entre os elementos de um sistema e são comumente usados como um meio de representar um instantâneo do relacionamento desses elementos, não mostrando as relações causais entre eles, mas suas relações espaciais ou posicionais.

'Abordagem', segundo Shehabuddeen *et al.* (2000), são formas de implementar conceitos contidos nas Representações. Abordagem está localizada na Dimensão Aplicada – preocupada com ações concretas em um ambiente prático.

Processos, Procedimentos, Técnicas e Ferramentas, estão definidos como Abordagem, podendo todos assumirem dimensões Dinâmicas ou dimensões Estáticas, contudo com gradações diferentes na dimensão Aplicada, na seguinte ordem crescente de concretude das ações: processos, procedimentos, técnicas e ferramentas.

O 'Processo' está localizado no quadrante que atende o requisito de Abordagem Aplicada nas dimensões Estática ou Dinâmica. A dimensão Estática está preocupada com a estrutura e a posição dos elementos no sistema. A

dimensão Dinâmica está preocupada com causalidade e interação entre os elementos de um sistema.

Na presente pesquisa, localizado no quadrante das dimensões Aplicada e Estática, é apontado o Processo de Produção de Videoaulas da TV IFSC, definido como forma de implementar um dos Modelos conceituados na 'Representação'.

Processo tem menor concretude do que Técnica/Arte e Ferramenta, sendo essa última aquela com maior dimensão Estática. Procedimento como uma Abordagem, se encontra no quadrante da dimensão Dinâmica e Aplicada, sendo na Abordagem aquele com maior dimensão Dinâmica.

Segundo Shehabuddeen *et al.* (2000) 'Processo' é uma Abordagem para alcançar um objetivo, através da transformação de insumos em produtos.

O 'Procedimento' é uma série de etapas para operacionalizar um processo; 'Técnica/Arte' é maneira estruturada de concluir parte de um procedimento; e 'Ferramenta é elemento que facilita a aplicação prática de uma técnica.

Platts e Gregory (1990) consideram um 'Procedimento como estágios ou etapas de um 'Processo'. Os termos Ferramentas e Técnicas têm sido utilizados de forma intercambiável, levando a confusão sobre sua diferença de significado (FARRUKH *et al.*, 1999; BRADY *et al.*, 1997).

Procedimento se localiza no quadrante da Dimensão Aplicada e Dimensão Dinâmica da Abordagem, pois existe preocupação com causalidade e interação entre Procedimento e os elementos do sistema, e elementos dele próprio.

Shehabuddeen *et al.* (2000) conclui que um procedimento é uma série de etapas, uma técnica é uma maneira de realizar um procedimento e uma ferramenta é algo que pode ser usado para aplicar uma técnica.

O *framework* resultante da presente pesquisa explica graficamente e textualmente fatores-chave, incluindo constructos, relacionados entre si de forma descritiva e causal com base no conhecimento científico e empírico.

O *framework* da presente pesquisa vincula vários elementos - dentre eles Mapas, Modelos e Processos, Procedimentos, Técnicas/Arte, Ferramentas;

demonstrando como se relacionam de forma estruturada com vistas a resolver um problema específico, que é a Aquisição do Conhecimento por meio de videoaula com o Plano de Expressão da Televisão brasileira.

O *framework* segundo a sua finalidade, descreve “como” um objetivo é alcançado (*Know-how*). Ou seja, propõe a formulação de videoaulas adotando o Plano de Expressão da Televisão brasileira com capacidade de promover a aquisição do conhecimento. Porém, para dar conta disso, precisará também descrever “o que” (*Know-what*), por meio de Processo, Procedimento, Técnica/Arte e Ferramenta. A resposta ao “como” (*Know-how*) e ao “o que” (*Know-what*) são características da Pesquisa Propositiva (ALVES-MAZZOTTI, 2001; BOBBIO,1997; SERRA, 2006; PATTON, 1988), que é o presente caso. Desta forma, segundo a finalidade, o *framework* se classifica nas duas áreas de variação, conforme Shehabuddeen *et al.* (2000).

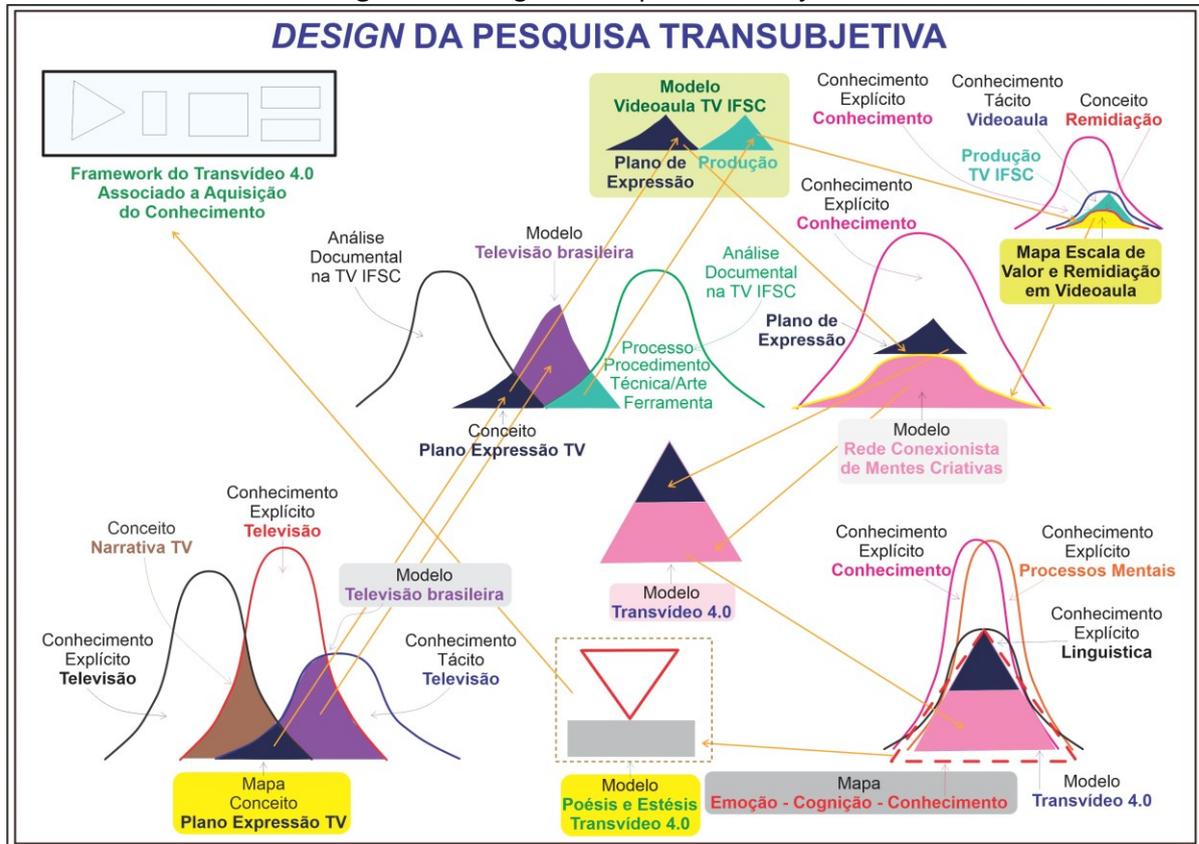
2.9 DESIGN DA PESQUISA

O método da pesquisa é Transdisciplinar (KLEIN,2014), pois relaciona diversas áreas heterogêneas do Conhecimento em novas configurações práticas, com vistas a produzir novo Conhecimento vinculado a objetivos utilitários.

Para dar uma panorâmica geral resumida sobre o processo da Pesquisa Transdisciplinar, é apresentado na Figura 7 o “*Design* da Pesquisa Transubjetiva”. A denominação Transubjetiva está fundamentada no Capítulo 4.

Estão presentes os Resultados dos Procedimentos Metodológicos bem como as áreas do Conhecimento envolvidas.

Figura 7 – Design da Pesquisa Transubjetiva.



Fonte: do autor

3 TELEVISÃO

3.1 MODELO DA TELEVISÃO

Para a formulação do Modelo da Televisão, iniciamos com a busca da sua definição, que são inúmeras e com ampla abrangência – em consonância com a grandiosidade desse meio de comunicação de massa hegemônico por, aproximadamente, sete décadas. A quantidade e diversidade de definições sobre televisão conduz a necessidade de delimitar a busca, examinando não definições, mas sim abordagens teóricas sobre o tema, capazes de fundamentar o entendimento empírico que dá suporte ao modelo proposto.

Para iniciar a discussão sobre televisão, é necessário contextualizar com o assunto comunicação, do qual a televisão é parte integrante.

Vermelho (2012, p.37) considera que a comunicação tem dialogado com a antropologia, com a sociologia e com a psicologia que possibilitaram avanços no sentido de estabilizar seu conceito. Segundo Sodré (2007, p.18-21) “[...] o termo ‘comunicação’ designa dois processos: a) de pôr em comum as diferenças por meio do discurso, com ou sem auxílio da retórica (processo comunicativo); b) de interpretar os fenômenos constituídos pela ampliação tecnológica da retórica, isto é, a mídia, na sociedade contemporânea (processo comunicacional)”.

A abordagem da Comunicação de Vermelho (2012) e Sodré (2007), que é na ótica da mensagem, aponta para o elemento humano como emissor e receptor. Essa abordagem difere dos estudos iniciais do Dr. Claude E. Shannon - engenheiro do *Bell Telephone Laboratories*, que é o precursor do modelo de comunicação de Shannon e Weaver (1949) concebido em 1948 (artigo “A Teoria Matemática da Comunicação”). Esse não tinha preocupação com a semântica e sim com a engenharia, ou seja, defendia que no sistema telegráfico da época, a mensagem deveria chegar até um ponto de recepção de forma íntegra, da maneira mais rápida

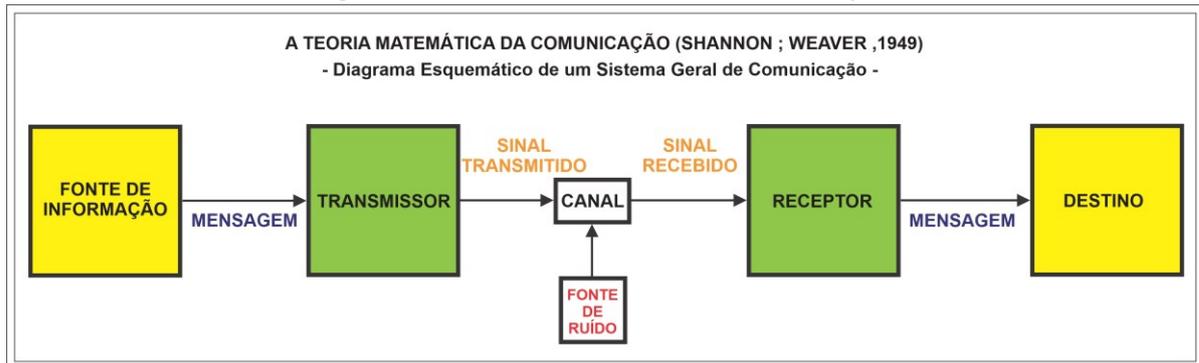
possível, sem gerar interferências no próprio sistema e em outros sistemas, sendo que emissor e receptor eram artefatos tecnológicos.

As pesquisas prosseguem, e Weaver adota em Shannon e Weaver (1949) o assunto comunicação em um sentido mais amplo, incluindo todos os procedimentos pelos quais uma mente pode afetar a outra, envolvendo não apenas a escrita e a fala, mas também música, artes pictóricas, teatro, balé, televisão e todo o comportamento humano.

Shannon e Weaver (1949, p.33) definem um sistema de comunicação como o indicado esquematicamente na Figura 8, que consiste essencialmente de cinco partes:

- “1. Uma fonte de informação que produz uma mensagem ou sequência de mensagens a serem comunicadas ao terminal receptor.
2. Um transmissor que opera na mensagem de alguma forma, para produzir um sinal adequado para transmissão sobre o canal.
3. O canal é apenas o meio usado para transmitir o sinal do transmissor para o receptor. Pode ser um par de fios, um cabo coaxial, banda de radiofrequências, feixe de luz, etc. Durante a transmissão, ou em um dos terminais, o sinal pode ser perturbado pelo ruído. Isto é indicado esquematicamente na Figura 8.
4. O receptor normalmente executa a operação inversa de que fez o transmissor, reconstruindo a mensagem do sinal.
5. O destino é a pessoa (ou coisa) para quem a mensagem é destinada”.

Figura 8 - A teoria matemática da comunicação.



Fonte: Shannon e Weaver (1949).

A definição dos elementos que compõem o modelo de comunicação concebido por Weaver, não está fundamentada em teorias matemáticas ou estatísticas de Shannon, mas explica o funcionamento dos sistemas de comunicação conhecidos até a época, principalmente o telégrafo - mídia que era objeto do estudo matemático.

Assim, por quase um século, desde a invenção do telégrafo por fio, a prática de comunicação a distância era exclusivamente unidirecional, o que consolidou o modelo de Shannon e Weaver - também unidirecional. O modelo ganha força com a descoberta do rádio nos EUA, experimentalmente em 1906 por Lee de Forest, e comercialmente nos EUA, Argentina e Brasil por volta de 1920. Em seguida (1936) surge a televisão em Londres. Essas duas mídias são conceitualmente e eminentemente unidirecionais, que levou a adoção do termo “*broadcasting*”, uma expressão sem tradução precisa para o português, que designa transmitir em escala, mas que é usada universalmente como radiodifusão, sinônimo da unidirecionalidade dessas mídias, ou seja, emissão de um para todos.

Tanto na mídia rádio quanto na televisão, a transmissão do sinal parte de um único equipamento radiotransmissor, que “espalha” em múltiplas direções a mensagem unidirecional em áudio e imagem aos diversos receptores, por meio da propagação de ondas eletromagnéticas. Desse ato centralizado de levar por uma mídia a mensagem - de forma linear, do emissor à diversos receptores, faz nascer a

denominação Modelo *Broadcasting*, que na prática já existia com o advento do telégrafo, que enviava mensagens unidirecionais – os telegramas. A palavra radiodifusão é adotada pela legislação brasileira para classificar os serviços de Radiodifusão Sonora (radio) e Radiodifusão de Sons e Imagem (televisão).

Por conta da aplicação dos termos *broadcasting* e radiodifusão, derivaram outros termos como “difusão” (aquilo que se espalha por múltiplas direções - como acontece com as ondas de rádio e televisão); “propagação” (...de ondas eletromagnéticas); “transmissão” (...por meio de equipamento radiotransmissor).

Em decorrência da TV por assinatura via cabo, nasce a denominação Modelo *Narrowcasting* - que remete ao conceito de limitação, restrição e direcionamento, assemelhado a internet (multidirecional), em que a veiculação se dá em rede.

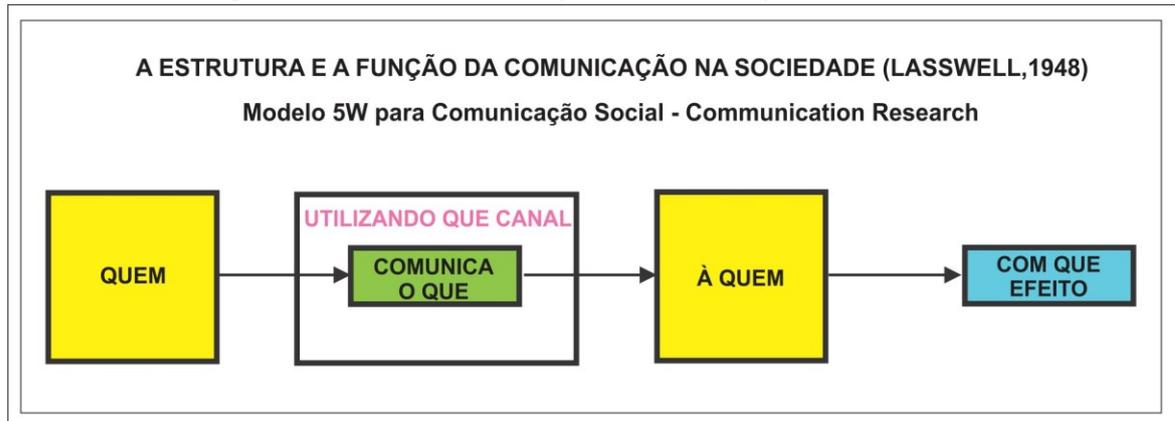
Weaver enfatizou a semântica no modelo de comunicação de Shannon, mas, concomitantemente, outros autores também vinham estudando a comunicação, não sob a ótica da engenharia, mas do processo da comunicação humana, como Harold Lasswell e Roman Jakobson que deram contribuição substancial principalmente na mensagem, do modelo de comunicação.

Harold Lasswell, cientista político e teórico da comunicação, foi um dos primeiros a pensar, nos anos 30, a pesquisa empírica em comunicação e, em 1948, enquanto professor na Yale Law School, veio desenvolver o modelo de comunicação denominado 5W, considerado como "um dos primeiros, mais antigos e influentes modelos de comunicação" (SHOEMAKER; TANKARD; LASORSA, 2004).

Em seu artigo “Estrutura e Função da Comunicação na Sociedade”, Lasswell (1948) escreveu: "uma maneira conveniente de descrever um ato de comunicação é responder às seguintes questões: a) Quem; b) Diz o que; c) Em qual canal; d) A quem; e) Com que efeito".

O modelo (Figura 9), divide explicitamente o processo de comunicação em cinco partes ou elementos, e correspondentemente limita a cinco as áreas de pesquisa sobre comunicação.

Figura 9 - A estrutura e a função da comunicação na sociedade.



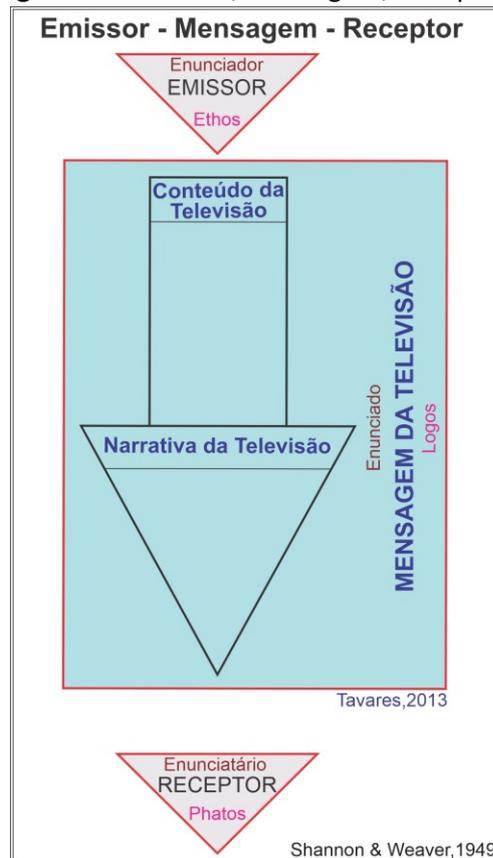
Fonte: Lasswell (1948).

O Modelo de Comunicação de Shannon e Weaver (1949) e a estrutura proposta por Lasswell (1948), são capazes de estabelecer os elementos iniciais para a concepção do Modelo da Televisão.

Vermelho (2012, p. 39 – 44) estabelece relação entre Emissor e Receptor do Modelo de Shannon e Weaver (1949) com Enunciador e Enunciatário da conceituação semiótica.

Com base nos fundamentos da Retórica de Aristóteles, Fiorin (2004), entende que no ato de comunicação existem três elementos envolvidos: o orador (enunciador) que é o *ethos*; o auditório (enunciatário) que é o *pathos* e o discurso (enunciado) que é o *logos*; ou numa linguagem mais comumente utilizada no campo da comunicação: o emissor (enunciador – *ethos*), o receptor (enunciatário – *pathos*) e a Mensagem da Televisão (enunciado – *logos*) - composta pelo Conteúdo da Televisão e a Narrativa da Televisão (TAVARES, 2013), conforme representado no diagrama da Figura 10.

Figura 10 – Emissor, Mensagem, Receptor.



Fonte: do autor.

Vermelho (2012, p. 39 – 44) defende que a distinção e separação entre emissor e receptor se dá mais por questões de ordem teórica, na tentativa de construir um modelo, do que na situação real da prática social. Para Vermelho (2012) com o diálogo antropológico, linguístico e semiológico é possível entender que o processo de produção de conteúdos, de mensagens, por um emissor é realizado tendo como ideia um público receptor.

Segundo Fiorin (2004, p. 23) no ato de comunicação, “[...] o enunciatário é também uma construção do discurso. Não é o leitor real, mas um leitor ideal, uma imagem de um leitor produzida pelo discurso”. Mas, para Vermelho (2012), esse enunciatário ideal, no momento da recepção, não é um sujeito passivo, ele também

é um produtor de discursos, portanto ele constrói, avalia, interpreta, compartilha ou rejeita significações construídas pelo enunciador ou emissor da mensagem.

Para Fiorin (2004), a eficácia discursiva está diretamente ligada ao grau de adesão que o enunciatário estabelece com o discurso. Quanto mais aderente for o discurso às expectativas, aos interesses do público, ao desejo, maior será a interferência da mensagem nesse público.

A Televisão observa esses pressupostos ao formular sua programação - que é baseada em pesquisa de opinião (OLIVEIRA SOBRINHO, 2011, p.421), em consonância com as expectativas do telespectador, pois pelo contrário o programa será rejeitado instantaneamente.

Para discutir o processo de produção/emissão da mensagem e a sua recepção, Certeau (1994) usa os conceitos de Estratégia e Tática, sendo a estratégia os atos organizadores, estruturantes do processo de apropriação do lugar, do texto, as estruturas organizadoras do discurso, que são utilizadas para a construção dos mesmos: as regras gramaticais, as regras da linguagem audiovisual – a que Tavares (2013) denomina Narrativa da Televisão. Essas regras têm por objetivo disciplinar a recepção, uma vez que estabelecem limites – os elementos narrativos (TAVARES, 2013), que impõem condições.

Entretanto, os receptores acabam por criar táticas próprias de leitura, pois o processo de recepção depende dos usos que o sujeito faz da linguagem, portanto, a recepção não é controlável pela linguagem utilizada, ainda que essa esteja plenamente organizada dentro dos processos (socialmente) organizadores da linguagem. A apropriação é particular, segundo uma tática estabelecida com o texto (CERTEAU, 1994; JOSGRILBERG, 2004).

Quando estudamos as mensagens, como um programa de um canal de televisão, podemos utilizar essa conceituação para buscarmos compreender a estratégia e as táticas em torno do processo de produção/recepção. Nesse exemplo citado seria interessante analisar: a) A escolha dos assuntos para os telejornais. b) A construção dos personagens de suas telenovelas. c) Os gêneros escolhidos para os

filmes exibidos. d) O nível da linguagem utilizada pelos seus apresentadores. e) O ritmo da programação, e assim por diante.

Além da formulação da Mensagem, no processo de comunicação é necessário considerar também a Difusão da Mensagem em consonância com a mídia em questão.

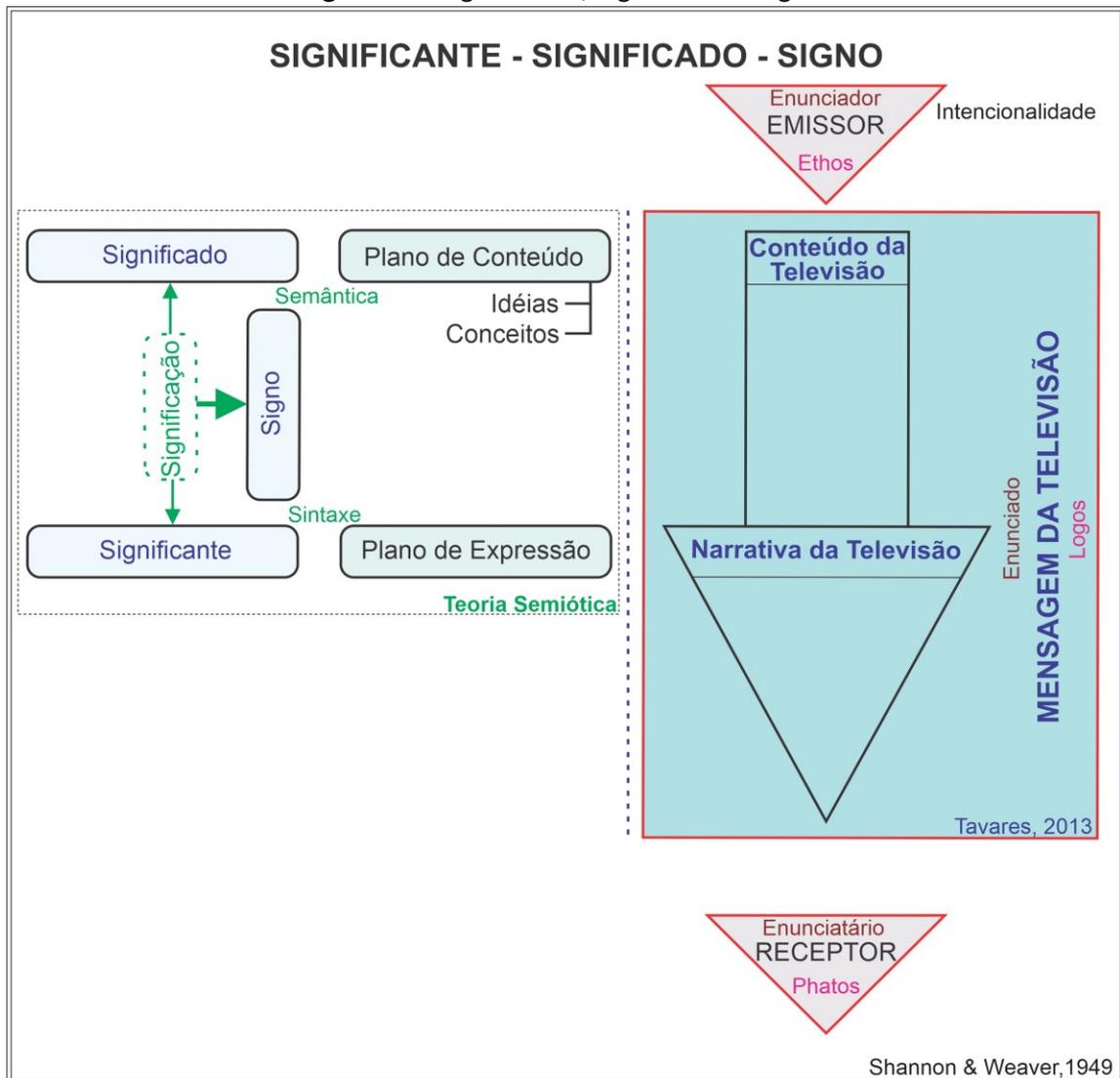
A literatura sobre televisão não faz referência que sua mensagem é composta por Conteúdo e Narrativa, porém a teoria da semiótica ampara a proposta de Tavares (2013) que concebe a mensagem como sendo composta pelos dois elementos específicos.

“O objeto da semiótica é o ‘sentido’” (BERTRAND, 2003, p.11), que segundo Greimas e Courtés (1979) é apreensível pelo resultado da função semiótica da linguagem, ou seja, a reunião dos Planos do Conteúdo e Planos da Expressão.

Para Greimas e Courtés (1979) Semiose é a operação de produzir signos, ao instaurar uma relação de pressuposição recíproca entre a forma da expressão (som e imagem) e a forma do conteúdo (conceito) na terminologia de Louis Hjelmslev – ou, respectivamente, entre o significante e o significado, na terminologia de Ferdinand de Saussure. Greimas e Courtés (1979) consideram que Semiose tem como sinônimo Significação (ou ato de significar) e se interpreta, então, quer como reunião do significante com o significado (constitutiva do signo). “Enquanto atividade cognitiva programada, a significação se acha, então, suportada e sustentada pela intencionalidade” (GREIMAS; COURTÉS, 1979).

A semiose, é, segundo Greimas e Courtés (1979), “a operação de produzir signos, ou seja, a significação efetiva com a constituição do signo em que ocorre a reunião adequada do significado (forma do conteúdo) e significante (forma da expressão) de maneira intencional” (Figura 11).

Figura 11 – Significante, Significado e Signo.



Fonte: do autor.

Sens (2017, p.45) admite a inexistência de consenso entre autores na diferença entre os conceitos de narrativa e estória, sendo que em alguns casos esses termos são empregados como sinônimos. Sens (2017, p.45) considera como simplificada e eficiente a distinção proposta por Abbott (2008): enquanto histórias são eventos (ou uma coleção deles), narrativas são suas representações. Sens (2017, p.45) apresenta uma outra proposição alinhada a de Abbott (2008), porém mais sofisticada: Wolff *et al* (2007) definem que a história é caracterizada como um

conjunto de fatos - compostos por eventos, ações, personagens, entre outros elementos; enquanto que Narrativa é o modo particular como esses fatos são arranjados e apresentados à audiência.

Segundo Greimas e Courtés (1979) a estrutura e forma está relacionada com a sintaxe que funciona como um conjunto de regras para formar palavras, frases e sentenças, enquanto o significado dessas construções está relacionado com a semântica. A sintaxe trata da estruturação formal dos significantes (Plano de Expressão) enquanto que a semântica trata da produção de conteúdos, de significados e sentidos (Plano de Conteúdo). Semântica e sintaxe se complementam, pois, um plano de conteúdo precisa ser expresso ou apresentado por um Plano de Expressão, seja ele verbal, gestual ou pictórico.

Segundo Barthes (1966, p.8) é necessário ter um sistema de regras para produzir a narrativa. O modelo de narrativa proposto por Greimas (1983) encontra-se localizado no paradigma estruturalista que busca estabelecer elementos para uma análise estrutural da narrativa. “A narrativa aparece como o princípio organizador de qualquer discurso e, em última instância, do próprio imaginário humano” (GREIMAS, 1983, p. 50). O ato narrativo é algo inerente ao ser humano e constitui-se como uma forma cultural de transmissão de saberes para a humanidade (MOTTA, 2013).

Segundo Lobão e Coutinho (2016) a narrativa é responsável pela produção de sentido a partir da sucessão de ações de estados que se alteram, possuindo relações de consequências, de causa e efeito. Lobão e Coutinho (2016) recomenda a divisão da narrativa em instâncias que se inter cruzam: o Plano de Expressão, onde localiza-se a linguagem, responsável por dar entonação e ênfase aos fatos, seja a linguagem verbal, seja a visual ou sonora; e o plano de estória responsável pelo conteúdo em si.

Bruner (1990) defende que a “Narrativa é tanto um meio de raciocínio, como também um meio de representação”, baseado em Greimas e Courtés (1979), que estabelece que o discurso apresenta três níveis de sentido e de significação: a) nível profundo ou fundamental; b) nível narrativo; c) nível discursivo. No segundo nível –

narrativo ou nível de superfície, as estruturas configuram a sintaxe narrativa e a semântica narrativa. Assim, segundo Greimas e Courtés (1979), a denominação narrativa também é aplicável na semântica, e não apenas na sintaxe.

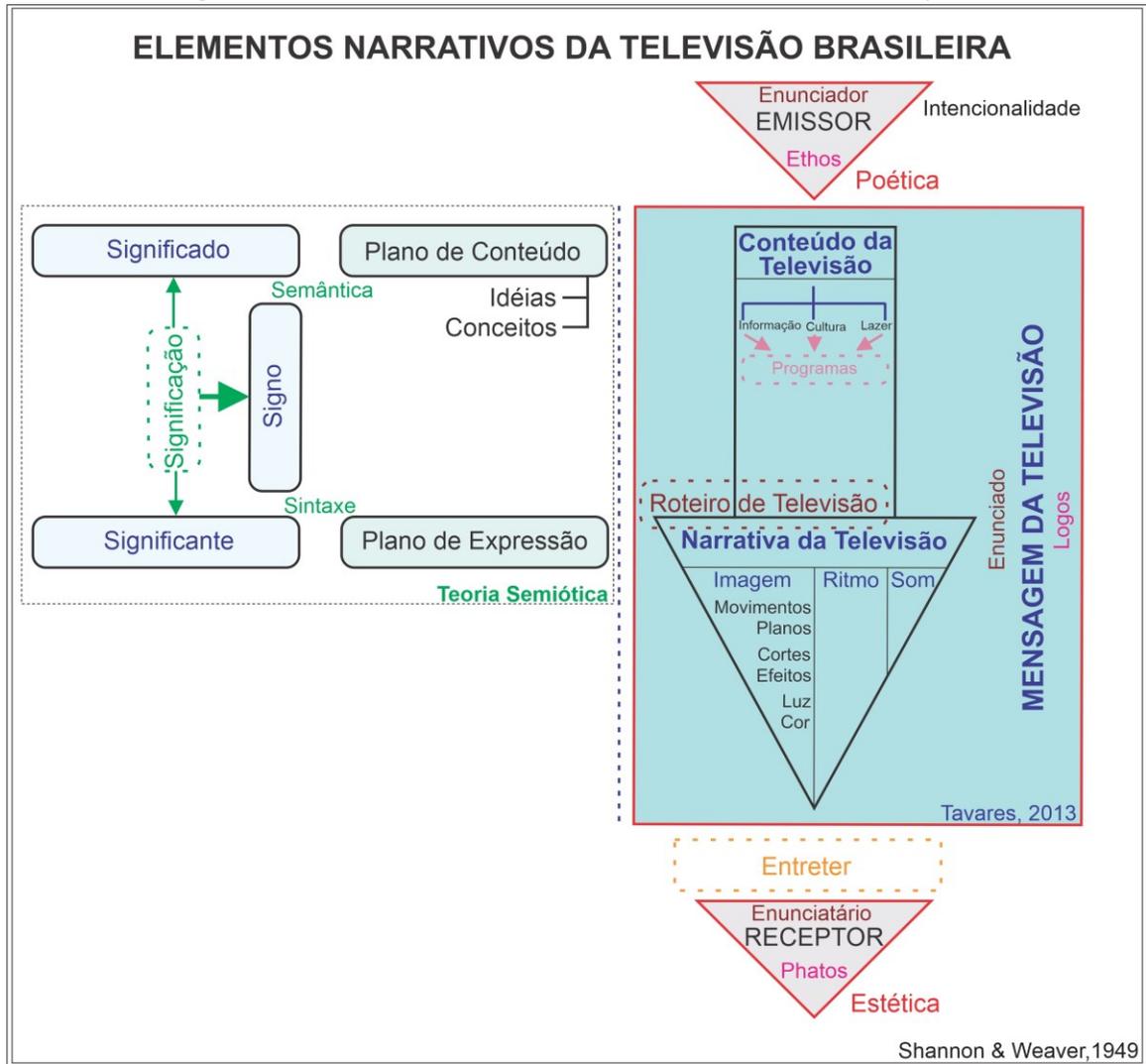
Como o presente estudo aborda o Plano de Expressão (significante), não irá aprofundar discussão sobre a terminologia, mas para minimizar o conflito de denominações envolvendo o tema, e pela forma pouco criteriosa que o termo narrativa vem assumindo popularmente, adotaremos as denominações Plano de Conteúdo e Plano de Expressão.

Conforme resume a Figura 12, a teoria semiótica define Significado como Plano de Conteúdo (em que estão presentes ideias e conceitos). Também define Significante como Plano de Expressão (em que estão presentes imagens, sons, etc), ambos operando conjuntamente em processo de Significação (Semiose) para produzir Signo. Isso corrobora com Tavares (2013) que define Conteúdo da Televisão (Plano de Conteúdo – Significado) e Narrativa da Televisão (Plano de Expressão – Significante), integrados (Significação) para resultar na Mensagem da Televisão (Signo).

Na Mensagem da televisão brasileira, o Plano de Conteúdo é regido por programas de Informação, Cultura e Lazer (Figura 12), por exigência da Lei. Sendo a televisão uma concessão de serviço público, seu conteúdo é regulado pelo parágrafo 3º do artigo 14 do Decreto Nº 52.795 de 31 de outubro de 1963, e pelo Decreto Nº 2.108 de 24 de dezembro de 1996 que traz em seu bojo o artigo 16, que aponta critérios – como informação, educação/cultura e lazer, para a classificação das propostas apresentadas pelos pretendentes à execução do serviço de televisão.

Assim, o Plano de Conteúdo, *a priori*, é formulado por critérios da lei, que aponta para programas de Cultura, Informação e Lazer, que são objeto de existência da televisão. Já o Plano de Expressão é composto por Elementos Narrativos da televisão brasileira como Imagem, Som e Ritmo. A Imagem é composta por Luz, Cor, Movimentos, Planos, Cortes e Efeitos (TAVARES, 2013).

Figura 12 – Elementos Narrativos da Televisão brasileira – Mapa 1.



Fonte: do autor.

O sistema de regras necessárias para produzir a Narrativa, apontado por Barthes (1966, p.8) é denominado por Tavares (2013, p.78) como Elementos Narrativos, porém - pelos motivos apontados sobre a Semântica Narrativa e Sintaxe Narrativa, adotaremos daqui em diante “Elementos do Plano de Expressão da Televisão brasileira”, assim conceituados:

Imagem – para Squirra (1990), a imagem tem papel fundamental na comunicação eletrônica pela capacidade de convencimento, poder de expressão e

dramaticidade. Paternostro (1987), defende que uma imagem forte de um acontecimento leva vantagens sobre as palavras, sendo suficiente para transmitir, ao mesmo tempo, informação e emoção. Para Squirra (1990) a imagem não tem fronteiras pelo fato de poder ser decodificada por qualquer cidadão, de qualquer parte do planeta. A imagem em televisão é composta por luz, cor, planos, movimentos, cortes e efeitos.

Luz – Para Tavares (2013) não existe imagem na ausência de luz e a luz tem relação direta com a cor. Se na televisão a imagem é um elemento relevante, então a luz, que viabiliza a existência da imagem, deve ser tratada com muita atenção nas produções televisivas. Segundo Moura (1999), só existem três posições possíveis para se iluminar um assunto: ataque, compensação em relação a esse ataque e contraluz. Para Tavares (2013) o uso de diferentes intensidades de luz pode contribuir para gerar emoção na expressão ou para criar tom adequado na abordagem de determinado tema.

Cor – Para Tavares (2013) é o elemento capaz de sensibilizar expressivamente a mente humana, e por esse motivo, devem ser observadas rigorosamente as cores de cenários, maquiagem, figurinos, objetos de cena e tudo aquilo que estiver ao alcance da lente das câmeras. Zettl (2011) aponta três sensações básicas da cor que são matiz (a cor propriamente dita), saturação (a pureza e intensidade da cor) e brilho (grau de refletância, também chamado de luminosidade ou luminância).

Planos - Zettl (2011) considera que o objetivo básico de enquadrar um plano é mostrar as imagens de forma mais clara possível e apresentá-las de modo que possam transmitir significado e energia, esclarecendo e intensificando o evento observado. Tavares (2013) adverte que a denominação de planos muda de um autor para o outro, mas existe unanimidade em relação a esses tipos de enquadramentos. Pode ser usado o plano geral na abertura e encerramento dos programas para valorizar o cenário e localizar o telespectador no contexto físico. O plano americano pode ser usado quando for apresentado grafismo em painel ao lado do

apresentador. O plano médio é o mais adequado para a maior parte do tempo do programa, e o close-up deve ser usado em momentos de recomendação e em destaques curtos de determinado tema.

Movimentos – Segundo Tavares (2013) contribuem significativamente para a expressão. Os movimentos mais conhecidos, segundo Zettl (2011), são panorâmica horizontal, panorâmica vertical *ou tilt, dolly in, dolly out*, inclinação, *traveling*, pedestal para cima, pedestal para baixo, arco, *truck ou track, tongue, crane ou boom*.

Cortes - Machado (2000) esclarece que os ritmos também são grandemente incrementados pelo estilo dos cortes. Em geral, os ritmos mais rápidos pedem corte seco ou passagens através de cortinas rápidas, enquanto ritmos mais lentos são melhor obtidos através de fusões, superposições ou passagens através de escurecimento (*fade out*) e clareamento de tela (*fade in*).

Efeitos - Squirra (1990) adverte que todo e qualquer efeito visual ou sonoro deve ter intrinsecamente uma razão maior de ser do que a de simplesmente embelezar uma sucessão de imagens.

Som – Segundo Tavares (2013) a função do som na televisão tem ampla abrangência, desde a área técnica – responsável pela operação da captação, processamento, amplificação, distribuição, gravação e emissão - até a área artística - responsável pela produção musical, seleção e sonoplastia. Para Oliveira Sobrinho (2011), o som precisa ser levado em consideração tanto quanto a imagem.

Ritmo - Tavares (2013) defende que junto com o som e a imagem, o ritmo faz parte da expressão na televisão. A definição do ritmo é deliberada pelo roteirista ao escrever as cenas, mas o diretor também participa à medida que dá sua interpretação à cena fazendo uso da imagem e do som. Para Paternostro (1987), na televisão, o ritmo é fundamental. Palavras mal colocadas numa frase quebram o ritmo do texto. É ao ritmo da melodia que se dança e é ao ritmo do texto que o telespectador capta a mensagem e apreende a informação. O equilíbrio de um texto favorece a concentração de quem está assistindo à TV. Assim, texto, som e imagem

estão intimamente relacionados com o ritmo. O Plano de Expressão da televisão brasileira se baseia fortemente no ritmo, que se tornou um dos elementos mais importantes para o seu sucesso. Comparato (2009) aponta para a intensidade da velocidade progressiva da comunicação em massa e Rocco (1989) recomenda objetividade, precisão e economia verbal para que seja alcançado o *timing* ou ritmo da TV. Velocidade nas cenas, conseguida por meio da objetividade e economia verbal, proporciona um ritmo mais atraente para a televisão. Comparato (2009) reforça essa ideia argumentando que, na dramaturgia, o processo de síntese é tão expressivo que as cenas se tornam mais curtas, como se tudo tivesse de ser contado pelo roteirista com rapidez e sem perda de tempo. O ritmo está relacionando com o tempo, e o texto da televisão é escrito para caber em um dado tempo. Kilpp (2013) defende que, com tantas informações avolumando-se no mesmo espaço de tempo, acabam sendo impostos ritmos mais acelerados à programação em fluxo, levando à compactação das imagens em sequências sintagmáticas. Na televisão, um dado evento, seja ele um texto falado, uma música ou uma imagem, precisa ser colocado em um espaço de tempo. Se esse tempo for reduzido mantendo o mesmo evento, a velocidade de exposição será maior. Esse ciclo composto pelo evento a ser exibido e o tempo determinado para sua exposição é a cena.

Para Kilpp (2013) o espectador assiste de fato a tempos de TV, dos quais participam recortes audiovisuais da programação em fluxo, que são articulados em fluxos imagéticos exclusivos de cada espectador conforme sua condição de recepção, pois enquanto assiste à televisão, faz inúmeras outras coisas.

A mensagem da televisão emitida do emissor ao receptor, tem como objetivo entreter, ou seja, prender a atenção e envolver o receptor por meio da formulação adequada do Plano de Expressão. Segundo Kilpp (2013), as emissoras consideram que o televisor e o canal são conectados e desconectados a qualquer instante, e assim, precisam situar ou envolver rapidamente o telespectador sob pena de a emissora perdê-lo para outro canal.

Souza (2004) afirma que um dos espetáculos da televisão, e talvez o maior deles, é sua programação centrada no entretenimento da audiência, sendo que “entretenimento”, do latim *inter* (entre) e *tenere* (ter), quando usado no contexto da televisão leva ao entendimento de que o telespectador está inserido entre tudo aquilo que acontece na televisão.

Para Kilpp (2013) cada instante audiovisual veiculado deve conter inicialmente o todo de que é parte, para que o espectador se situe no fluxo televisivo daquela emissora, e por isso, recomenda que a emissora deva estar o tempo todo produzindo instantes audiovisuais envolventes no teor ou na estética - no mais das vezes relacionados a ditos interessantes e acontecimentos por acontecer, que mantenham ou tragam de volta o espectador que navega entre os canais.

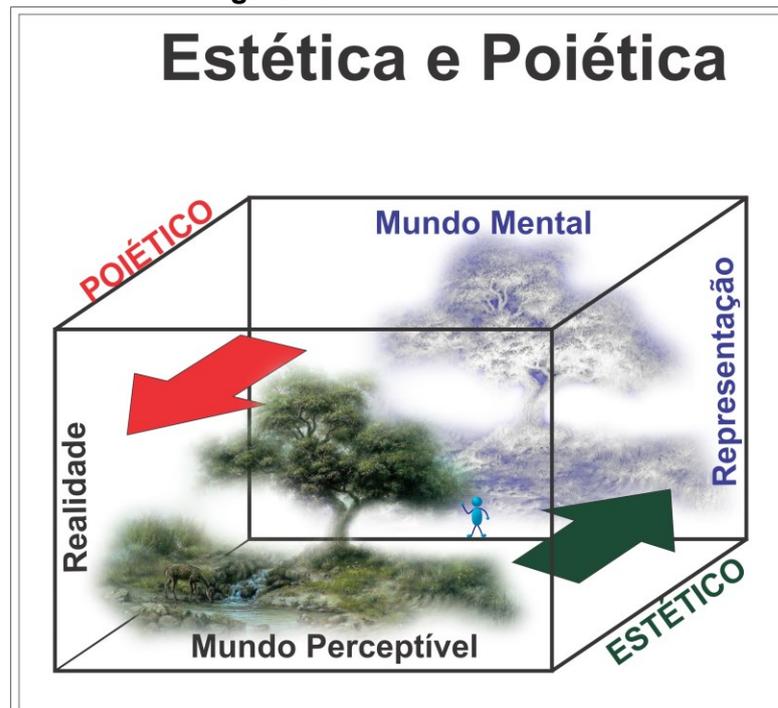
O processo de formulação da mensagem dos programas de televisão passa pela etapa de roteiro, que é a transição entre o conteúdo que está no Plano das Ideias do emissor conteudista, e a conversão em Plano de Expressão da Televisão. O roteiro é formulado por meio da semântica linguística, que é o Plano de Expressão em texto, para televisão, constituindo-se na primeira “materialização em plano de expressão” no processo de televisão. O Roteiro também é o artefato de transição entre o Plano de Conteúdo formulado pelo conteudista, e o Plano de Expressão que será formulado pelos demais técnicos da televisão.

O emissor ao formular a mensagem, está empreendendo uma ação poética intencional com vistas a provocar sentimentos estéticos no receptor.

Dois sistemas cognitivos devem ter a mesma representação dos mesmos objetos ou das mesmas situações (SANTOS; RADOS, 2020, p. 66-68). Ou seja, a efetividade do processo do Conhecimento acontece na medida que aumenta a capacidade do emissor de aproximar sua representação em relação a realidade. Consequentemente, do receptor perceber essa representação como sendo correspondente a realidade, embora seja necessário levar em conta a advertência de Perez (2008, p.196) que, “as representações são ‘formas degeneradas’ por não

trazerem todas as características das formas que as originaram...”, “...o que significa dizer também que não correspondem literalmente ao objeto real”. É o mundo mental se “aproximando” do mundo perceptível – a poiética, e o mundo perceptível se “aproximando” do mundo mental – a estética, conforme Figura 13. A estética, ou *esthésis*, quer dizer sensação, impacto sensorial, percepção e compreensão.

Figura 13 - Estética X Poética



Fonte: Adaptado de Perez (2008)

O indivíduo imerso em um mundo exterior – que ele considera real, passa a percebê-lo por meio dos seus cinco sentidos - a *esthésis*, e a partir disso realiza a representação no seu mundo mental. Pode, também, em seu mundo mental realizar uma representação e entregá-la ao mundo perceptível da realidade – a *poiésis*.

A *poiésis* é a ação dos emissores humanos da televisão, de criar e produzir programas (representação) com origem no seu mundo mental, para serem percebidos pelos receptores humanos - a *esthésis*, que por sua vez dão sua própria representação em seu mundo mental.

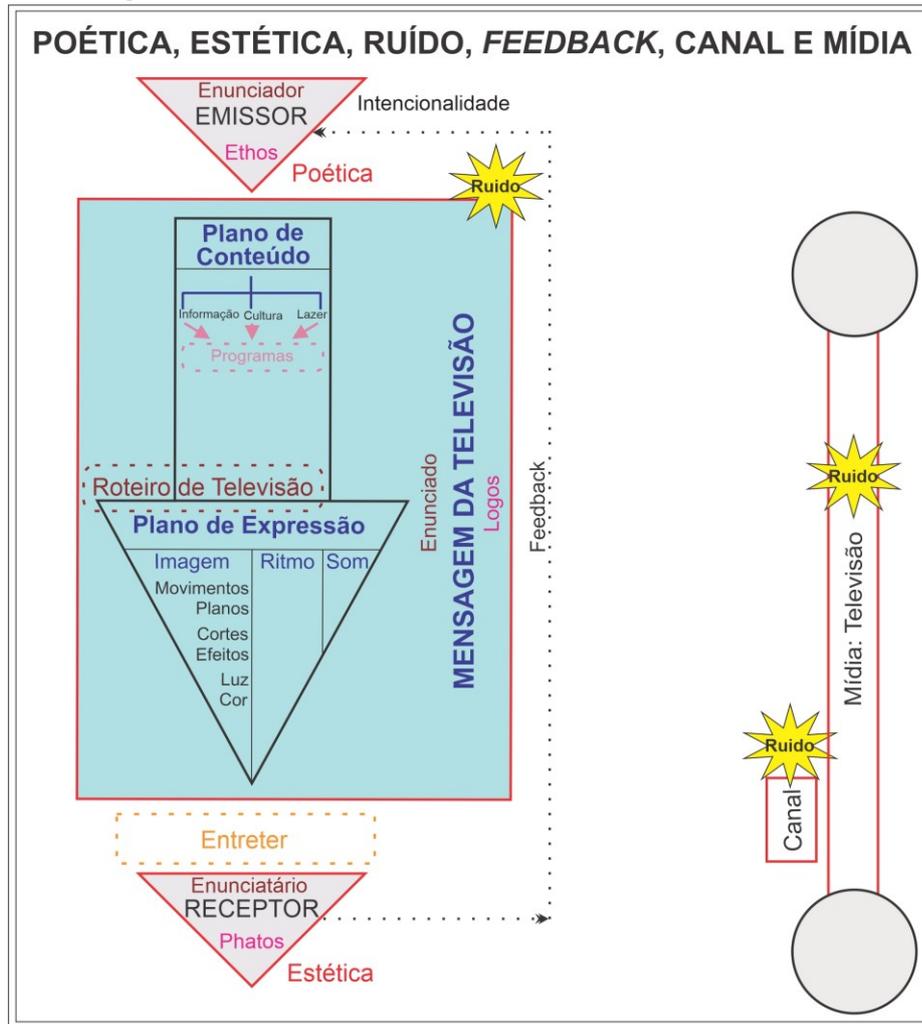
Porém, segundo adverte Santos e Radós (2020), dois sistemas cognitivos devem ter a mesma representação dos mesmos objetos ou das mesmas situações; ou ainda, um Código comum aos dois envolvidos - segundo Jakobson (2010), sob pena do fenômeno do Ruído na formulação da mensagem, principalmente se for levado em conta a afirmação de Perez (2008, p.196) que defende que “as representações não trazem todas as características das formas que as originaram e, portanto, não correspondem ao objeto real”. O *feedback* pode servir de instrumento para minimizar o Ruído na produção da Mensagem (Figura 14).

Além do Ruído no processo de formulação da mensagem, existe o Ruído inerente ao Canal (SHANNON; WEAVER, 1949) - usado para veiculação da mensagem da mídia em questão.

A televisão aberta usa o ar como canal de propagação das ondas eletromagnéticas - que transportam o som e a imagem. Ruídos representados por anomalias elétricas ou eletromagnéticas (meteorológicas, solares, etc) podem ser determinantes para a não efetivação da mensagem, enviada pelo emissor de televisão ao receptor (telespectador).

O Ruído também pode ser causado em canais internos da própria Mídia - a emissora de televisão, por ocasião da conexão de suportes tecnológicos específicos, que podem ser afetados por anomalias técnicas diversas, resultando em prejuízo ao tráfego interno da mensagem (Figura 14).

Figura 14 – Poética, Estética, Ruído, *Feedback*, Canal e Mídia.



A Mídia Televisão tem seu Modelo de Operação próprio. Tavares e Fadel (2021) abordam a televisão sob dois aspectos: pelo Modelo de Operação e pelo Modelo de Negócio, sendo que para tratar de Modelo de Operação tomam como base José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, o Boni, fundador e ex-diretor geral da TV Globo.

Segundo Oliveira Sobrinho (2011), o Modelo de Operação da Televisão brasileira é único, diferente da maioria dos países do mundo, pois é baseado na verticalização da produção. Oliveira Sobrinho (2011) afirma que o modelo da

televisão brasileira difere do modelo da televisão norte-americana, embora ambos tenham a mesma origem - o Rádio.

Tavares e Fadel (2021) demonstram que a televisão brasileira - inspirada no Rádio, também iniciou suas atividades operando localmente, enquanto que a televisão americana sempre operou em rede – assim como o rádio naquele país, porém, a maior diferença entre a televisão brasileira e a televisão americana não estava na veiculação, mas sim na produção.

Segundo Oliveira Sobrinho (2011) havia uma diferença básica entre a televisão americana e a brasileira:

“A televisão americana cresceu apoiada na produção da indústria do cinema, usando não só os produtos concebidos para a televisão, como séries e minisséries, mas todo o acervo de longa metragens e o talento de artistas e técnicos disponíveis em abundância, criados por essa poderosa indústria” (OLIVEIRA SOBRINHO, 2011).

Oliveira Sobrinho (2011) afirma que “na prática a televisão americana só produzia jornalismo e alguns programas do gênero *game show*, sendo que o restante era produzido pelas grandes produtoras de cinema, o que a tornou, fundamentalmente, uma exibidora”.

Para Oliveira Sobrinho (2011) a televisão brasileira “veio do Rádio, do Teatro e do Circo”. Boni como ex-diretor da TV Globo relata:

“Como não tínhamos indústria cinematográfica para produzir, tivemos que formar nossos profissionais e, além de simples exibidora, a TV precisou se tornar, compulsoriamente, produtora de seus programas. Só que não havia onde buscar novos profissionais. Com a falta de astros e estrelas, o único jeito era investir para produzir e, quando necessário, disputar a peso de ouro os poucos talentos existentes no mercado” (OLIVEIRA SOBRINHO, 2011, p.174).

Na busca compulsória da produção própria de seus programas, a televisão brasileira precisou se inspirar nas artes similares existentes - rádio, teatro e circo, que eram conhecidas pelos artistas da época. Com esse conjunto criou uma

diversidade de gêneros e formatos novos e próprios, com características artísticas específicas, sustentadas por uma técnica correspondente a essa demanda. Essa diversidade resultou, segundo Tavares (2013), na “Narrativa da Televisão Brasileira”, em que arte e técnica próprias se fundem para criar programas atraentes.

Oliveira Sobrinho (2011, p. 254) registra que a Globo chegou a ter 95% de índice de programação brasileira e era a emissora que na época possuía o maior número de horas de produção própria em todo o mundo.

Outro fator preponderante no Modelo de Operação da Televisão brasileira é a priorização do belo. O mercado publicitário imprimiu à televisão um modelo estético voltado ao belo e ao conceito do bem-sucedido. Esse modelo foi incorporado pela Rede Globo de televisão e serviu de espelho para essa nova sociedade ascendente. É o adorno de objetos e a transformação do ser humano em objeto na sociedade de massa, que levaria a televisão a assumir a lógica do belo em tudo aquilo que exhibe, sejam objetos ou humanos, ambos desejados. Isso teve reflexo direto no modelo da mensagem televisiva da TV Globo, principalmente na sua narrativa, que posteriormente foi seguido pelas demais redes de emissoras, fato que contribuiu para a definição estética presente no Modelo da Televisão brasileira.

A televisão brasileira que era produtora – ao mesmo tempo que exibidora em âmbito local, precisava, segundo Oliveira Sobrinho (2011, p. 189), passar a ter cobertura nacional para viabilizar, principalmente, a remuneração dos altos custos de produção.

Segundo Oliveira Sobrinho (2011, p. 191) a questão da programação em rede começou a ser resolvida na Globo, em 1969, com a oportunidade obtida pela inauguração da rede nacional de micro-ondas construída pelo governo militar, com o objetivo de integrar o Brasil. Também pela resposta da Central Globo de Comercialização com a implantação do Siscom, um sofisticado processo de reserva e autorização de veiculação, totalmente informatizado, que facilitava as reservas de espaços comerciais de rede e locais.

Em seu Modelo de Operação, a televisão é estruturada por programação, produção e veiculação de programas. Esses elementos são determinantes no seu Modelo de Negócio, na medida em que a programação, a produção e a veiculação em televisão acontecem na lógica industrial.

A lógica industrial – da sociedade de massa, fragmenta os processos de produção pela divisão de trabalho de especialistas; fragmenta o produto composto por cenas; e fragmenta na oferta quando exhibe por meio da grade de programação com blocos de intervalos – principal fonte de receita de televisão desde sua criação.

A grade de programação possibilita segmentar públicos e maximizar o desempenho comercial dos programas; a veiculação em rede permite a remuneração dos parceiros exibidores e desonera a emissora produtora dos custos de exibição em um amplo mercado geográfico e comercial; a grade de programação aplicada a rede possibilita a reserva de espaços publicitários nacionais e locais que remuneram tanto o parceiro pela exibição quanto o gerador do programa pela produção. Tais aspectos da operação da Televisão brasileira, começam a apontar para a concepção dos fundamentos do seu Modelo de Negócio.

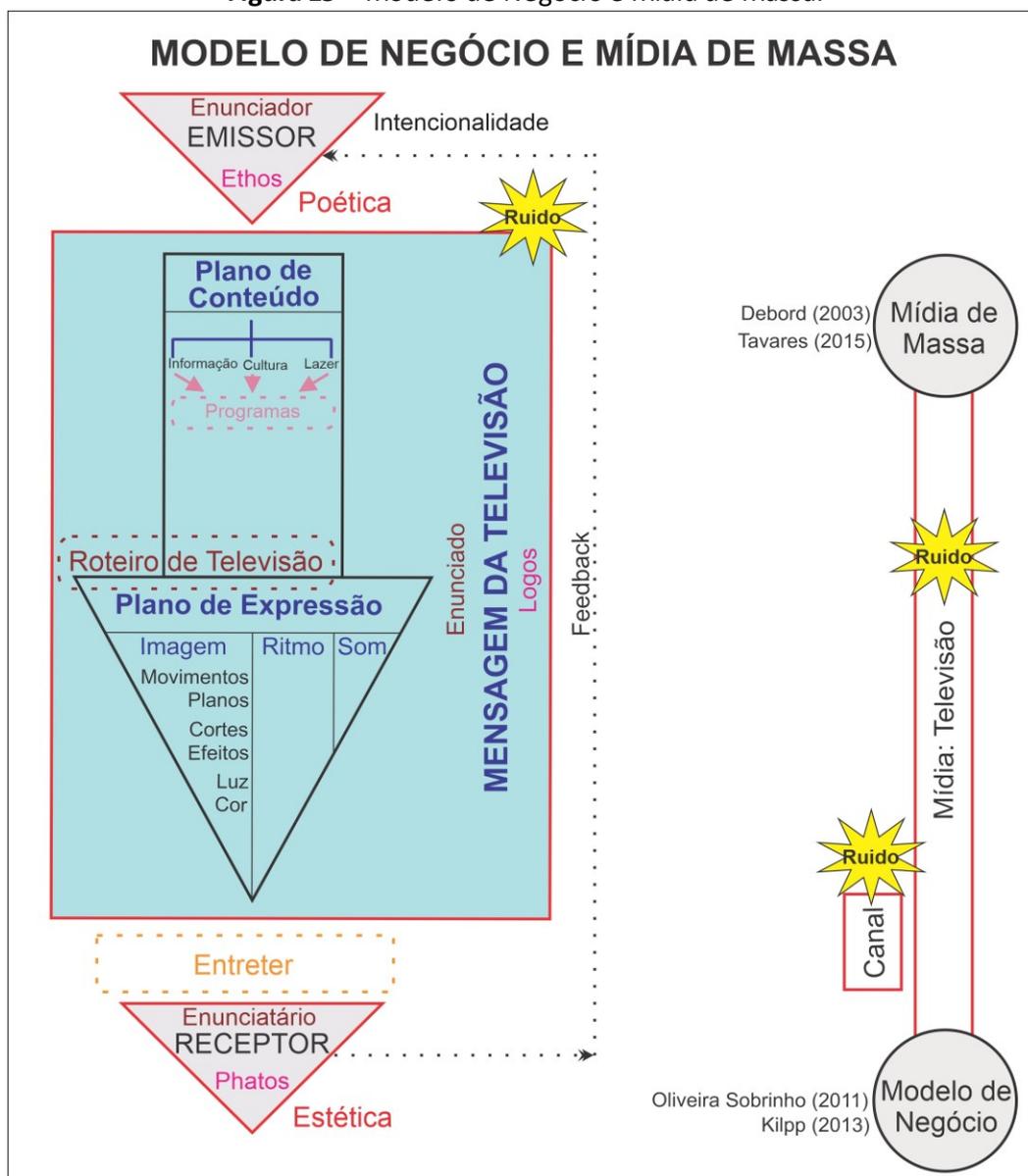
O Modelo de Operação da Mídia Televisão, portanto, está alicerçado em um Modelo de Negócio e é regido pelo conceito de Mídia de Massa, conforme representado no diagrama “Modelo de Negócio e Mídia de Massa” na Figura 15.

O Modelo de Negócio da Televisão brasileira parte da legislação, que classifica as emissoras de Televisão Aberta nas categorias TV Comercial, TV Estatal e TV Educativa - que têm regras específicas de concessão. Em alguns países também existe a TV Pública em que a programação é mantida por instituições sem fins lucrativos que arrecadam doações de pessoas físicas e jurídicas para o funcionamento da TV, portanto não são comerciais nem são mantidas por órgãos estatais.

A TV Educativa geralmente tem sua programação mantida com doações de empresas, sob o anúncio de apoio cultural.

Sem classificação legal específica e sem efeitos práticos diversos, também são citadas para fins conceituais e acadêmicos as TVs Comunitárias e TVs Universitárias.

Figura 15 – Modelo de Negócio e Mídia de Massa.



Fonte: do autor.

Países democráticos geralmente concedem a exploração da radiodifusão para a iniciativa privada, que opera as estações sem ônus para o estado em troca da livre comercialização de espaços em sua programação. Isso favorece cobrir os custos e gerar lucro para o concessionário. Nesses países é comum que, além das emissoras comerciais, funcionem também estações de rádio e televisão operadas por órgãos de estado.

As emissoras comerciais dependem de audiência, que irá atrair patrocinadores para remunerar o serviço prestado gratuitamente pela emissora à população, e por esse motivo a televisão precisa criar programas que prendam a atenção do telespectador e o envolvam – o entreter.

Segundo Kilpp (2013), as emissoras de TV são sustentadas diretamente pela publicidade e indiretamente pelas audiências. Kilpp (2013) defende que para definir televisão é necessário compreender como o tempo é constitutivo dela. O tempo faz parte do Modelo de Negócio da Televisão e isso decorre, segundo Kilpp (2013), porque as emissoras comercializam quantidades de tempo, situados em horários da programação em fluxo, sendo ela os programas e os inter-programas - que incluem “intervalos comerciais”, vinhetas da emissora e dos programas e promos.

José Bonifácio de Oliveira Sobrinho – o Boni, que foi um dos diretores que criou a Rede Globo de Televisão, enfatiza que o telespectador sempre foi o centro do processo durante sua gestão na Globo, ao ser observada a formulação da programação, com base em pesquisa de opinião prévia em consonância com as expectativas do telespectador (OLIVEIRA SOBRINHO, 2011, p.421).

Oliveira Sobrinho (2011), recomenda que qualquer um que queira trabalhar com comunicação tem que estar atento ao usuário final, e para isso o mais importante é acumular conhecimento para saber como e com quem está falando, e de que maneira quem recebe está reagindo. Boni lembra que na televisão, essa preocupação acontece quase sempre equivocadamente a *posteriori*, com as pesquisas de opinião, o que causa ruídos de comunicação, pois cada intenção de comunicar merece um estudo prévio, partindo do conhecimento do comportamento

da audiência para criar um produto adequado para cada tipo de público e, principalmente, qual produto desenvolver (OLIVEIRA SOBRINHO, 2011, p.421).

Segundo Oliveira Sobrinho (2011, p.421) a TV Globo construiu sua programação com base na estética e pesquisa de opinião, para atender a expectativa de um público específico, que seria apresentado como consumidor, do produto a ser anunciado, ao potencial patrocinador do programa.

Assim, o Modelo de Negócio da Televisão brasileira se fundamenta na Legislação que permite a comercialização de espaços publicitários, na pesquisa prévia sobre a expectativa da audiência em relação a programação, na formulação da programação tendo como base o belo, e na perspectiva da existência de telespectador com renda disponível e anunciante disposto a pagar pela produção da programação que ajudará vender seu produto.

O Modelo de Negócio, segundo Tavares e Fadel (2021), leva em consideração a concessão ou permissão de exploração do serviço público, em que a emissora de TV entrega, gratuitamente ao telespectador, programas que são remunerados por anunciantes, ao ocupar os intervalos desses espetáculos, ou fazer parte dos mesmos.

No início da Televisão brasileira “os programas eram criados para atender a demanda do patrocinador – geralmente único e que definia o perfil do programa. Mais adiante, com a implantação da TV Globo o investimento passou a ser realizado previamente pela própria Televisão” (OLIVEIRA SOBRINHO,2011). O programa era então ofertado para múltiplos patrocinadores, que seriam ocupantes dos *breaks* comerciais e mais tarde associados aos conteúdos de alguns programas por meio de *merchandising* (TAVARES; FADEL, 2021).

Cannito (2010, p.112) destaca que as emissoras de televisão vendem não o programa em si, para o espectador, mas sim o espaço na grade de programação para o anunciante transmitir sua mensagem, vendendo, portanto, a possibilidade de contato entre o anunciante (vendedor) e um espectador (consumidor), que pode se dar no intervalo comercial e/ou durante a atração, por meio de *merchandising*.

Segundo Cannito (2010, p.113-117) a televisão é sempre paga, ora pelo anunciante, ora pelo espectador, ora pelo Estado, porém, no Brasil, o espectador da TV Aberta é o cliente secundário que vai assistir ao programa para ver a marca anunciada, sendo que o cliente preferencial é sempre o anunciante que é o único financiador da televisão comercial.

Acontece que, mesmo sendo o recurso financeiro do patrocinador que sustenta a produção e exibição dos programas da televisão, a presença do telespectador em frente do televisor é determinante para a existência do negócio televisão. Sem audiência não existe patrocinador e, conseqüentemente, não existe televisão, da mesma forma que sem patrocinador não existe programa. A produção de um programa de televisão tem que estar em consonância com aquilo que aquele telespectador quer assistir, e esse telespectador tem que ser de interesse do anunciante que venha patrocinar esse programa, assim, se estabelecendo o Modelo de Negócio da televisão.

A televisão ao criar a impressão que ela própria é imprescindível na mediação entre o mercado produtor e mercado consumidor, traz para junto de si outros segmentos da sociedade da produção: os anunciantes e as agências de propaganda, que passam também a compor seu modelo de negócio.

Ao telespectador é entregue um programa de seu interesse para que ele permaneça perante a tela; ao anunciante é entregue um telespectador em contato com seu produto; para o produto é entregue um potencial consumidor que o remunere; à emissora de televisão é entregue parte dessa remuneração para que possa produzir o programa e obter o retorno do seu investimento, com essa operação de criação e entrega de valor.

Oliveira Sobrinho (2011, p. 418) lembra que ao chegar à Globo, procurou tomar todas as providências necessárias para exibir com qualidade e proteger os comerciais, pois, segundo ele, a televisão é rigorosamente um veículo de publicidade. A qualidade da publicidade comercial existente no Brasil, na época, inspirou a qualidade da programação da TV Globo. A programação de qualidade é

forma de valorizar a publicidade também veiculada naquela mídia e forma de obter audiência.

Fechine (2014, p.2) defende que a Rede Globo é prova de que o predomínio da televisão *broadcasting*, generalista e aberta, é ainda muito grande, conseguindo mobilizar grandes audiências em torno de seus principais produtos como, por exemplo, algumas de suas telenovelas que chegam a alcançar, em capítulo final, cerca de 50,9 pontos de audiência e 72% de participação no total de televisores ligados.

Segundo Tavares e Fadel (2021) no Big Brother Brasil (BBB21), a TV Globo fechou todas as cotas de patrocínio há três meses do início do programa que se deu em janeiro de 2021. Faturou meio bilhão de reais de grandes anunciantes, demonstrando que o Modelo de Negócio da televisão ainda não está exaurido.

O que rege a designação Mídia de Massa, são os conceitos sobre sociedade de massa que não estão associados a tamanho, mas sim a vida social, conforme defende DeFleur e Ball-Rokeach (1993, p.177-178) ao afirmar que a ideia de sociedade de massa não equivale à uma sociedade grande mas refere-se ao relacionamento existente entre indivíduos e a ordem social que os rodeia. Esse ponto de vista, aprofundado por Debord (2003, p.13), destaca que toda a realidade individual se tornou social e diretamente dependente do poderio social obtido. O poderio social apontado por Debord (2003, p.13) não diz respeito somente ao ter, mas, ao parecer.

Assim, na sociedade de massa o indivíduo perde a identidade em detrimento do poderio social – representado pela produção, e o “parecer” se torna protagonista nessa sociedade da produção ao se relacionar à mensagem do espetáculo - o signo, conforme defende Debord (2003, p.10) ao afirmar que a linguagem do espetáculo é constituída por signos da produção reinante, que são, ao mesmo tempo, o princípio e a finalidade última da produção.

Segundo Debord (2003, p.12) o espetáculo é a principal produção da sociedade atual, na forma do indispensável adorno dos objetos hoje produzidos, na

forma da exposição geral da racionalidade do sistema, e na forma de setor econômico avançado que modela diretamente uma multidão crescente de imagens-objetos. O adorno dos objetos pela estrutura da economia acaba modelando a multidão que se transforma em massa.

Cada sociedade gera um espetáculo em consonância com seu modelo de produção e leva para esse espetáculo a mensagem da produção reinante, pois é a mensagem que impulsiona a própria produção. A mensagem retroalimenta o modelo de produção que continua a gerar o espetáculo, infinitamente.

A televisão no Brasil – como mídia de massa, é o resultado do espetáculo, se sustentando pela sua própria glória autorreferente e como atração em si mesma (MÉDOLA, 2013), prendendo o telespectador à sua programação. Um dos espetáculos da televisão como mídia de massa, e talvez o maior deles, é sua programação centrada no entretenimento da audiência, sendo que “entretenimento”, do latim *inter* (entre) e *tenere* (ter), quando usado no contexto da televisão leva ao entendimento de que o telespectador está inserido entre tudo aquilo que acontece na televisão (SOUZA, 2004).

Debord (2003, p.19) defende que a alienação do espectador em proveito do objeto contemplado - que é o resultado da sua própria atividade inconsciente, exprime-se assim: quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos ele compreende a sua própria existência e o seu próprio desejo. A exterioridade do espetáculo em relação ao homem que age aparece nisto, os seus próprios gestos já não são seus, mas de um outro que lhes apresenta. Eis porque o espectador não se sente em casa em parte alguma, porque o espetáculo está em toda a parte. A televisão dá impressão ao telespectador que ela está em todos os lugares em todos os momentos.

A produção e a exibição em televisão acontecem na lógica industrial da divisão do trabalho que é fragmentada: fragmentada nos processos - com a especialização de inúmeras funções técnicas e artísticas de modo que desapareça a

autoria enquanto arte, tornando-se uma obra coletiva; fragmentada no produto composto por inúmeros segmentos que são as cenas e; fragmentada na oferta quando exhibe por meio de divisão por grade de programação, cujos programas são subdivididos em blocos de intervalos.

A fragmentação e especialização extrema das tarefas em televisão associada a um processo de produção que resulta em uma obra coletiva, é resumida pelos trabalhadores do meio da seguinte forma: “ o teatro é a arte do ator, o cinema é a arte do diretor e a televisão é a arte da equipe técnica”.

A Veiculação em TV é a entrega da Mensagem de um Emissor para um Receptor – a audiência, da Mídia Televisão – com suas características peculiares, por meio do Canal – ondas eletromagnéticas propagadas pelo ar.

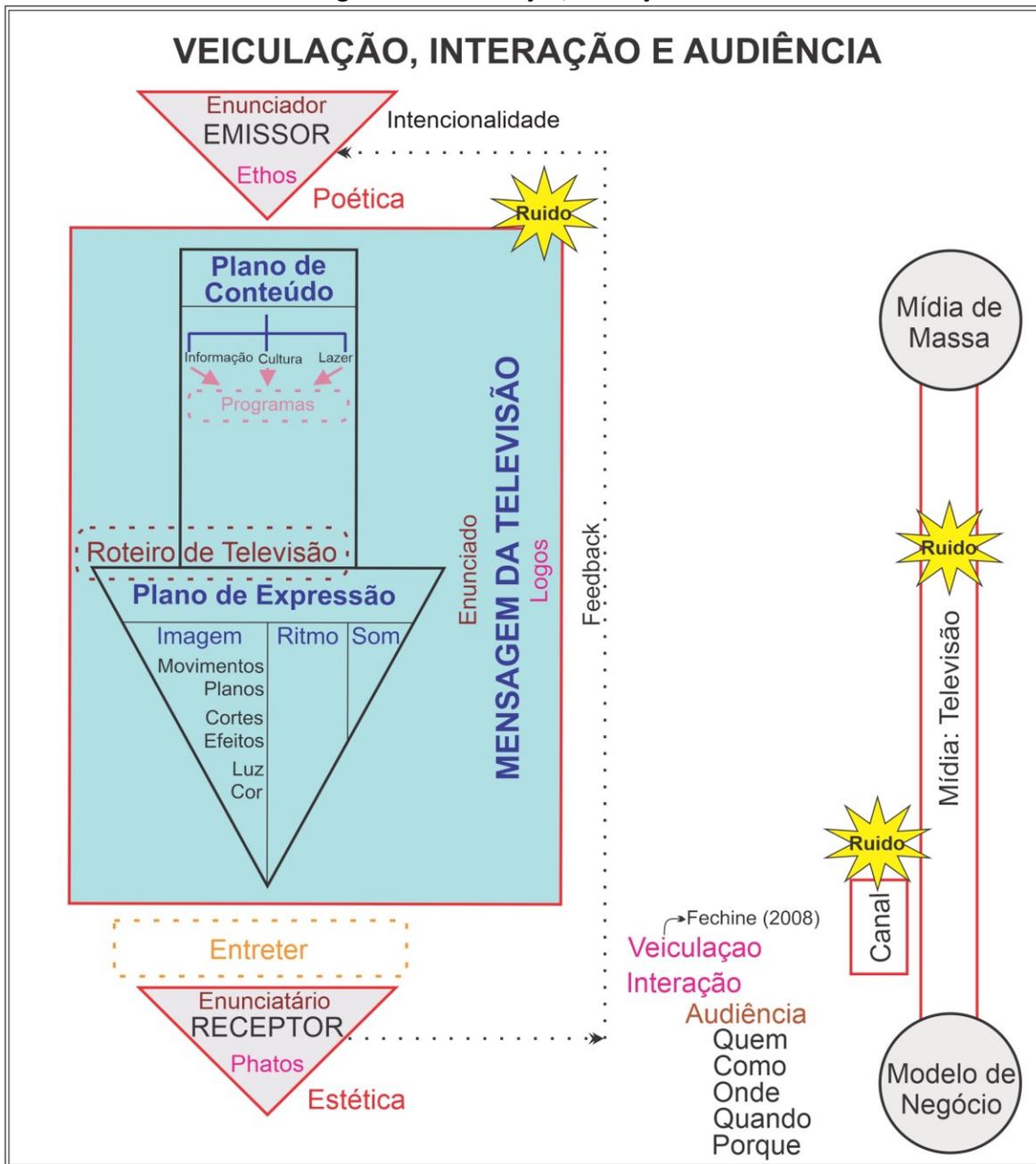
A veiculação é a última etapa do caminho percorrido pela mensagem que irá chegar ao Receptor. Nessa chegada é que ocorre a interação - o ponto de contato entre emissor e receptor, caso a mensagem consiga prender a atenção e envolver – o entreter.

Segundo Oliveira Sobrinho (2011), para que a produção e veiculação sejam efetivas - ou seja, para que aconteça a interação, é necessário conhecer, *a priori*, o perfil da audiência, devendo ser considerado: quem interage? como interage? onde interage? quando interage? e porque interage?. (Figura 16).

Em televisão a interação não atingiu ainda todo o seu potencial, contudo, tradicionalmente, a televisão na sua relação com o telespectador ao prender a atenção e envolver - o entreter, consegue promover a imersão.

A entrada do telespectador no mundo narrativo pressupõe a coerência dos Elementos do Plano de Expressão da Mensagem e a efetividade da Veiculação - o desafio na exibição do “ao vivo”, que é, segundo Fachine (2008), a transmissão direta - em que há simultaneidade entre produção, transmissão e recepção, que promove a diminuição da distância entre o fato e sua divulgação pela televisão. Essa diminuição temporal é obtida com base nos conceitos de tempo real, atual, real virtualizado e atual virtualizado.

Figura 16 – Veiculação, Interação e Audiência.



Fonte: do autor.

Enquanto no tempo real o enunciado e enunciação acontecem no mesmo agora, no tempo atual é simulada a proximidade temporal entre a ocorrência do fato e a transmissão pela televisão. Já no tempo real virtualizado a sequência, com um apresentador junto aos fatos, é gravada como se fosse ao vivo, porém, sem existir simultaneidade entre produção, transmissão e recepção. Por fim, no tempo atual virtualizado há uma delegação de voz, que promove deslocamento temporal por sequência gravada, para um actante delegado que realiza um novo deslocamento temporal por meio de outra sequência gravada.

O objetivo é simular uma aproximação física inexistente entre emissor e receptor, por meio de aproximação do tempo, usando como recurso o tempo real, o tempo atual, o tempo real virtualizado, e o tempo atual virtualizado, e com isso, promover a imersão do telespectador no fato apresentado (reportagem, por exemplo), pois assim ele passa a ter a impressão de estar ali presente.

Sendo conhecida a Audiência e o Conteúdo por ela desejado, é formulada a Programação que será exibida obedecendo os princípios de Grade Vertical e Grade Horizontal, porém com planejamento capaz de distribuir os programas de forma equilibrada, observando os Arquigêneros: Metarealidade, Suprarealidade e Pararealidade bem como os Gêneros e Subgêneros característicos da televisão brasileira (DUARTE, 2004). (Figura 17).

A Grade Vertical diz respeito a organização dos programas naquele dia, e a grade horizontal se refere a presença dos programas nos dias da semana.

Duarte (2004) propõe a programação de televisão enquadrada nos três arquigêneros: a) o factual, que operaria com a **meta-realidade**, propondo como regime de crença a veridicção; b) o ficcional, que se movimentaria na **supra-realidade**, propondo como regime de crença a verossimilhança; e o simulacional, que operaria com a **para-realidade**, propondo como regime de crença a hipervisibilização como equivalência do conhecimento pleno.

Os programas do arquigênero suprarealidade são novelas, séries, mini-séries, por exemplo, os programas dos arquigêneros metarealidade são os jornalísticos e

entrevistas, por exemplo, e os programas do arquigênero pararealidade são os *games shows*, *reality shows*, *talk shows*, por exemplo.

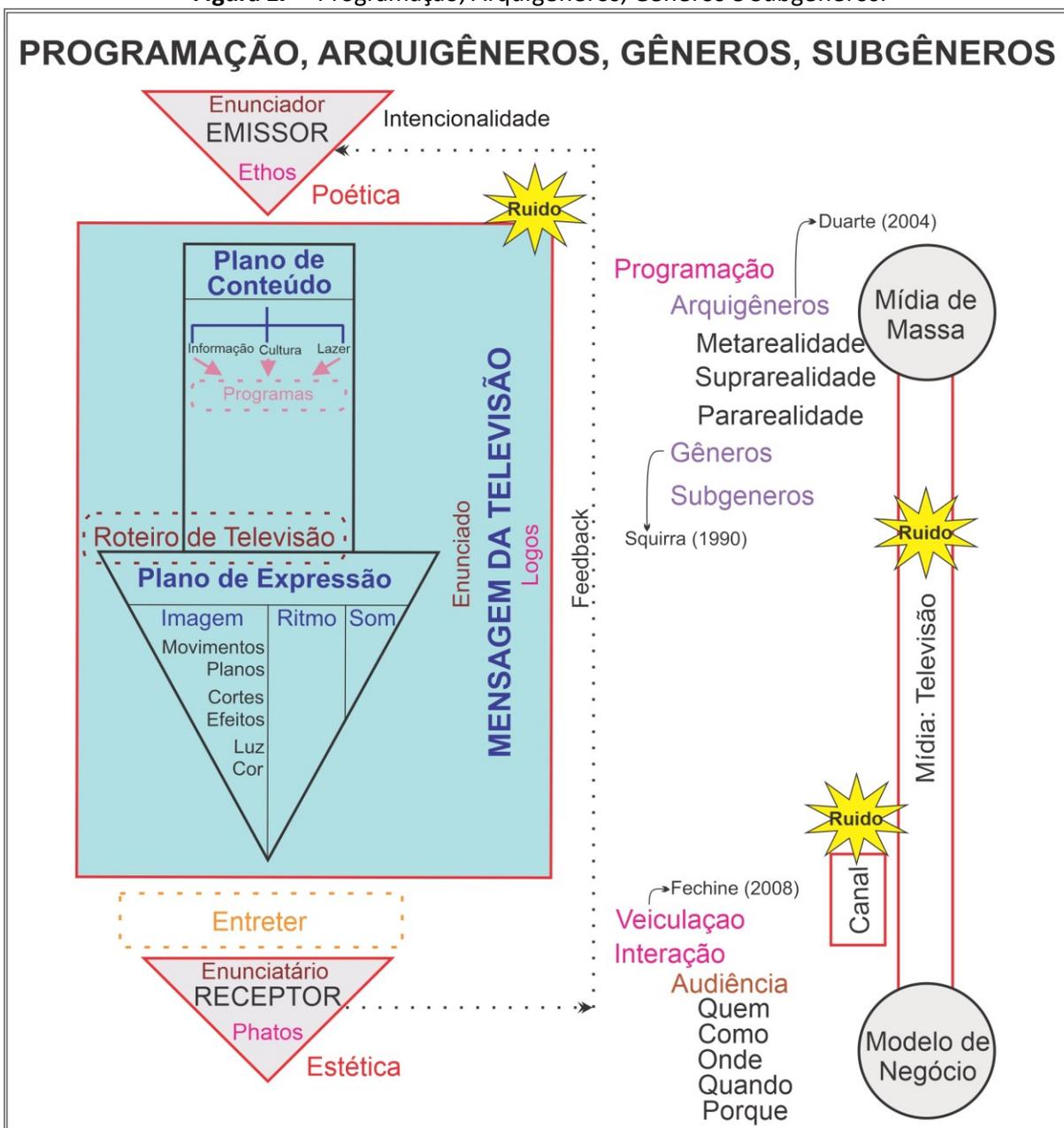
Duarte (2004) apresenta os vários níveis, além do Arquigênero, para a classificação de um programa de televisão e assim os define: a) Gênero - compreende-se uma macro-articulação de categorias semânticas capazes de abrigar um conjunto amplo de produtos televisuais que partilham umas poucas categorias comuns. Os gêneros seriam modelizações virtuais, modelos de expectativa, constituindo-se em uma primeira mediação entre produção e recepção; b) Subgênero - é uma das possíveis atualizações de um gênero onde pode estar agrupado um número infindável de emissões televisuais. Neste nível qualquer telespectador distingue um telejornal de um programa de entrevista, da mesma forma como identifica, até mesmo pelos horários, se se trata de um ou outro. Além desses, Duarte (2004) também aponta outros níveis para classificar um programa de televisão, que serão examinados adiante ao ser tratado de Produção.

De forma mais detalhada, Squirra (1990) recomenda que os programas de televisão possam estar classificados nos gêneros: Shows e Musicais; Infantis; Filmes; Educativos; Feminina; Novelas; Humorísticos; Rurais; Esportivos; Especiais; Religiosos; Jornalísticos e Documentários.

Arquigênero, Gênero, Subgênero, são condicionantes para a formulação da programação de Televisão, assim como Formato e Tom, porém esses dois últimos têm papel mais relevante na Produção.

Conforme o diagrama da figura 17, as concepções de Arquigênero, Gênero e Subgênero têm maior conexão com o Plano de Conteúdo, ou seja, com a geração de ideias sobre a estruturação da programação e também sobre a composição de Conteúdo de cada programa. Formato e Tom têm maior relevância na Produção do Plano de Expressão.

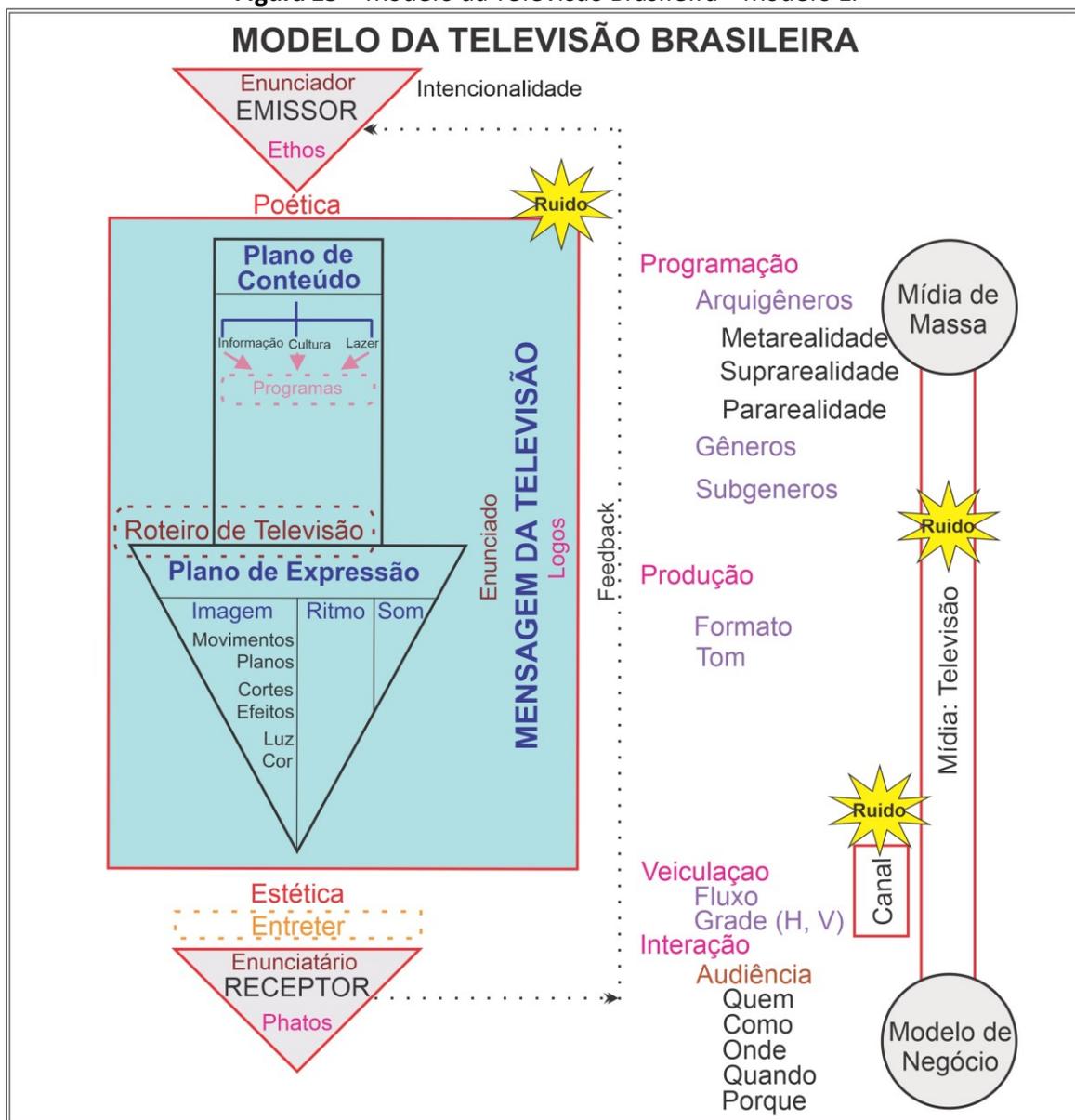
Figura 17 – Programação, Arquigêneros, Gêneros e Subgêneros.



Fonte: do autor.

Definida a programação, a próxima fase é a de Produção, em que estão presentes a concepção de Formato (DUARTE, 2004) e de Tom (DUARTE, 2007), que irão contribuir para a formulação do Plano de Expressão (Figura 18).

Figura 18 – Modelo da Televisão Brasileira – Modelo 1.



Fonte: do autor.

O **Formato** identifica a forma e o tipo de produção de um programa. É a forma de realização dos subgêneros, na medida em que pode até mesmo reunir e combinar vários subgêneros em uma única emissão. Trata-se do esquema que dá conta da estruturação de um programa, prevendo atos, cenários, lugares, linha temática, regras, protagonistas, modalidades de transmissão e finalidades. O formato está ligado a estrutura comercial de uma de televisão (DUARTE, 2004).

Tom (DUARTE, 2007) é a presença de determinados traços de conteúdo da situação comunicativa, estruturados estrategicamente, com vistas a captar a atenção do telespectador e convidá-lo a compartilhar de disposições como seriedade vs. ludicidade; formalidade vs. informalidade; leveza vs. peso, dando a conhecer ao telespectador o modo como ele deve interagir com o produto que lhe está sendo ofertado. É seguidamente o que torna o telespectador cativo de uma emissão. A leveza ou seriedade de um programa, o humor sutil de outro, a irreverência de um terceiro que têm o poder de reter o telespectador frente à telinha bem mais do que outros recursos ou artimanhas.

Considerando esses aspectos, fica composto o Modelo da Televisão Brasileira, representado na Figura 18.

3.2 CONTRIBUIÇÃO DA TV NO MODELO DE VIDEOAULA

O Modelo da Televisão brasileira, proposto nesta tese, ao ser recortado, contribui para a formulação do Modelo de Videoaula que, por sua vez, será referência para a análise documental sobre a produção de videoaula da TV IFSC e para a concepção do Transvídeo 4.0.

No diagrama Contribuição da TV no Modelo de Videoaula da Figura 19, está presente o emissor, capaz de empreender ação poética com vistas a entreter esteticamente (no sentido de prender atenção e envolver) o receptor - que pode ser um aluno ou qualquer telespectador da mensagem daquela videoaula. O emissor em televisão não é um indivíduo, mas um grupo de profissionais especialistas como

conteudista, diretor, roteirista, *designer*, pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, editor, técnico, dentre outros.

O Emissor é atento ao *feedback* do Receptor, com vistas a fazer as correções quando da reformulação poética da Mensagem, e para isso considera os Elementos do Plano de Expressão. O Emissor procura reduzir o Ruído na formulação da mensagem, para obtenção de maior efetividade estética.

A Mensagem da videoaula é dividida em dois grandes componentes: o Plano de Conteúdo e o Plano de Expressão, relacionados, respectivamente, ao texto de conteúdo - que é formulado pelo conteudista, e ao roteiro de videoaula - que é formulado pelo roteirista e implementado pelos demais profissionais de televisão envolvidos.

A fase de roteirização situa-se entre as fases de formulação do Plano de Conteúdo pelo conteudista e de formulação do Plano de Expressão concebido pela equipe técnica. O Plano de Expressão é composto pelos elementos som, ritmo e imagem, que por sua vez é dividida em luz, cor, planos, cortes, movimentos e efeitos.

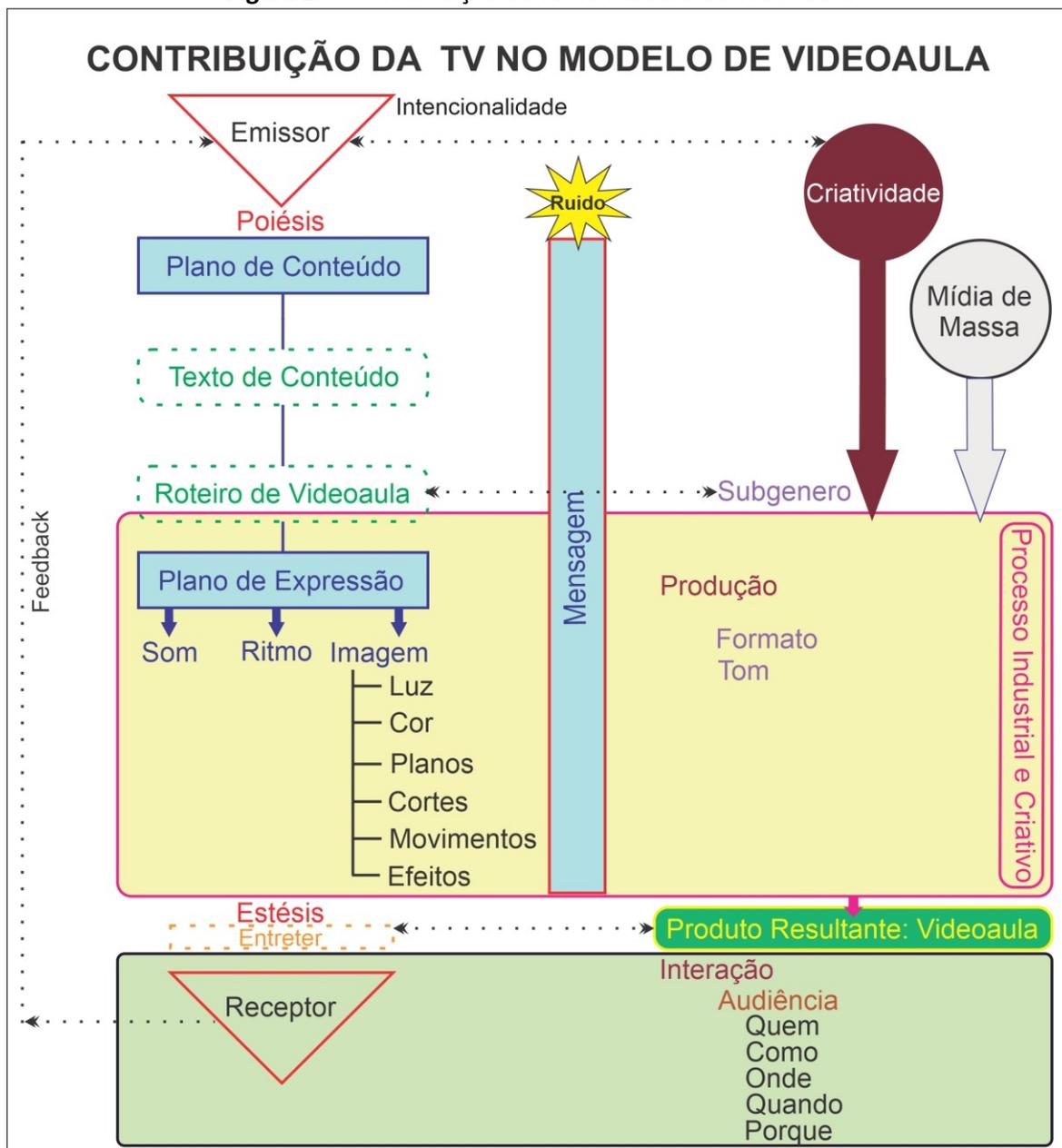
O roteiro é concebido tendo como base um dos formatos do subgênero videoaula, sendo que a equipe de produção tem a liberdade de atribuir o Tom que julgar adequado.

Os emissores têm a liberdade criativa para exercer a função emotiva no processo de roteirização e produção de videoaula, mesmo que submetidos a um processo Industrial.

A videoaula – como mídia resultante do processo, atinge sua efetividade ao entreter (no sentido de prender a atenção e envolver) o receptor. Para que a mensagem promova a interação entre emissor e receptor, é necessário, *a priori*, observar elementos que definem a audiência tais como: quem é o receptor, como ele tem contato com a mensagem, onde ele se encontra ao receber a mensagem, quando ele tem contato com a mensagem e, porque ele acessa a mensagem.

A produção de videoaula requer Processo Industrial - baseado na sociedade de massa na qual a televisão se insere como mídia de massa, porém, apesar da produção em série e divisão de tarefas, trata-se de um processo criativo.

Figura 19 – Contribuição da TV no Modelo de Videoaula.



Fonte: do autor.

3.3 PRODUÇÃO DE VIDEOAULA DA TV IFSC

A TV IFSC se inspirou na Televisão Brasileira para produzir suas videoaulas. Foi constatado na análise documental, decorrente da pesquisa de campo realizada na TV IFSC, informações que resultam no Mapa Processo de Produção; no Modelo Procedimento de Produção; no Mapa Técnica e Arte de Produção; e no Mapa Ferramenta na Produção; bem como informações relacionadas aos Tipos de Cenas nas Videoaulas da TV IFSC; Formatos de Videoaulas da TV IFSC; e constatação da adoção do Modelo genérico de Videoaula – aqui apresentado anteriormente; que em conjunto possibilitam a formulação do Modelo de Videoaula da TV IFSC, que por sua vez dará sua contribuição para a concepção do *Framework* do Transvídeo 4.0.

No Mapa Processo de Produção de Videoaula da TV IFSC (diagrama da Figura 20), podemos constatar um grupo de Emissores dotados de capacidade criativa, inseridos em um processo produtivo industrial - inerentes a mídia de massa. O Processo conta com etapas de pré-produção, produção e pós-produção, que tem como resultado videoaulas nos moldes dos programas da televisão brasileira.

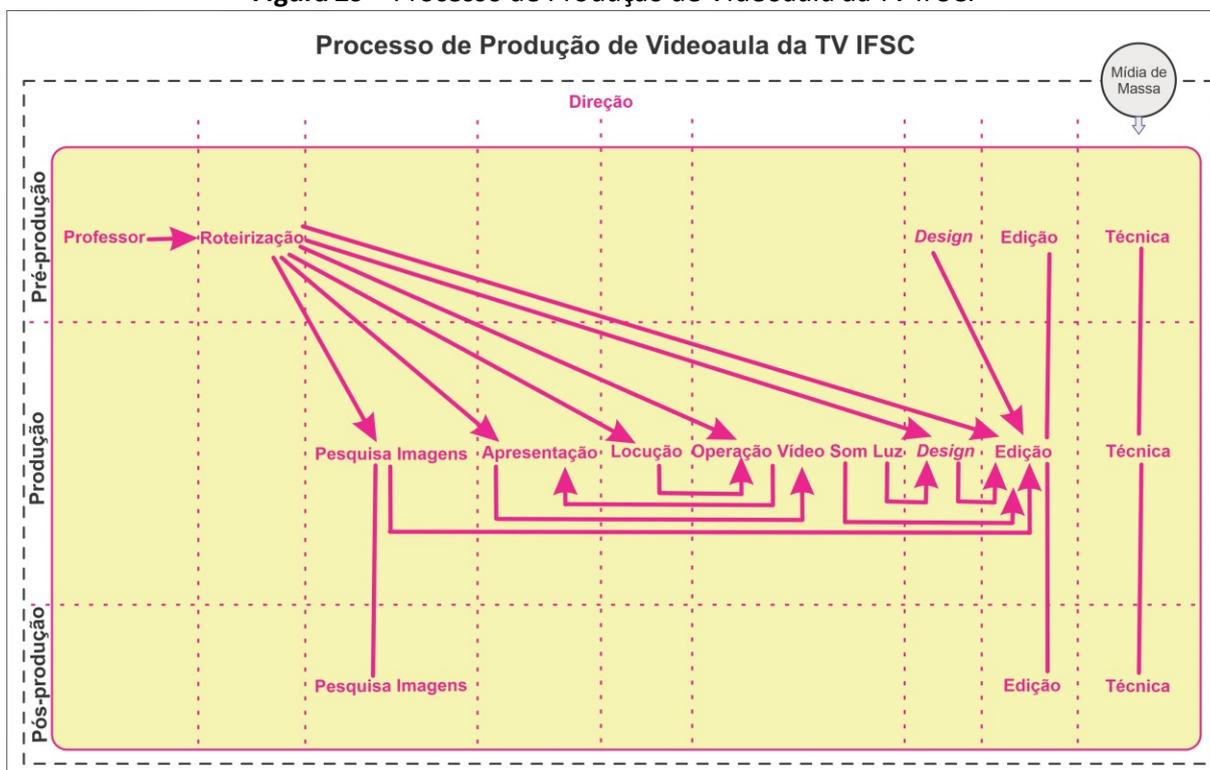
O mapa registra as conexões entre os pontos de saída e chegada da informação, que se constitui em processo. O ponto de partida é o professor - que concebe o Plano de Conteúdo, que é transformado em roteiro na área de roteirização. O roteiro é formulado em consonância com o Plano de Expressão da televisão, para então chegar as diversas áreas especialistas de televisão que irão efetivar o Plano de Expressão. Na TV IFSC o Plano de Conteúdo quando concebido pelo professor está delimitado por estrutura e tempo compatível com a televisão, com vistas a maximizar o trabalho seguinte da área de roteirização – que trabalha com formatos pré-estabelecidos e cenas pré-concebidas. Professor e roteirização estão localizados na etapa de Pré-produção, bem como alguns procedimentos das áreas de Design, Edição e Técnica.

Na etapa de Produção atuam as áreas de Pesquisa de Imagem; Apresentação; Locução; Operação de Vídeo, Som e Luz; *Design* e; Edição; todos

regidos pelo roteiro oriundo da área de Roteirização. A área Técnica atua na Etapa de Produção, embora tenha alguns procedimentos realizados nas etapas de Pré-produção e Pós-produção.

As conexões entre as diversas áreas profissionais da etapa de Produção estão registradas no Processo da Figura 20. As áreas de Pesquisa de Imagens, Edição e Técnica também atuam com alguns procedimentos na Fase de Pós-produção.

Figura 20 – Processo de Produção de Videoaula da TV IFSC.



Fonte: do autor.

No Procedimento de Produção de Videoaula da TV IFSC (diagrama da Figura 21) na etapa de Pré-produção o conteúdo é concebido e redigido pelo professor conteudista de forma adequada aos critérios de estrutura e tempo da Televisão. Em seguida é repassado ao roteirista que é responsável pela formulação de um roteiro

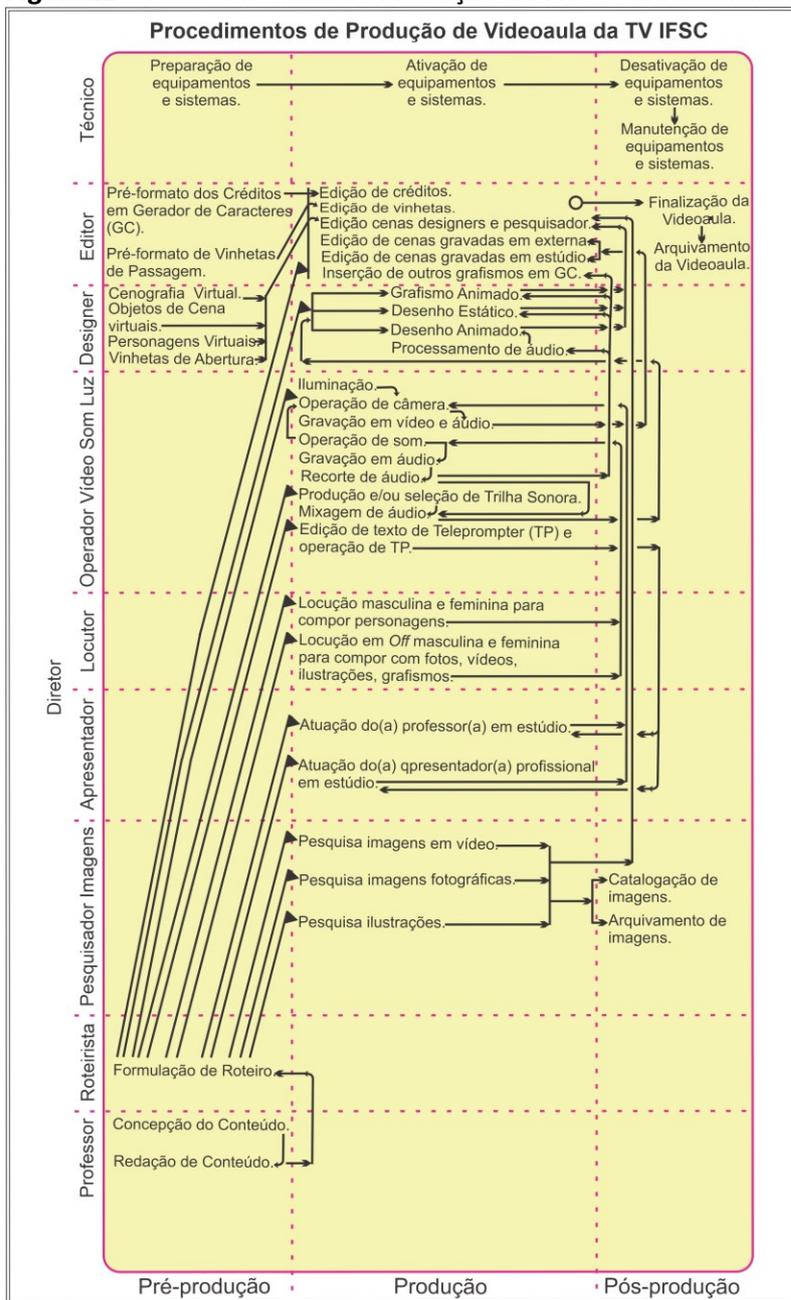
de acordo com o subgênero que é a videoaula, respeitando o formato e as cenas previamente estabelecidos.

A partir do roteiro formulado, se desencadeia uma série de ações organizadas, envolvendo profissionais como o pesquisador de imagens, que opera, por exemplo, pesquisa de imagem de vídeo, pesquisa de imagens fotográficas e pesquisas de ilustração. Essas ações específicas são realizadas na etapa de produção, mas também na pós-produção, momento em que esse mesmo profissional irá catalogar imagens e depois arquivar para uso posterior em outras videoaulas. Na etapa de produção ocorre a atuação de apresentadores e atuação de professores em estúdio. Ocorre também a atuação de locutores na realização de locução masculina e feminina para compor personagens e a locução em *off* masculina e feminina para compor com fotos, vídeos, ilustrações e grafismos. Também na etapa de produção temos uma ação que é implementada pelo operador de vídeo, som e luz que se encarrega da iluminação, da operação de câmera bem como produção e/ou seleção da trilha sonora com eventual recorte, edição de texto de *teleprompter* e operação de *teleprompter*, gravação em vídeo e áudio, operação de som, gravação de áudio, recorte de áudio, mixagem de áudio.

Na etapa de pré-produção, ocorre a atuação do *designer* que concebe cenografia virtual, objetos de cena virtuais, personagens virtuais e vinhetas de abertura, e também realiza na etapa de produção, grafismo animado, desenho estático, desenho animado e processamento de áudio. Na etapa de pré-produção o editor se encarrega do pré-formato de créditos em gerador de caracteres, pré-formato de vinhetas de passagem, enquanto que na etapa de produção se ocupa da edição de créditos, da edição de vinhetas, edição de cenas oriundas de *designer* e pesquisador de imagem, edição de cenas gravadas em externa, edição de cenas gravadas em estúdio e inserção de outros grafismos em gerador de caracteres. Na etapa de pós-produção o editor realiza finalização da videoaula e arquivamento da videoaula. O técnico na etapa de pré-produção realiza a preparação de equipamentos e sistemas, na etapa de produção realiza a ativação de equipamentos

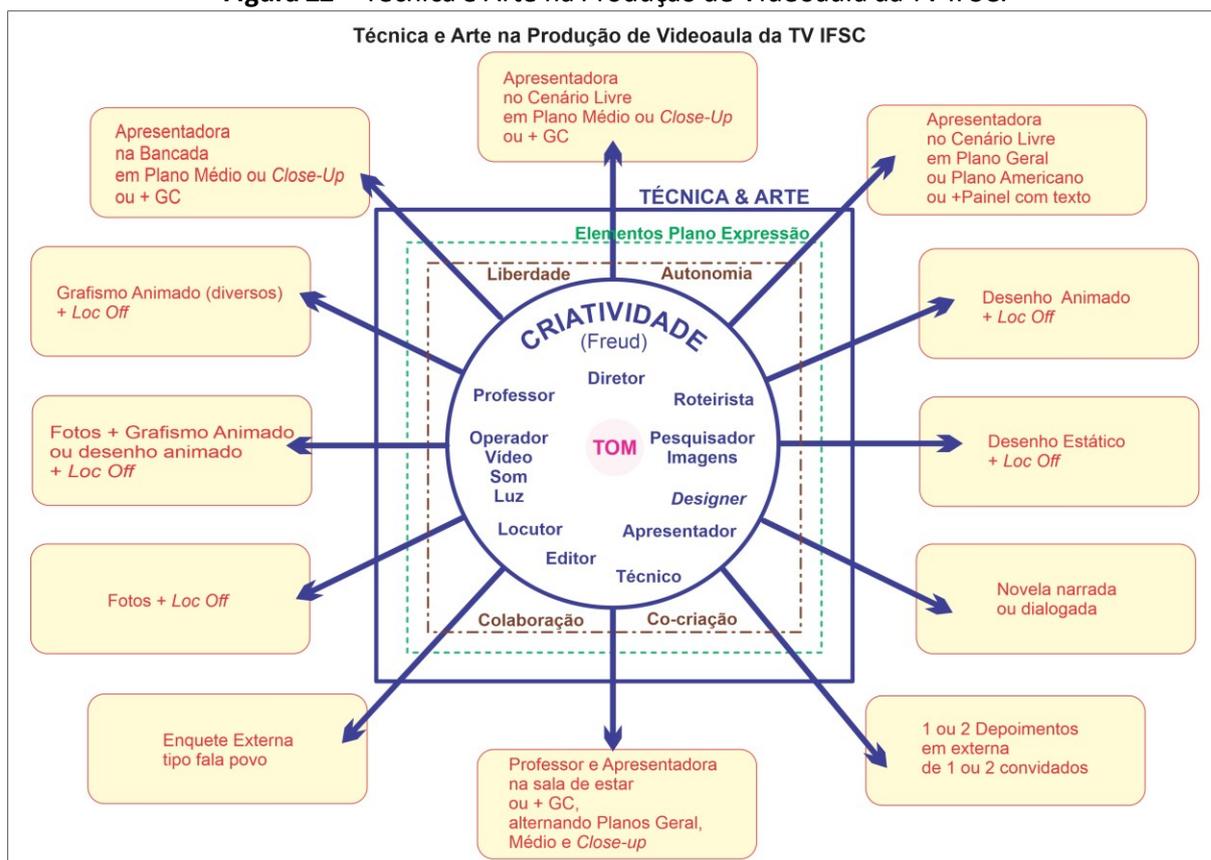
e sistemas e na etapa de pós-produção realiza a desativação de equipamentos e sistemas bem como realiza a manutenção de equipamentos e sistemas. Cabe ao Diretor gerir todo os Procedimentos.

Figura 21 – Procedimentos de Produção de Videoaula da TV IFSC.



Em Televisão técnica e arte se entrelaçam e em algumas situações até mesmo se fundem, e por esse motivo aos dois será dado o mesmo tratamento. O Mapa Técnica e Arte na Produção de Videoaula da TV IFSC (Figura 22) tem como centro o elemento humano, os profissionais de TV que estabelecem na produção, o Tom das Unidades do Plano de Expressão - as cenas.

Figura 22 – Técnica e Arte na Produção de Videoaula da TV IFSC.



As cenas na TV IFSC são pré-concebidas – conforme descrito nas caixas periféricas da Figura 22, porém, os profissionais envolvidos têm a liberdade criativa para dar o Tom das cenas. A criatividade é incentivada na produção de videoaulas da TV IFSC na medida que ao artista adulto, segundo Freud (1996), é dada a permissão de continuar a viver o infantil criador e lúdico, sem precisar fazer oposição

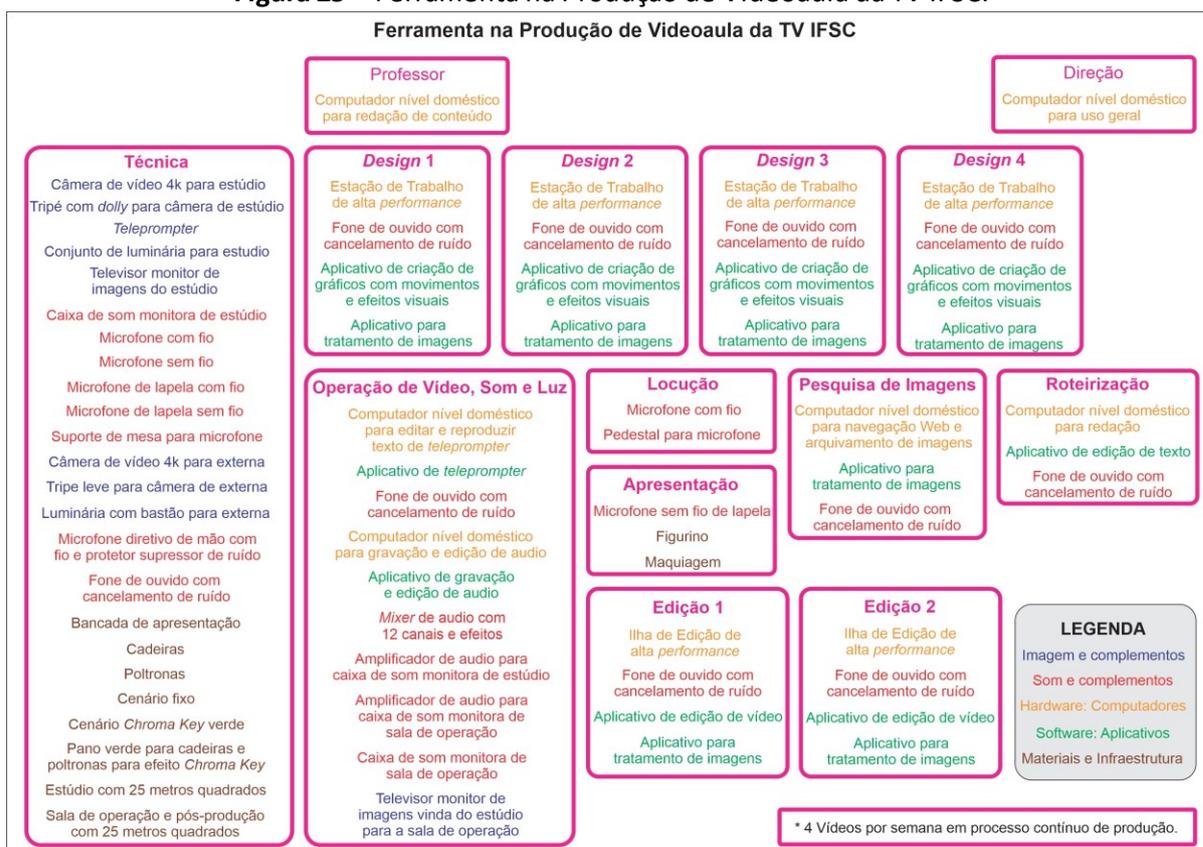
a expressão de desejos proibidos, mas sim embelezando-os no processo de sublimação, o que resulta em maior riqueza no Tom das cenas.

A criatividade incentivada na TV IFSC confere, individualmente, aos seus profissionais a liberdade de se expressar e a autonomia de exteriorizar, vindo ao encontro, segundo Jakobson (2010), do exercício da Função Emotiva que tem por objetivo central expressar emoções, sentimentos, estados de espírito. A criatividade na TV IFSC enseja a necessidade de relacionamento coletivo de colaboração e co-criação entre seus profissionais, em decorrência do processo adotado. A Criatividade na TV IFSC é delimitada pelos Elementos do Plano de Expressão (Som, Ritmo e Imagem) para garantir que o produto resultante seja uma obra de televisão.

As Ferramentas incluem equipamentos de imagem e seus complementos, equipamentos de som e seus complementos, o *Hardware* representado por computadores de diversos níveis, *Software* representado por aplicativos diversos, bem como materiais e infraestrutura, todos usados para dar conta dos Procedimentos. Podem estar incluídos como Ferramentas, alguns artefatos organizacionais como Estrutura de Roteiro, Planejamento e Cronograma de Produção, contudo não estão representados no diagrama pelo fato de alguns deles não estarem registrados formalmente na TV IFSC.

Ferramenta na Produção de Videoaula da TV IFSC (Figura 23), relaciona em cada função as Ferramentas, divididas nas categorias anteriormente citadas, necessárias para efetivação dos Procedimentos correspondentes. A área técnica permeia a maioria das demais áreas sob o ponto de vista de fornecimento, montagem e manutenção de equipamentos.

Com tais Ferramentas, é possível a entrega de quatro (4) vídeos semanais em processo contínuo de produção, sendo que o Mapa permite a visão do todo sob o ponto de vista de balanceamento de recursos de produção.

Figura 23 – Ferramenta na Produção de Videoaula da TV IFSC.

Fonte: do autor.

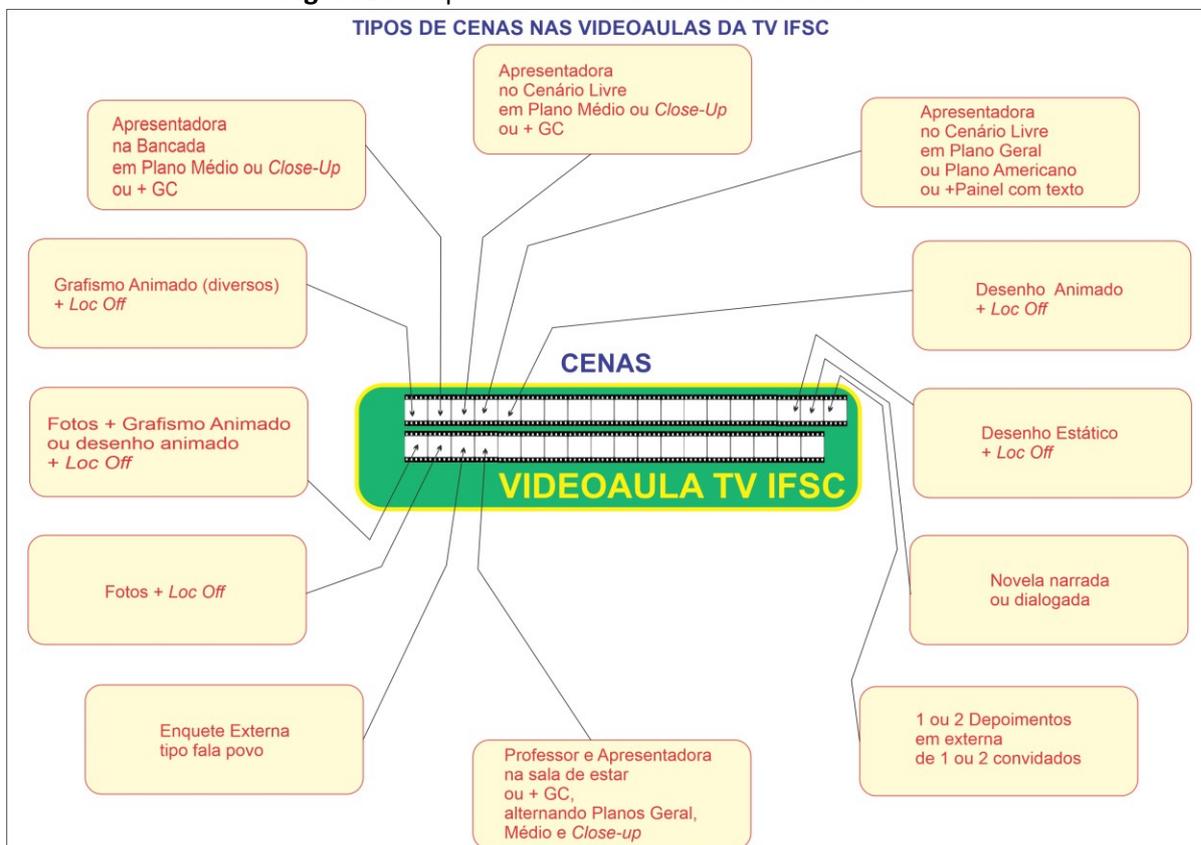
3.4 CENAS E FORMATOS RESULTANTES DA PRODUÇÃO DE VIDEOAULA DA TV IFSC

Com base em Processo, Procedimento, Técnica/Arte e Ferramenta, a produção da TV IFSC traz como resultado as cenas, que são as unidades do Plano de Expressão da Mensagem que agrupadas de diferentes formas, se constituirão em Formatos de Videoaula.

Conforme o diagrama da Figura 24, é possível identificar a totalidade dos tipos de cenas pré-concebidas pela TV IFSC – obtidas por meio de levantamento documental, que passarão pela inclusão criativa de expressão técnica e artística por parte dos profissionais envolvidos. A escolha, partindo do rol existente, dos tipos de cenas a serem aplicadas em cada roteiro que resultará na Videoaula, fica a critério

do roteirista. Novos tipos de cenas são incluídas no rol de possibilidades da TV IFSC, em comum acordo entre diretor e equipe técnico-artística.

Figura 24 – Tipos de cenas nas Videoaulas da TV IFSC.



A Figura 25 apresenta diagrama com três Formatos pré-estabelecidos de Videoaula que foram concebidos pela TV IFSC. Quando da definição do Formato, fica estabelecido o tempo de cada cena, o número de cenas e conseqüentemente o tempo total da Videoaula. Em alguns casos, os tipos de cenas pré-concebidas, são pré-estabelecidas para determinado Formato. A criação de novos formatos é realizada em conjunto, envolvendo diretor e equipe técnico-artística.

A TV IFSC concebeu o Formato 1 para o curso de Graduação em Gestão Pública, composto por 24 cenas diversas de trinta segundos mais vinheta de abertura e de encerramento, perfazendo treze (13) minutos. O Formato 2 foi

concebido para dois cursos de Pós-graduação, composto por 14 cenas de trinta segundos mais vinheta de abertura e de encerramento, perfazendo oito (8) minutos, sendo que esse Formato (pré-estabelecido) conta com dois blocos de entrevista com o professor. O Formato 3 foi formulado especificamente para o curso de Pós-graduação em Mídias na Educação, contendo 18 cenas diversas de quinze segundos mais as vinhetas de abertura e de encerramento, perfazendo o total de cinco (5) minutos. Uma dessas Videoaulas do Formato 3 que será Objeto de Pesquisa, porém sem as cenas 15, 16 e 17.

Figura 25 – Formatos de Videoaulas da TV IFSC.

Formatos de Videoaulas da TV IFSC

VIDEOAULAS TV IFSC

	00:00	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	Cn	C23	C24	13:00	
Formato 1	Vinheta de 30" Abertura	Apresentadora Plano Geral 30"	Professor Plano Médio 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Painel com Texto 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Grafismo Animado +Loc-Off 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Fotos +Loc-Off 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Desenho Animado +Loc-Off 30"	30" + ...	Professor Plano Médio 30"	Apresentadora Plano Geral 30"	Vinheta de Encer. +Créditos 30"	
Formato 2	Vinheta de 30" Abertura	Apresentadora Plano Geral 30"	Grafismo Animado +Loc-Off 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Enquete Externa Tip 30"	Fotos +Loc-Off 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Apresentadora Plano Médio 30"	Professor Close-up 30"	Depoimentos Externa 1ou 2 30"	Apresentadora Plano Geral 30"	Vinheta de Encer. +Créditos 30"			08:00	
Formato 3	Vinheta de 30" Abertura	Apresentadora Plano Geral 15"	Professor Plano Geral 15"	Fotos +Loc-Off 15"	Apresentadora Plano Geral 15"	Professor Plano Médio 15"	Fotos +Loc-Off 15"	Painel de texto +Loc-Off 15"	Professor Plano Médio 15"	Apresentadora Plano Médio 15"	Grafismo animado +Fotos 5"	Grafismo animado +Fotos 5"	Fotos +Loc-Off 15"	Grafismo Animado +Loc-Off 15"	Professor Plano Médio 15"	Apresentadora Plano Médio 15"	Desenho Animado +Loc-Off 15"	Professor Close-up 15"	Apresentadora Plano Geral 15"	Vinheta de Encer. +Créditos 15"

Fonte: do autor.

3.5 CRIATIVIDADE HUMANA E ORGANIZACIONAL NA TV IFSC

Arte e criatividade caminham juntas, e sem ambas não existe Televisão. A criatividade humana é natural na medida que a mente assim permita, mas para que ocorra a criatividade organizacional – onde atuam as pessoas, é necessário que se crie ambiente propício para tal.

A interação entre o equilíbrio e o desequilíbrio resulta na arte (FREITAS-MAGALHÃES, 2003, p.13) e a passagem da fantasia à realização gera a criatividade - que pode existir em todas as pessoas desde que elas se encontrem em

circunstâncias e condições favoráveis, que pressupõem a abertura da mente para a fantasia e a emoção (VANZIN; ULBRICHT, 2010, p.38).

Os conceitos de criatividade partem de “um alívio do conflito” (FREITAS-MAGALHÃES, 2003, p.13-14); um pensamento desinibido - em contraponto ao pensamento reflexivo que é estruturado (KNELLER, 1999); mas que rumo para o pensar produtivamente – mesmo que à revelia das regras existentes (VANZIN; ULBRICHT, 2010, p.34-35); para dar existência a outras coisas, até chegar ao descobrimento ou produção de algo novo, valioso, original e adequado (MARTÍNEZ, 1995); conceito muito próximo da inovação.

Alencar (1996, p.15) define inovação como: (...) o processo de introduzir, adotar e implementar uma nova ideia (processo, bem ou serviço) em uma organização em resposta a um problema percebido, transformando uma nova ideia em algo concreto.

Alencar (1993) defende que a criatividade do indivíduo seria o fator fundamental para a geração da inovação, de interesse da organização, constituindo-se no componente ideacional da inovação, enquanto que esta englobaria a concretização e aplicação de novas ideias.

Assim, a criatividade estaria relacionada ao indivíduo, e a inovação relacionada a organização, sendo a criatividade o componente ideacional da inovação - que é a aplicação.

Alencar (1995) revela que uma organização que tenha um clima organizacional positivo, consegue promover a criatividade e a inovação.

Em processos criativos - como o de Televisão, que resultem em produtos (programas) criativos, serão requeridos profissionais também criativos. Não se trata de uma mera opção de execução de uma tarefa criativa casual, como acontece com a criança no ambiente lúdico da pré-escola - preparado para estimular a liberdade e a criatividade. Na produção de programas de televisão a relação sistemática com criatividade é uma condição praticamente obrigatória.

Essa relação com a criatividade pode acontecer da forma como aponta Tina Seelig, professora da universidade americana de Stanford e também diretora do Programa de Empreendedorismo em Tecnologia da mesma instituição.

Seelig (2013) entende que a criatividade tem sido vista de maneira muito limitada, sendo necessário fazer uma abertura e ver a criatividade por um ângulo diferente. Propõe adotar meios para liberar a criatividade e para isso apresenta a “Máquina da Inovação” que tem seis partes, sendo três que vêm de dentro da mente (imaginação, conhecimento e atitude) que são representadas no lado interno da Fita de Moebius e são visualizadas no centro do diagrama; e três do meio externo ao indivíduo (recursos, cultura e ambiente ou *habitat*) que são representadas no lado externo da Fita de Moebius e são visualizadas na periferia do diagrama. Esses fatores não ocorrem isoladamente, funcionando no seu conjunto, e não há importância sobre qual o primeiro elemento a ser analisado (Figura 26).

Os seguintes elementos são analisados nas seis partes: **Imaginação** – reenquadrar problemas; conectar e combinar ideias; desafiar certezas. **Conhecimento** – como caixa de ferramenta da criatividade; conhecimento obtido pela atenção. **Atitude** - para reenquadrar; para conectar e combinar ideias; e para desafiar certezas. **Habitat** – presença de influenciadores como colegas de trabalho; espaço físico; regras; recompensas; limitações; incentivos. **Recurso** – dinheiro; recursos naturais; processos; cultura construída. **Cultura** - como sonoridade de cada comunidade.



Fonte: Seelig (2013).

A televisão como mídia de massa requer produção em massa no modelo *fordista* e *taylorista*, porém o desafio está em inserir no modelo de televisão o processo produtivo criativo com pessoas criativas para obter um produto criativo e inovador.

Arte e criatividade caminham juntas. Criatividade é pré-requisito para o exercício de funções artísticas na televisão. A criatividade humana decorre da permissão da mente (FREUD, 1996) para a fantasia e a emoção (VANZIN; ULBRICHT, 2010, p.38).

Paralelamente, Alencar (1995) revela que uma organização que tenha um clima organizacional positivo, consegue promover a criatividade e a inovação. Como as Organizações são compostas por pessoas, a criatividade das mesmas, segundo Alencar (1993), é o fator fundamental para a geração da inovação, desde que haja ambiente propício para isso.

Por contemplar os fatores humanos (internos), os fatores organizacionais (externos), e considerando as credenciais da autora, a presente pesquisa assume a “Máquina da Inovação” (SEELIG, 2013) como ferramenta capaz de diagnosticar criatividade e inovação na TV IFSC.

No presente estudo a “Máquina da Inovação”(SEELIG, 2013) é aplicada ao processo criativo de televisão, mais especificamente na produção de um dos produtos criativos e inovadores - a videoaula (sub-gênero de programa), e aplicada aos profissionais criativos específicos envolvidos, com o objetivo de analisar a criatividade na TV IFSC, que à partir do ano de 2008 se propôs desenvolver videoaulas inovadoras, para educação a distância, diferentes do modelo conhecido até então, da aula presencial gravada em vídeo. Segundo o gestor da TV IFSC, na época, a inovação desejada foi conseguida por meio da criatividade do produto, criatividade do processo e criatividade dos profissionais.

A TV IFSC quando analisada à luz da Máquina da Inovação de Seelig (2013) evidencia forte presença da criatividade humana, tanto nos seis elementos,

individualmente, que compõem a Máquina da Inovação quanto nos mesmos elementos externos e internos agrupados aos pares.

Seelig (2013) representa na figura 1, “**habitat**” e “**imaginação**” como paralelos, pois os *habitats* (externos) que construímos são as manifestações internas da imaginação. Defende que, se podemos imaginar podemos construir, e por outro lado os *habitats* que construímos afetam nossa imaginação. Na TV IFSC a “**imaginação**” do gestor e dos profissionais construíram um *habitat* (ambiente organizacional) de relações pessoais e profissionais, bem como de processos que foram determinantes na concepção de um produto inovador – a videoaula. Na “**imaginação**” a TV IFSC ao “reenquadrar” problemas, possibilitou a criação de um novo conceito de videoaula; o “combinar e conectar ideias” se deu pela liberdade de criar livremente e individualmente; “desafiar certezas” em diversas etapas do processo, ocorreu ao interpretar livremente a etapa anterior e nela incluir ideias autênticas e incertas, sem medo de errar. No “**ambiente**” a TV IFSC traz um panorama de trabalho colaborativo em um mesmo espaço, em coexistência de diversidade etária, diversidade de gênero e diversidade profissional, com técnicos e artistas do tipo T, trabalhando com regras, na sua maioria, informais, privilegiando a flexibilidade, liberdade, liberação, auto regulação, procedimentos incorporados a cultura, racionalidade e zelo. Quanto as “recompensas” prevalece a contrapartida e flexibilidade. “Incentivos” estão relacionados ao aprendizado e ao acesso à tecnologia de televisão. As “limitações” de espaço físico, equipamentos e recursos humanos, não foram capazes de inibir ou restringir a criatividade. O “espaço físico” da TV leva o criativo a se sentir, de certa forma, protagonista da história que ele escreve todos os dias para televisão, em um “ambiente lúdico” representado pelo comportamento da equipe profissional.

Seelig (2013) também representa na Figura 26, “**conhecimento**” e “**recursos**” como paralelos, ou seja, quanto mais conhecemos mais recursos podemos liberar, e por outro lado quanto mais recursos temos mais sabemos.

Na TV IFSC o “**conhecimento**”, como caixa, traz a ferramenta “extrema atenção” nas diversas etapas do processo e disposição dos profissionais em aprender aquele conteúdo, que não é do seu domínio, sendo que ao focar sua atenção no conteúdo disponibilizado pela etapa anterior, os profissionais de TV identificam soluções para a interpretação que desejam dar ao mesmo – a resignificação, sob um novo ponto de vista para o conteúdo de origem, o olhar da televisão apoiado no seu Plano de Expressão, caracterizando criatividade no processo, que resulta em produto também criativo. “**recursos financeiros**” na TV IFSC foram captados gradativamente e de forma criativa para aquisição de equipamentos específicos (Ferramenta) para televisão, porém, isso não foi o fundamento do sucesso, mas sim o investimento em **capital de conhecimento** sobre televisão de seus integrantes, que foi incorporado ao processo de produção de videoaula, e em pouco tempo se consolidou como cultura voltada a criatividade crescente e a qualidade.

Seelig (2013) também representa na Figura 26, “**atitude**” e “**cultura**” como paralelos. A “**cultura**” é uma atitude coletiva da comunidade e por outro lado a “**atitude**” altera a forma de pensar. Atitude empreendedora e inovadora é o que foi o constatado em relação aos indivíduos criativos que compõem a TV IFSC – principalmente quando da concepção das cenas de videoaulas, porém processo e procedimentos criativos foram previamente concebidos pelo diretor para dar possibilidades ao profissional de ter referência para assumir tal mentalidade, e compor com os demais profissionais um produto final criativo. A equipe da TV IFSC forjou sua “**cultura**” com base na obstinação contínua pela criatividade e qualidade do processo televisivo em videoaula.

Freud (1996) explica que a criatividade nas pessoas se dá por conta da capacidade de fantasiar, por meio do embelezamento de lembranças desagradáveis e sublimação dos desejos sexuais proibidos. Assim, quanto maior a manipulação estética da lembrança desagradável para a fantasia, maior será a criatividade. Criatividade e fantasia tem relação, sendo a fantasia a via de escoamento da libido,

criando assim também relação entre libido e criatividade. Quanto maior a capacidade do indivíduo fantasiar, maior será sua capacidade de extravasar a libido que resultará em maior criatividade. O artista, adulto, seria alguém que continuaria a viver o infantil criador e lúdico, sem fazer oposição a expressão da perversão sexual (desejos proibidos), mas sim embelezando-a no processo de sublimação. O perfil do profissional de televisão requer atributos pessoais capazes de entregar ao telespectador um produto criativo e inovador.

3.6 MODELO DE VIDEOAULA DA TV IFSC

À luz do Modelo da Televisão brasileira, é realizada a Análise Documental de produção da TV IFSC, em que ficam definidos Processo, Procedimento, Arte/Técnica e Ferramenta.

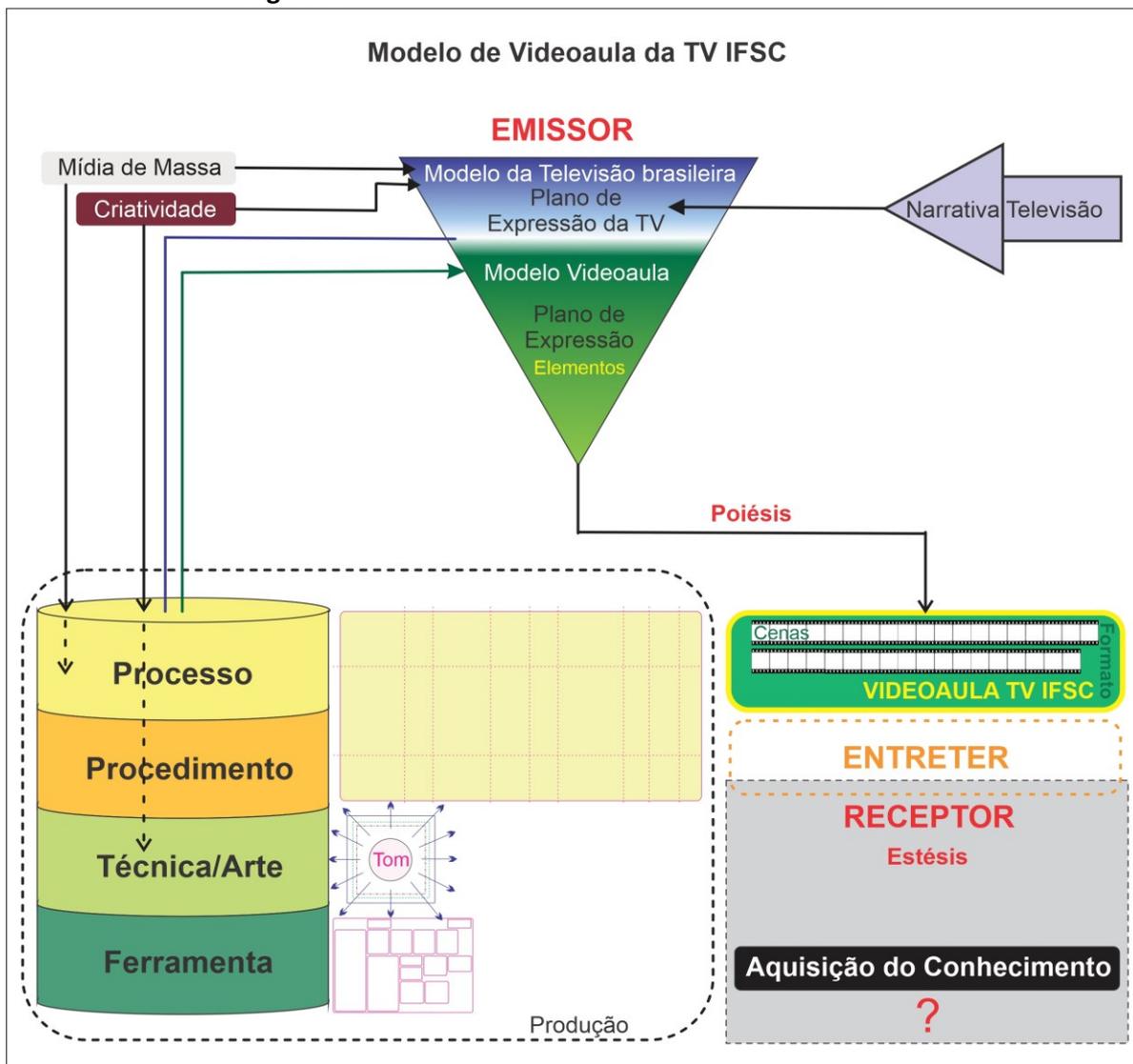
O Processo, tanto na Televisão quanto na Videoaula, é regido pela produção Industrial em massa (por ser a Televisão uma mídia de massa) - caracterizada pela produção em série e divisão de tarefas. Mas, em oposição, Televisão e Videoaula têm sua Técnica/Arte regida por Criatividade.

O Modelo da Televisão brasileira incorpora a Narrativa da Televisão – que passa a se chamar Plano de Expressão da Televisão composto pelos elementos imagem, ritmo e som. A Televisão contribui, por meio do seu Plano de Expressão e elementos para o Modelo de Videoaula - que também incorpora a produção da Televisão.

Do Modelo de Videoaula com sua *poiésis*, resulta a Videoaula da TV IFSC, com seus formatos pré-estabelecidos que são constituídos por cenas pré-concebidas. A Videoaula da TV IFSC, assim como a Televisão, deseja entreter o Receptor sujeito a *estésis*.

A Figura 27 apresenta o Modelo de Videoaula da TV IFSC, faltando a resposta se sua Mensagem é capaz de promover a aquisição do conhecimento, fato que será discutido adiante.

Figura 27 – Modelo de Videoaula da TV IFSC – Modelo 2.



Fonte: do autor.

4 PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

A tese assume que o Conhecimento é ubíquo e que pode ser adquirido, segundo Burke (2003), por meio do ver e ouvir extensivo – da consulta e do “passar os olhos e ouvidos”, em um mundo que o vídeo digital e a internet estão presentes e integrados no cotidiano humano.

Antes de realizar a abordagem sobre a Aquisição do Conhecimento, o estudo explora a Produção do Conhecimento.

4.1 O CONHECIMENTO SOB A ÓTICA DO EGC

Mesmo sendo tão antigo quanto a história da humanidade, o Conhecimento na sua longa trajetória não chegou a uma definição precisa, considerando a diversidade de pontos de vista, abordagens e aplicações, propostos por inúmeros autores que se debruçam sobre seu estudo. Pacheco (2016) defende que não há uma definição de consenso para Conhecimento, pelo fato de o Conhecimento ser resultado de pesquisas da totalidade de disciplinas, e Gonzalez e Martins (2017) entende que é difícil definir precisamente o Conhecimento devido à sua natureza intangível e diretamente relacionada à mente humana.

Portanto, não é objetivo concluir sobre o tema, mas trazer para o contexto da pesquisa elementos que possibilitem a compreensão do Conhecimento sob o olhar de sua potencialização com o uso do Transvídeo 4.0 – que terá sua definição consolidada no decorrer do presente capítulo.

Para tal, como ponto de partida, assumimos na pesquisa alguns elementos que fundamentam o tema Conhecimento no escopo do Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC/Brasil, local em que ocorre o desenvolvimento da Pesquisa.

O EGC, programa interdisciplinar voltado à pesquisa sobre Conhecimento - por meio das áreas de concentração Engenharia do Conhecimento, Gestão do

Conhecimento e Mídia do Conhecimento, baliza suas ações de ensino e pesquisa tendo como referência, segundo Pacheco (2016), que Conhecimento é conteúdo ou processo efetivado por agentes humanos ou artificiais, em atividades de geração de valor científico, econômico, social ou cultural.

Para Pacheco (2016), sem identificar o protagonista do Conhecimento – sejam humanos ou máquinas, o *lócus* do conhecimento – mente ou artefato, a forma do Conhecimento – produto ou processo, e para evitar a obrigação de uma definição de consenso sobre Conhecimento, o EGC/ UFSC caracteriza Conhecimento como fator de geração de valor (Figura 28). Também optou pela convivência de três posicionamentos paradigmáticos - cognitivista, autopoietico e conexionista (VENZIN *et. al*, 1998), para cada uma das suas áreas de concentração (Figura 28), sendo elas:

a) Engenharia do Conhecimento, onde prepondera, segundo Pacheco (2016) a visão cognitivista – que defende, dentre outras, que a capacidade de guardar, processar e transferir informação não é exclusividade do ser humano, pois sistemas computacionais também podem fazê-lo e até mesmo ter comportamento inteligente ao realizar processos de conhecimento;

b) Gestão do Conhecimento, que, segundo Pacheco (2016) tem como principal abordagem a autopoietica - que entende que o conhecimento reside na mente, corpo e no sistema social de seres humanos, sendo o resultado da transformação de informação feita pelo indivíduo, a partir de suas experiências e observações;

c) Mídia do Conhecimento, que, segundo Pacheco (2016), tem a visão conexionista - no sentido que o conhecimento necessita de conexões e da comunicação entre os seus agentes, independentemente do *lócus* - seja mente ou artefatos, ou do protagonista de seu processamento – seja humano ou artificial.

Assim, segundo Pacheco (2016), no EGC a Engenharia do Conhecimento dedica-se à modelagem, concepção e desenvolvimento de sistemas de conhecimento, sendo que o conhecimento pode ser conteúdo e estar em artefatos; a

Gestão do Conhecimento, promove o conhecimento em ciclos de criação coletiva de valor, sendo que a criação de conhecimento se dá, principalmente, por humanos; e Mídia do Conhecimento foca nas conexões entre indivíduos em sistemas de inteligência coletiva, e entende que rede e comunicação são essenciais na geração de valor.

O EGC adota o conceito de Ciclo do Conhecimento (Figura 28) que, segundo Dalkir (2005), inclui criação, identificação, coleta, classificação, armazenamento, acesso, exploração, proteção e diversas outras atividades incidentes nesse fluxo do Conhecimento. Contudo, o EGC resignifica esses componentes ao localizá-los nas suas áreas de concentração, resultando no detalhamento e expansão do conceito do Ciclo do Conhecimento (Figura 28) que fica assim composto:

- a) Na Engenharia do Conhecimento se destaca a Modelagem, Representação, Processamento, **Armazenamento**, Recuperação e Compartilhamento;
- b) Na Gestão do Conhecimento prepondera a **Criação**, Avaliação e Proteção;
- c) Na Mídia do Conhecimento estão presentes a Preservação, Comunicação e **Difusão**.

Segundo Pacheco (2016), o Ciclo do Conhecimento é o ponto focal para a construção interdisciplinar do EGC.

O EGC reconhece o Conhecimento nas suas formas Disciplinar, Multidisciplinar, Interdisciplinar e Transdisciplinar, mas adota, segundo Pacheco (2016), o Conhecimento na forma Interdisciplinar (Figura 28).

O Conhecimento é Multidisciplinar, segundo Gilbert (1998), quando reúne, de forma aditiva, conhecimentos de mais de uma disciplina, sendo que objetos multidisciplinares combinam entradas de mais de uma disciplina, mas os elementos disciplinares mantêm sua identidade disciplinar.

Para Gilbert (1998) o Conhecimento é Interdisciplinar quando integra mais de uma disciplina, sendo a integração o elemento definidor, pois resulta em "uma entidade nova, única e intelectualmente coerente", que é mais que a soma linear de suas partes.

Para Doucette (2011) o Conhecimento Transdisciplinar cruza muitas fronteiras disciplinares para criar uma abordagem holística. Segundo Klein (2014), a transdisciplinaridade como método de produção de conhecimento está vinculado a objetivos utilitários, coloca a ética, a estética e a criatividade dentro do trabalho disciplinar e profissional, traz novos objetos à vista, coloca as práticas em novas configurações, contextualiza e recoloca a teoria e o aprendizado, aumenta a consciência da hibridização ao incorporar formas de conhecimento antes excluídas - incluindo a compreensão de leigos, e ao reconhecer a maior heterogeneidade e relacionalidade do conhecimento.

Sobre o indivíduo transdisciplinar Klein (2014) cita características como a aceitação de diferentes níveis de realidade, a abertura para outras visões, o risco e vontade de transgredir limites, e a vontade de aprender e realizar investigação criativa.

Para Klein (2014), prever o futuro da transdisciplinaridade é tão complexo quanto prever o próprio futuro. Contudo, considera uma mudança histórica clara da epistemologia tradicional para a resolução de problemas, do pré-dado para o emergente, e da universalidade para a contextualidade e a subjetividade.

O EGC também trabalha, segundo Pacheco (2016), com o Conhecimento nos seus estados Tácitos, Explícitos e Implícitos - embora esse último não receba destaque na literatura por ser uma transição entre os dois primeiros (Figura 28). O Conhecimento Explícito, segundo Kogut e Zander (1992) é aquele formalizado, podendo estar expresso na forma de dados, fórmulas, especificações, manuais ou procedimentos; já o Conhecimento Tácito é definido por Polanyi (1966) como o conhecimento não verbalizado, intuitivo. Sveiby (1997) considera o Conhecimento Explícito como a melhor forma de se transmitir conhecimento. O Conhecimento Tácito é prático, intrínseco às pessoas, intransferível e específico ao contexto, portanto, de difícil formulação e comunicação (Molina et al., 2010; Nelson e Winter, 1982). Para Gonzalez e Martins, (2017) o Conhecimento Implícito está entre o Conhecimento Tácito e o Conhecimento Explícito, considerando que se trata do

Conhecimento Tácito que é potencialmente passível de explicitação, mas que ainda está incorporado apenas na expertise individual.

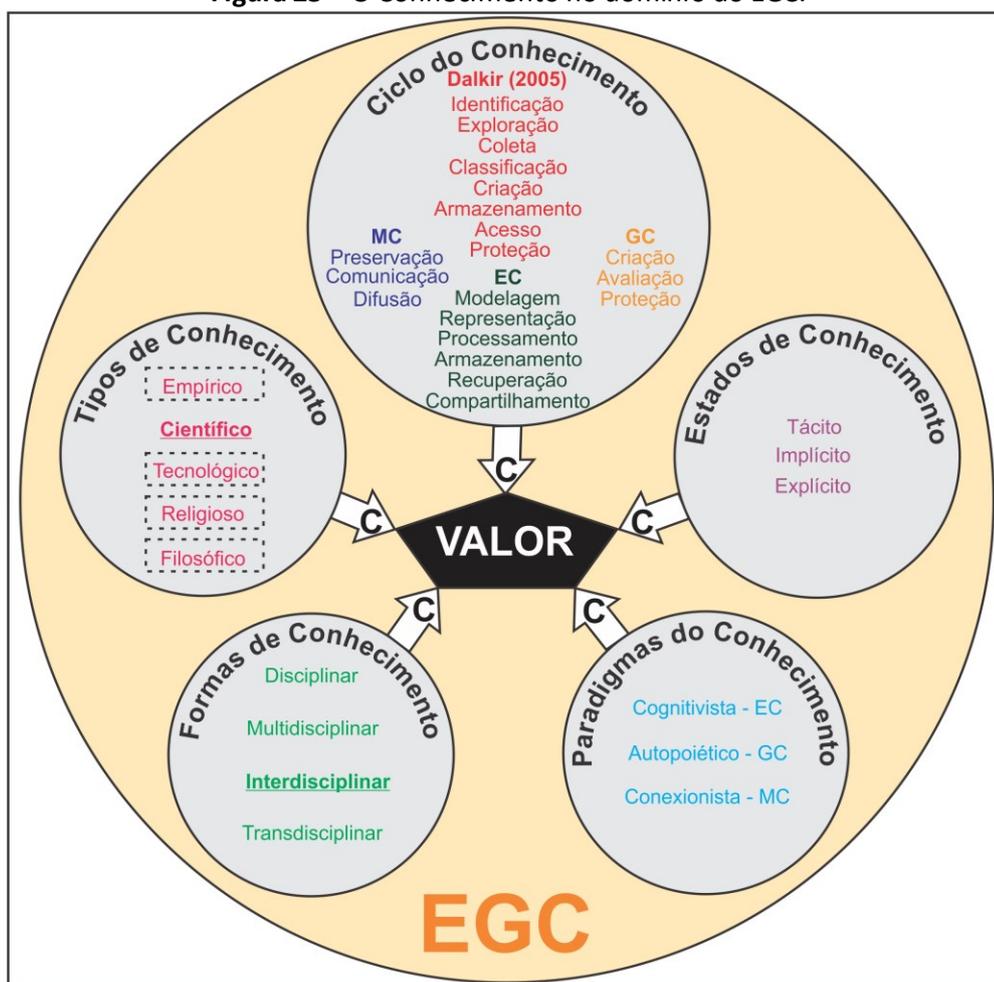
Pacheco (2016) também aponta que o EGC cria Conhecimento por meio da tecnologia – o Conhecimento Tecnológico, e da Ciência – o Conhecimento Científico, que é um dos tipos de Conhecimento segundo Cervo e Bervian (2002), que assim os define (Figura 28):

- a) Conhecimento Científico - procura conhecer não só o fenômeno em si, mas suas causas e leis;
- b) Conhecimento Empírico - é obtido sem método de investigação ou verificação sistemática, ou, ainda, transmitido de geração a geração, fazendo parte das tradições da coletividade;
- c) Conhecimento Filosófico - estuda a relação do homem com seu dia a dia, sendo reflexivo e crítico, baseado no uso da razão para chegar a determinadas conclusões sobre os fatos; e
- d) Conhecimento Religioso - se preocupa com verdades absolutas explicadas a partir da fé.

O diagrama da Figura 28 sintetiza a concepção do EGC sobre Conhecimento, ao apresentar o Conhecimento em grupos segundo classificação, bem como seus respectivos elementos componentes, em convergência para a geração de valor. O EGC tem como fundamento o Conhecimento organizado nos seguintes grupos de classificação: Tipos de Conhecimento, Paradigmas do Conhecimento, Estados de Conhecimento, Formas de Conhecimento, e Ciclo do Conhecimento.

O Conhecimento organizado nesses grupos com as definições para os elementos componentes, quando trazido para o contexto da pesquisa, facilita a compreensão de como se dá sua potencialização com o uso do Transvídeo 4.0.

Figura 28 – O Conhecimento no domínio do EGC.

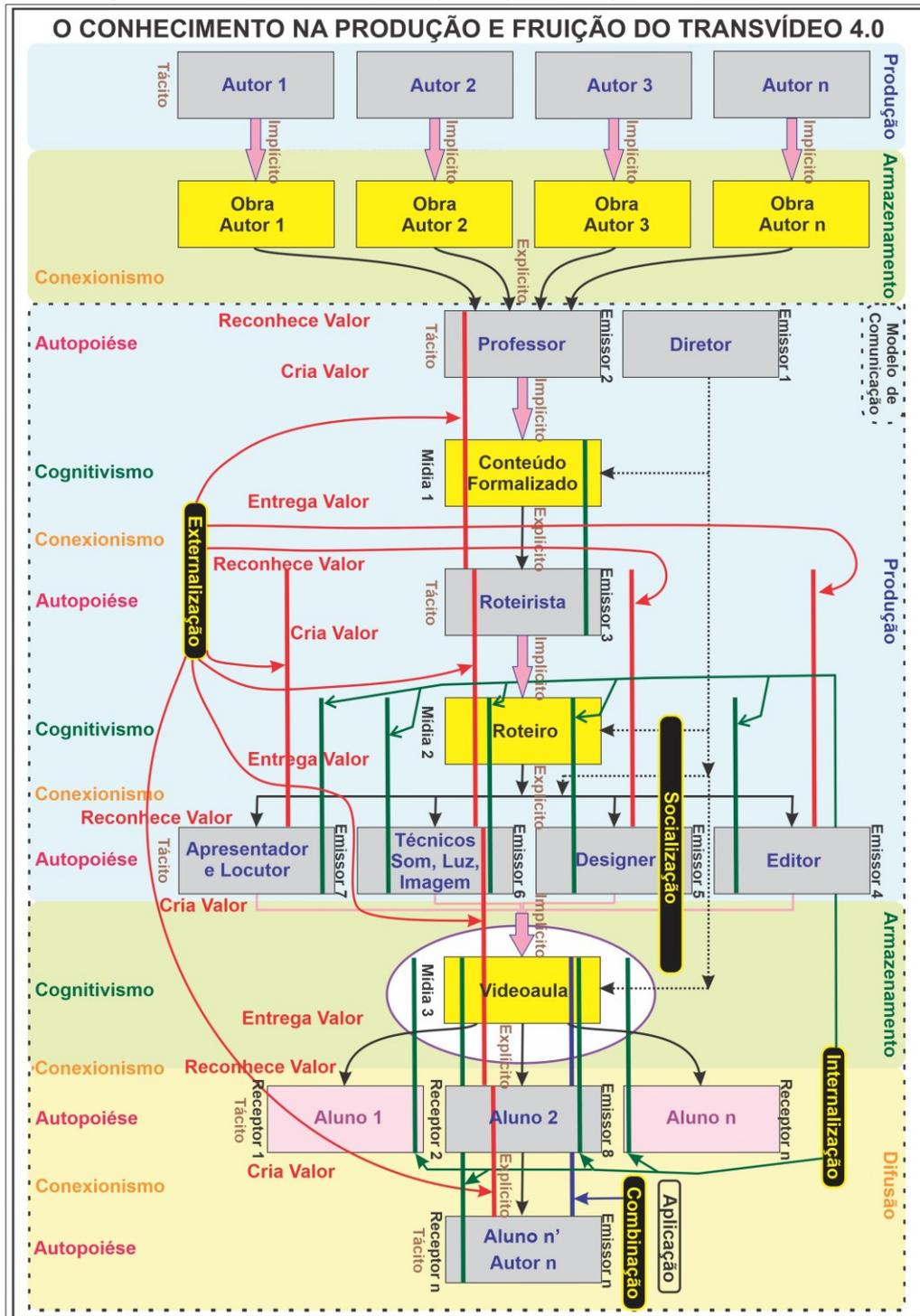


Fonte: do autor.

4.2 O CONHECIMENTO NA PRODUÇÃO E FRUIÇÃO DO TRANSVÍDEO 4.0

A discussão sobre a capacidade do Transvídeo 4.0 potencializar a aquisição do Conhecimento, passa por entender o Conhecimento na produção e fruição do vídeo. Por isso, nesta seção, a perspectiva do Conhecimento tem como base o diagrama EGC x Conhecimento (Figura 28) alinhado ao Modelo de Videoaula da TV IFSC (Figura 27), que resultaram no diagrama “O Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0” (Figura 29), sobre o qual passamos a realizar discussão teórico-empírica.

Figura 29 - O Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0.



Fonte: do autor.

No diagrama é identificável uma grande área tracejada – correspondente ao Modelo de Comunicação (emissor - mensagem – mídia – canal – receptor – *feed-back*). Nessa área estão presentes os elementos sobre os quais será realizada discussão, sendo que essa área se subdivide em **Produção** do Conhecimento, **Armazenamento** do Conhecimento e **Difusão** do Conhecimento.

Como se trata de uma discussão Transdisciplinar, e não exclusivamente sobre Gestão do Conhecimento, a pesquisa adota do Ciclo do Conhecimento concebido pelo EGC – UFSC, um elemento de cada Área de Concentração, sendo eles **Criação** do Conhecimento (Gestão do Conhecimento), **Armazenamento** do Conhecimento (Engenharia do Conhecimento) e **Difusão** do Conhecimento (Mídia do Conhecimento).

Porém, a pesquisa assume o termo **Produção** do Conhecimento ao invés de Criação do Conhecimento, tendo em vista considerar a criação como um elemento componente, intrínseco e indissociável, do processo produtivo do Transvídeo 4.0 - Objeto de Pesquisa. O processo produtivo do Transvídeo 4.0 é formalizado por regras que são permeadas por processos criativos individuais e coletivos, portanto, a Criação e Produção do Conhecimento no Transvídeo 4.0 são concomitantes, no processo que envolve o plano de expressão.

Os elementos **Produção, Armazenamento e Difusão** - que passam a se constituir como Fases do Conhecimento no Transvídeo 4.0, são suficientes para a organização preliminar da discussão sobre produção e fruição do Transvídeo 4.0 no âmbito dessa pesquisa, sendo que estes elementos são corroborados pelos autores de Gestão do Conhecimento citados: Dalkir (2005) – Criação e Armazenamento; Pacheco (2016) – Criação, Armazenamento e Difusão; Kakabadse *et al* (2003) – Armazenamento; Durst e Edvardsson (2012), Liao *et al.* (2011), Argote *et al.* (2003), Cormican e O’Sullivan (2003) – Armazenamento; Santos e Rados (2020) – Criação, Armazenamento e Difusão.

Os autores de Gestão do Conhecimento —Dalkir (2005), Pacheco (2016), Kakabadse *et al* (2003), apontam, dentre outros, o elemento **Aquisição** na composição do processo do conhecimento.

Permeiam as fases do processo, os elementos Aquisição, Utilização, Codificação e Armazenamento do Conhecimento:

Aquisição do Conhecimento

Kakabadse *et al* (2003) sinalizam no processo de Aquisição do Conhecimento, dentre outras, a ocorrência: da **Absorção** do Conhecimento, do **Processo Criativo**, e da **Transformação** do Conhecimento.

Por interesse da pesquisa, a discussão sobre **Absorção** do Conhecimento aconteceria, *a priori*, na fase Difusão do Conhecimento, momento de fruição da Mensagem que chega ao Receptor (Aluno 1, Aluno 2, e Aluno n), conforme diagrama da Figura 29. Contudo, a Absorção do Conhecimento pode também acontecer na Fase Produção do Conhecimento, nos pontos de ocorrência do Conhecimento no estado Tácito, em que estão presentes os emissores 1 à 7 – que são, concomitantemente, receptores intermediários e sequenciais no processo. A Absorção do Conhecimento é a Internalização do Conhecimento em que, segundo Takeuchi e Nonaka (2008), o Conhecimento passa do estado Explícito para o estado Tácito.

No processo de produção do Transvídeo 4.0, cada emissor é receptor da mensagem do emissor que o antecede, por meio da mídia correspondente (mídia 1, mídia 2), sendo que nesse papel de Receptor exerce a Absorção do Conhecimento.

Porém, na presente pesquisa, o interesse pela Absorção do Conhecimento – o fenômeno, está na fase de Difusão do Conhecimento, pelo fato do objeto de pesquisa ser a mídia final Transvídeo 4.0, tendo como sujeito o receptor final - o Aluno, que está presente na referida fase.

A Aquisição não é uma fase do Conhecimento no processo de Videoaula, mas uma ocorrência em vários momentos das Fases Produção do Conhecimento e

Difusão do Conhecimento, por meio da Absorção do Conhecimento, ou Internalização.

Kakabadse *et al* (2003) sinalizam o **Processo Criativo** como integrante da Aquisição do Conhecimento. Contudo, no Transvídeo 4.0 a criatividade permeia todo o processo de Produção sendo, portanto, o Processo Criativo também integrante da fase de Produção do Conhecimento e não somente na fase de Difusão do Conhecimento.

Kakabadse *et al* (2003) inclui a **Transformação** do Conhecimento como um dos componentes do processo de Aquisição do Conhecimento. A Transformação do Conhecimento acontece do seu estado Tácito para o Explícito ou do estado Explícito para o Tácito, conforme defende Tsoukas (1996) ao afirmar que Conhecimento Tácito e Conhecimento Explícito são mutuamente constituídos e, essencialmente, inseparáveis, sendo que os mesmos não devem ser analisados de forma isolada.

Como a passagem do Conhecimento do seu estado Explícito para o Tácito se constitui na Internalização e a passagem do Conhecimento Tácito para o Explícito é a Externalização (TAKEUCHI; NONAKA,2008), então a Transformação do Conhecimento e, conseqüentemente, a Aquisição do Conhecimento, se dá por Internalização e Externalização. No processo do Transvídeo 4.0 isso acontece de maneira sucessiva e alternada conforme o diagrama da Figura 29, demonstrando a Internalização e Externalização do Conhecimento como mutuamente constituídos e, essencialmente, inseparáveis. A interação entre Conhecimento Tácito e Conhecimento Explícito está evidenciada em Takeuchi e Nonaka (2008, p.22-23).

O Conhecimento no estado Tácito é definido por Polanyi (1966) como o conhecimento intuitivo e não verbalizado e definido por Takeuchi e Nonaka (2008, p. 254) como o conhecimento subjetivo que inclui o pensamento a perspectiva e os modelos mentais; enquanto que o Conhecimento no estado Explícito é, segundo Kogut e Zander (1992) aquele que é formalizado. Contudo, Gonzalez e Martins, (2017) inclui o Conhecimento Implícito, definindo como aquele que está entre o Conhecimento Tácito e o Conhecimento Explícito, considerando que se trata do

Conhecimento Tácito que é potencialmente passível de explicitação, mas que ainda está incorporado apenas na expertise individual.

Pacheco (2016) aponta que o EGC – UFSC reconhece o Conhecimento nos estados Tácito, Implícito e Explícito, e considera que o Conhecimento Implícito “pode ser modelado e representado computacionalmente e, ao menos parcialmente, tornado explícito”. Portanto, o conhecimento implícito corresponde ao processo do Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0, que parte da junção do Conhecimento Tácito de um receptor com o conhecimento Explícito adquirido de um emissor. Irá resultar em um novo conhecimento - implícito até que venha ser modelado para ser representado em um artefato (mídia), momento que se tornará explícito. O Conhecimento no estado Implícito é o Conhecimento Tácito potencialmente apto a passar para o Conhecimento no estado Explícito.

A alternância entre Conhecimento Tácito – Conhecimento Explícito – Conhecimento Tácito, foi identificada em todas as fases do processo do Transvídeo 4.0. Isto demonstra que a Transformação do Conhecimento não se constitui em uma fase do processo de Conhecimento. O Conhecimento Tácito e Conhecimento Explícito estão presentes nas fases Produção, Armazenamento e Difusão do Conhecimento, bem como demonstra que a Aquisição do Conhecimento acontece em vários momentos nas fases Produção, Armazenamento e Difusão do Conhecimento sempre que houver a conversão Tácito – Explícito – Tácito, pois ali acontece a Transformação do Conhecimento que é um dos componentes da Aquisição do Conhecimento.

Porém, a pesquisa assume a ênfase da **Aquisição** do Conhecimento na fase Difusão do Conhecimento, sendo relacionada ao Receptor submetido ao Transvídeo 4.0; o **Processo Criativo** como integrante da fase Produção do Conhecimento; e a **Transformação** do Conhecimento transpondo as fases Produção do Conhecimento, Armazenamento do Conhecimento e Difusão do Conhecimento.

Utilização do Conhecimento

Durst e Edvardsson (2012), Liao *et al.* (2011), Argote *et al.* (2003), Cormican e O'Sullivan (2003) apontam a Utilização do Conhecimento como uma etapa na Gestão do Conhecimento. Kakabadse *et al.* (2003) considera que no processo de Utilização do Conhecimento a Transformação do Conhecimento também ocorre. A Utilização é verificável na fase de Produção do Conhecimento no Transvídeo 4.0, pois nela ocorrem transformações sucessivas dos Conhecimentos Tácito – Explícito – Tácito. No Transvídeo 4.0, a Utilização do Conhecimento é feita pelos emissores/receptores na medida em que se apropriam do Conhecimento Explícito da mídia anterior, o agregam a seu Conhecimento Tácito, para formular um novo Conhecimento Explícito, presente na nova mídia. Na fase de Difusão do Conhecimento, a Utilização do Conhecimento pelo Receptor (aluno) é discutida no âmbito da Aquisição do Conhecimento.

Codificação do Conhecimento

Sobre **Codificação** do Conhecimento, Takeuchi e Nonaka (2008, p.75) trata como sinônimo de Conhecimento Explícito, que se refere ao conhecimento que é transmissível na linguagem formal e sistemática, advertindo que o único Conhecimento verdadeiramente útil é o formal e sistemático – dentre eles estão os procedimentos codificados (TAKEUCHI; NONAKA, 2008, p.39). No processo do Transvídeo 4.0, conforme Figura 29, sempre que ocorrer a presença de um artefato como mídia (mídia 1, mídia 2 e mídia 3) ali estará presente o Conhecimento Codificado que é o Conhecimento Explícito, com potencial de ser transmitido para ser utilizado.

Armazenamento do Conhecimento

Sobre Armazenamento do Conhecimento, Kakabadse *et al.* (2003) fazem relação ao seu compartilhamento via Tecnologia da Informação no processo de Gestão do Conhecimento. Já Santos e Rados (2020, p.61) apresentam uma

abordagem mais ampla, ao relacionar Armazenamento do Conhecimento a Representação do Conhecimento, de modo que ele possa ser acessado e transferido. Isto vem ao encontro da proposição do diagrama da Figura 29, que apresenta o Armazenamento do Conhecimento como uma fase, que tem como elemento central o artefato Transvídeo 4.0 (mídia 3), uma Representação do Conhecimento potencialmente transferível e acessível.

Os artefatos da fase Produção do Conhecimento (mídia 1 e mídia 2), têm papel intermediário no processo. Os emissores (2–7) formalizam a Representação do Conhecimento para serem acessados ou transferidos por/para receptores intermediários seguintes. Já o Transvídeo 4.0 é o produto resultante do processo e que é transferido (ou acessado) ao (pelo) receptor final. É no Transvídeo 4.0 que o Conhecimento é representado ou codificado pelos emissores e acessado/transferido pelo/para Receptor – o Aluno.

Prosseguem Santos e Rados (2020, p.61) esclarecendo que Armazenar Conhecimento é uma ação de capturar o conhecimento existente e colocá-lo em repositórios de forma estruturada. Esta afirmação que vem ao encontro do processo de Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0, na medida em que partes do Conhecimento, formuladas por diversos emissores, são capturadas, estruturadas e codificadas, no decorrer do processo, resultando no repositório final do Conhecimento que é o Transvídeo 4.0, constituindo-se, segundo Santos e Rados (2020, p.61), na coleta do Conhecimento que ao ser organizado permite a fácil recuperação. O artefato Transvídeo 4.0 é acessível ao aluno e facilita a recuperação do Conhecimento - ali presente de forma estruturada e codificada.

Não é de exclusividade do Professor a formulação no Plano de Conteúdo, podendo tal papel ser exercido pelo Pesquisador, ou por um Conteudista – conhecedor daquele tema proposto. Contudo, o Professor continua sendo relevante, em processo de difusão do Conhecimento adotando o Transvídeo 4.0, no papel de tutor, supervisor e facilitador.

A dinâmica - delimitada por linha tracejada no diagrama, corresponde ao Modelo de Comunicação ao incluir “n” receptores que são os alunos ou audiência do Transvídeo 4.0 (aluno 1, receptor 1) (aluno n, receptor n), sendo que alguns deles também desempenham o papel simultâneo de emissor e receptor (aluno 2, receptor 2, emissor 8) (aluno n’, receptor n, emissor n) - de acordo com a nova configuração do processo de comunicação trazido pelas mídias digitais.

A fase de produção do Transvídeo 4.0 - delimitada e representada no diagrama pela área “Produção do Conhecimento”, começa por iniciativa do professor que, por necessidade de atender demanda por determinado Conhecimento, decide pela produção do vídeo, e para isso consulta obras de diversos autores (obra autor 1, obra autor 2, obra autor 3 e obra autor n) – Conhecimento Explícito, para formular o conteúdo do Transvídeo 4.0 – novo Conhecimento Explícito, usando seu Conhecimento Tácito para fazer a opção pelas obras e acessar esse Conhecimento Explícito, quer seja de uma ou várias disciplinas, conforme sua necessidade.

As etapas anteriores no diagrama (Produção e Armazenamento) não serão detalhadas pois não dizem respeito ao processo produtivo do Transvídeo 4.0 - mas de outra obra do Conhecimento com seu autor correspondente. Contudo com presenças necessárias no diagrama para contextualização desse processo.

As obras de 1 a n – referenciadas na Figura 29, que caracterizam o Conhecimento Explícito gerado pelos autores de 1 a n, geralmente são buscadas pelo professor pelo fato de serem de disciplinas específicas, produzidas por especialistas. Na prática, isso aponta para a forma do Conhecimento Disciplinar, que está presente nessas obras consultadas pelo professor. Contudo, nada impede que o professor faça opção pela consulta de obras multidisciplinares ou interdisciplinares.

A Produção do Conhecimento do Transvídeo 4.0 adota o processo de Conhecimento na sua forma Transdisciplinar (DOUCETTE, 2011). A Transdisciplinaridade na integração do Plano de Conteúdo ao Plano de Expressão – componentes da Mensagem, envolvendo, respectivamente, os emissores Professor

(Emissor 2) - como formulador do Conteúdo, e Diretor (Emissor 1) - como formulador do Plano de Expressão a ser trabalhado pelos demais emissores do processo, a saber, a equipe técnico-artística (Emissor 4 a 7). O Diretor também é o formulador da estrutura do documento que formaliza o conteúdo, que deve ser seguida pelo professor; e é o formulador da estrutura de roteiro, que deve ser seguida pelo roteirista. Cabe ao Diretor a concepção de Processo e Procedimento bem como a responsabilidade pela disponibilização de Ferramenta. A Transdisciplinaridade no processo de produção está representada no diagrama da Figura 29 por setas em linhas tracejadas, conectando a estrutura de conteúdo e roteiro às ações da equipe técnico-artística, que resulta no Transvídeo 4.0 – a mídia 3.

O processo é Transdisciplinar ao integrar Conhecimento específico do diretor, professor, roteirista, pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, designer, editor e técnico.

Mesmo sendo o processo de produção Transdisciplinar, fica resguardada a opção por Conteúdos de origem nas formas de Conhecimento Disciplinar, ou Conhecimento Multidisciplinar, ou Conhecimento Interdisciplinar.

No âmbito da Difusão do Conhecimento do Transvídeo 4.0, a Transdisciplinaridade também está presente, porém não é discutida, tendo em vista que na tese o objeto é o Transvídeo 4.0 como mídia. Esta é analisada somente sob o enfoque da produção da mensagem (pelo emissor) e fruição da mensagem (pelo receptor), e não na sua difusão mais ampla e/ou aplicação por entes como a Escola, Empresa, Governo, dentre outros.

Os artefatos “Conteúdo Formalizado” (mídia 1) e “Roteiro” (mídia 2), têm estruturas concebidas como ação poética do Diretor (emissor 1), conforme seu Conhecimento Tácito.

Quando no mundo perceptível (a realidade) contida no Transvídeo 4.0 (mídia 3) é exposta ao aluno, se estabelece, por meio de processo de *estésis*, conexão com seu mundo mental, onde ocorre a representação daquilo que ele está percebendo ou compreendendo. Os emissores (1 a n) da mensagem do Transvídeo

4.0, nos seus vários papéis e qualificações, figuram como agentes poéticos ao trazer a representação do seu mundo mental, para uma aproximação da realidade do mundo perceptível dos receptores (1, 2, n aluno). A fidelidade entre a representação do emissor e representação do receptor - que trará o caráter de realidade, só terá efetividade se houver precisão poética do emissor.

A poética ocorre, em todos os pontos do processo de Videoaula onde houver um emissor, que corresponde ao paradigma do Conhecimento Autopoiético. Cada etapa do Conhecimento Autopoiético, gerado por um emissor, é sucedida por uma etapa do Conhecimento Cognitivista representado por um Artefato (mídia 1, mídia 2 e mídia 3). Assim, poética e artefato vão se intercalando sequencialmente no processo do Transvídeo 4.0.

No processo do Transvídeo 4.0, quando o Professor (emissor 2) se apropria do Conhecimento Explícito existente em outras obras – artefatos, e o combina, com seu Conhecimento Tácito, se inicia a formulação de novo Conhecimento no estado Implícito, por meio de ação poética.

Efetivada a criação e produção desse novo Conhecimento Implícito, ocorre, na sequência, sua codificação, por meio do artefato “Conteúdo Formalizado” – a Mídia 1, que ao ser disponibilizado se constitui em Conhecimento Explícito.

O processo se repete quando o Roteirista (emissor 3) se apropria do Conhecimento Explícito presente no artefato “Conteúdo Formalizado” - Mídia 1, e combina com seu Conhecimento Tácito, resultando em Conhecimento Implícito, efetivado por meio da ação poética desse emissor. O conhecimento Implícito ao ser codificado e disponibilizado para a equipe técnico-artísticas se constitui em Conhecimento Explícito realizado pelo artefato “Roteiro” – a Mídia 2.

O Roteiro é fonte de Conhecimento Explícito, para os demais integrantes da equipe técnico-artística (emissor 4-7) formada por pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, designer, editor e técnico.

O Roteiro, como parte do Plano de Expressão, serve de guia para a ação poética dos demais integrantes da equipe técnico-artística. Estes incrementam o

Plano de Expressão ao promover a combinação de seus Conhecimentos Tácitos específicos com o Conhecimento Explícito presente no Roteiro, que resulta em novo Conhecimento no estado Implícito. O Conhecimento Implícito ao passar do mundo mental de cada membro da equipe técnico-artística para o mundo perceptível do Aluno – receptor 1, por meio de codificação específica, constitui o Conhecimento Explícito cumulativo representado pelo artefato Transvídeo 4.0 – Mídia 3, que será difundida para os receptores (1-n). Conhecimento Tácito, Conhecimento Implícito e Conhecimento Explícito são sequenciais durante o processo do Transvídeo 4.0.

Na poética, os criadores e produtores do Conhecimento – nesse caso o diretor, professor, roteirista e equipe técnico-artística, desenvolvem em seu mundo mental representação daquilo que entendem se aproximar do mundo perceptível. Materializam essa representação mental em realidade com a maior precisão possível, por meio de sistema cognitivo que pode ser, respectivamente, o artefato “Conteúdo Formalizado”, ou “Roteiro” e “Transvídeo 4.0”. Conforme Varela, Thompson e Rosch (1991) quando se parte do princípio que o cérebro, ou outro sistema cognitivo, é o responsável em representar o mundo real com a maior precisão possível, então essas representações da realidade podem ser recriadas e armazenadas.

Os artefatos “Conteúdo Formalizado”, “Roteiro” e “Transvídeo 4.0” são o Conhecimento codificado - potencialmente explicitável, o que corresponde ao paradigma Cognitivista, que sustenta a transferibilidade do Conhecimento (VENZIN; VON KROGH; ROOS,1998). Esta abordagem entende o Conhecimento como algo que pode ser explicitado e, portanto, codificado (NELSON; WINTER,1982; NONAKA; TAKEUCHI,1995; GRANT,1996; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991).

Segundo Venzin, Von Krogh e Roos (1998), na Autopoiética ocorre a interpretação Individual do Conhecimento. Por esse motivo a Autopoiética é perceptível na Figura 29 junto aos indivíduos que fazem parte do processo – os emissores (1 a n).

No processo do Transvídeo 4.0, a cada passo de transformação do Conhecimento, ocorre a recriação do mesmo (Conhecimento Tácito) por um emissor (Autopoiética), que o armazena em seu mundo mental ou codifica (Conhecimento Implícito). Este é armazenado em uma mídia (Cognitivismo) para ser posteriormente explicitado (Conhecimento Explícito) ao próximo receptor, que também cumpre o papel de emissor do próximo passo (Conexionismo).

Autopoiética, Conexionismo e Cognitivismo se sucedem alternadamente no processo do Transvídeo 4.0, da mesma forma que, respectivamente, Conhecimento Tácito, Conhecimento Implícito e Conhecimento Explícito.

Segundo Venzin, Von Krogh e Roos (1998) no paradigma Conexionista o Conhecimento acontece pela ação de grupos de criação, fato percebido no processo de Transvídeo 4.0 nas ocasiões em que ocorre o Conhecimento Explícito em ato, seja na Fase de Produção, Armazenamento ou Difusão. Segundo Santos e Rados (2020, p. 39–40) o Conhecimento Explícito pode ser declarativo ou narrativo, baseado no raciocínio humano, podendo ser oral, escrito ou digital. Na fase de Produção do Conhecimento os membros do grupo de criação - composto pelos emissores (1–7) professor, diretor e técnicos/artistas, agem individualmente no sentido de tornar explícito os artefatos intermediários, resultado da sua produção/criação. Na fase de Armazenamento do Conhecimento, o mesmo grupo de criação, age coletivamente no sentido de tornar explícito o artefato final – o Transvídeo 4.0, resultado da produção/criação. Na fase de Difusão do Conhecimento, acontece a Aquisição do Conhecimento pelos receptores (1-n), que podem utilizar, recriar e ressignificar esse Conhecimento. Também esses receptores, na função concomitante de emissores (8 - n), podem explicitar Conhecimento por meio do repasse do Transvídeo 4.0, para ser utilizada, reutilizada, recriada e ressignificada por outros receptores (n). Estes podem se constituir em grupo de criação praticando o Conexionismo, todos desprendidos no espaço e no tempo correspondendo ao conceito de virtual, simultaneidade e ubiquidade.

A Disseminação difere da Difusão do Conhecimento, pois a primeira refere-se ao encontro da mensagem entre humano e humano e a segunda refere-se ao encontro da mensagem entre mídia e humano. Ou seja, nas duas situações haverá humanos como emissores e receptores da mensagem, porém na difusão o encontro é mediado por artefato – a interface de mídia não humana. Segundo Brown e Duguid (1998, p.91), o Conhecimento Tácito é de difícil difusão e de mais fácil proteção, enquanto que o Conhecimento Explícito é de mais fácil difusão e de mais difícil proteção, e por esse motivo, segundo Takeuchi e Nonaka (2008, p. 150), a conversão do Conhecimento Tácito em Conhecimento Explícito, por meio da mídia, é fundamental na Difusão do Conhecimento.

A Disseminação do Conhecimento tem relação com o processo de Socialização onde o Conhecimento no estado Tácito se transforma em um novo Conhecimento também no estado Tácito. A Disseminação do conhecimento entre os indivíduos se dá por meio do contínuo contato social (LEVINE; PRIETULA, 2012).

Difusão do Conhecimento (Externalização) é ato de promover a entrega da mensagem de um emissor a um receptor por meio da mídia correspondente. Resulta na fruição da Mensagem e, conseqüentemente, a transformação do Conhecimento do seu estado Explícito para o estado Tácito que é a Internalização. A Difusão do Conhecimento também pode se dar pela entrega integral de uma mensagem por um emissor a um receptor (Explícito – Explícito). Por exemplo, repasses sucessivos do Transvídeo 4.0 sem emissão de juízo entre emissores-receptores-emissores, que corresponde a Combinação.

O Conhecimento é abstrato - específico para uma determinada tarefa e orientado para a resolução de um determinado problema (VON KROGH; ROOS; SLOCUM,1994), sendo que a posse do Conhecimento está localizada na mente das pessoas (SANTOS; RADOS, 2020, p. 66-68).

O Conhecimento na mente das pessoas sendo usado na resolução de um determinado problema, corresponde a Aplicação do Conhecimento.

Para Nonaka e Takeuchi (1995) a Aquisição de Conhecimento pode ser vista como um processo de transformação, na qual o Conhecimento migra do seu estado Explícito para Tácito.

Após a Aquisição do Conhecimento, segundo Ganzaroli *et al* (2016), quando o Conhecimento Retido é utilizado, se fecha o ciclo de transformação pelo qual passa o Conhecimento. Este ciclo envolve criação (produção), armazenamento e distribuição (difusão), sendo que a partir da retenção e de sua utilização com outra finalidade, é possível transformar novamente esse conhecimento ou criar novo conhecimento. A Utilização do Conhecimento, para Walsh e Ungson (1991), é a recuperação e transformação do Conhecimento adquirido.

O Conhecimento adquirido pelo Aluno, pode ser retido na sua mente para depois ser recuperado com outra finalidade e resultar na transformação desse Conhecimento ou resultar na criação de novo Conhecimento. Ou seja, a utilização do Conhecimento pressupõe Aquisição e utilização para resolução de um problema.

Segundo Santos e Rados (2020, p. 39-40) tanto o Conhecimento Explícito como o Conhecimento Tácito podem ser incorporados formalmente ou informalmente, por meio de regras, manuais, cultura organizacional, rotinas organizacionais, artefatos ou estruturas.

O Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0 acontece envolvendo uma dinâmica sucessiva e alternada de atores e artefatos, bem como de ações inseridas em fases, nas suas diversas formas, estados, paradigmas e tipos de Conhecimento. Takeuchi e Nonaka (2008) ao levar em conta a criação do Conhecimento, consideram a relação entre Conhecimento Tácito e Conhecimento Explícito em quatro padrões básicos, sendo eles: a) Socialização - de tácito para tácito: quando o indivíduo compartilha o conhecimento tácito diretamente com outro, porém, isoladamente, sendo que a socialização é uma forma bastante limitada de criação do conhecimento; b) Externalização - de tácito para explícito: quando existe a capacidade de articular os fundamentos do conhecimento tácito; c) Combinação - de explícito para explícito: o indivíduo também pode combinar partes distintas do

conhecimento explícito em um novo todo, mas essa combinação não amplia a base de conhecimentos já existente; d) Internalização - de explícito para tácito: na medida que o novo conhecimento explícito é compartilhado outras pessoas começam a internalizá-lo – isto é, usam-no para ampliar, estender e reformular seu próprio conhecimento tácito.

Entende-se que os quatro padrões básicos de Takeuchi e Nonaka (2008) não se aplicam de forma exclusiva ou isolada no processo de Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0. Este é fundamentado no Modelo de Comunicação, que pressupõe a formulação do Transvídeo 4.0 (mensagem) pelo professor e demais profissionais de comunicação (emissor), tendo como destinatário o aluno (receptor). Esse processo em televisão, é baseado na produção em série, divisão de trabalho, especialização nas tarefas e ações sequenciais. Um processo prejudicial ao conceito de Socialização do Conhecimento que é incentivado nas organizações contemporâneas, tendo em vista os benefícios que a troca de Conhecimento Tácito e Conhecimento Tácito entre actantes pode trazer para o processo criativo e de inovação – embora seja um padrão limitado na criação do Conhecimento.

Na produção em massa da Televisão, a divisão de trabalho especializado e a produção em série preponderam, e inibem a Socialização do Conhecimento. Na produção do Transvídeo 4.0, a Socialização do Conhecimento ocorre somente eventualmente como cooperação entre pares da equipe técnico-artística, no auxílio de realização de tarefa específica relacionada a Técnica/Arte, uso de Ferramenta ou solução de problema, não atingindo a atividade sistematizada e permanente no âmbito de Processo e Procedimento. A Socialização do Conhecimento pode estar presente na fruição do Transvídeo 4.0, na ocasião que o Conhecimento Tácito do Aluno 2, que teve acesso ao Transvídeo 4.0, é socializado com outro (s) Alunos (s) que teve acesso, ou não ao Transvídeo 4.0.

A Externalização do Conhecimento acontece quando o Conhecimento Tácito do Professor se transforma em Conteúdo Formalizado no estado Explícito; quando o

Conhecimento Tácito do Diretor se transforma na sistematização formal, no estado Explícito, de todo o processo de produção do Transvídeo 4.0; quando o Conhecimento Tácito do Roteirista se transforma em Roteiro no estado Explícito; quando o Conhecimento Tácito da equipe Técnico-artística se transforma no Transvídeo 4.0 no estado Explícito; e quando o Conhecimento Tácito do Aluno 2, que teve acesso ao Transvídeo 4.0, é Explicitado nas variadas formas para outro(s) Alunos(s).

A Combinação do Conhecimento no processo do Transvídeo 4.0 ocorre quando o professor combina em um novo todo, partes distintas do Conhecimento Explícito disponíveis em várias obras de diversos autores. Porém essa combinação não amplia a base de conhecimentos já existente, fato que só irá ocorrer na medida que o professor venha incorporar esse Conhecimento Explícito ao seu conhecimento Tácito. Ou ainda, quando o Aluno ao acessar o Transvídeo 4.0 como Conhecimento Explícito o repassa integralmente à outro Aluno.

A Internalização (de explícito para tácito) acontece quando o professor se apropria de outras obras (Conhecimento Explícito) e as transforma (Conhecimento Tácito) em Conteúdo Formalizado; quando o Roteirista se apropria do Conteúdo Formalizado (Conhecimento Explícito) e o transforma (Conhecimento Tácito) em Roteiro; quando a Equipe Técnico-artística se apropria do Roteiro (Conhecimento Explícito) e o transforma (Conhecimento Tácito) no Transvídeo 4.0; quando o aluno se apropria do Transvídeo 4.0 (Conhecimento Explícito) e o transforma em Conhecimento Tácito.

A Externalização e a Internalização do Conhecimento se alternam no processo de Vídeoaula, sempre envolvendo, respectivamente, um artefato e um receptor que será o emissor na etapa seguinte.

O processo de Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0 efetiva-se quando o mesmo é disponibilizado como fonte de Conhecimento Explícito e o Aluno acessa e recupera esse Conhecimento com vistas a sua absorção. Isto resulta na Aquisição do Conhecimento com a ocorrência da internalização - que é a

passagem do Conhecimento Explícito para o Conhecimento Tácito, também considerada como Transformação do Conhecimento. Quando o Conhecimento do Transvídeo 4.0 se faz presente na mente das pessoas e é usado na resolução de problemas estamos diante da Aplicação do Conhecimento.

A Difusão do Conhecimento se constitui em uma fase complexa em que pode estar presente a Aquisição do Conhecimento - por meio da utilização por parte daquele aluno receptor do Transvídeo 4.0 (aluno 1); presente a reutilização, recriação e ressignificação do Conhecimento por parte de outros alunos (aluno n) que podem reiniciar um novo processo como autor n, ou mesmo presente a Aplicação do Conhecimento por qualquer desses alunos.

O Processo se completa com a ocorrência de *feedback* (Figura 29) por parte do aluno submetido a Mensagem do Transvídeo 4.0 - composto pelo Plano de Conteúdo e Plano de Expressão, possibilitando a avaliação da efetividade e correção de eventuais desvios, identificados pelo professor (conteúdo) e diretor e equipe técnico-artística (expressão).

Retomando o conceito adotado pelo EGC/ UFSC que, segundo Pacheco (2016), caracteriza Conhecimento como fator de geração de valor, é possível localizar no diagrama “Conhecimento na Produção e Fruição do Transvídeo 4.0” (Figura 29), sucessivas etapas de criação de valor, que se dá por meio da autopoiese, em que o Conhecimento Tácito do Emissor se transforma em Conhecimento Implícito a ser codificado em uma mídia correspondente (cognitivismo), que se encarrega de entregar valor por meio do Conhecimento Explícito (conexionismo), reconhecido como sendo de valor pelo receptor das etapas seguintes, assim se alternando criação de valor, entrega de valor e reconhecimento de valor, durante as fases de Produção, Armazenamento e Difusão do Conhecimento.

Segundo Gavillon (2019, p.67), a valoração se dá na perspectiva de manutenção da vida: o que potencializa a vida é bom e o que a ameaça é ruim - fundamento da autopoietica.

O processo de valoração do ambiente, segundo Gavillon (2019, p.67), é a origem da produção de sentido, tendo em vista que a os seres vivos têm relações de produção de sentido com seu entorno, e essa produção é sempre não neutra. Essa relação do sujeito com o ambiente do seu entorno é determinante no processo de Reconhecer, Criar e Entregar Valor.

4.3 ESCADA DO CONHECIMENTO NO TRANSVÍDEO 4.0

A produção de videoaula da TV IFSC, em que o Conhecimento é incremental, cumulativo e desenvolvido de forma Transdisciplinar, conta com o professor como formulador do conteúdo e outros diversos emissores que concebem o Plano de Expressão da Mensagem - e com ele agregam Valor.

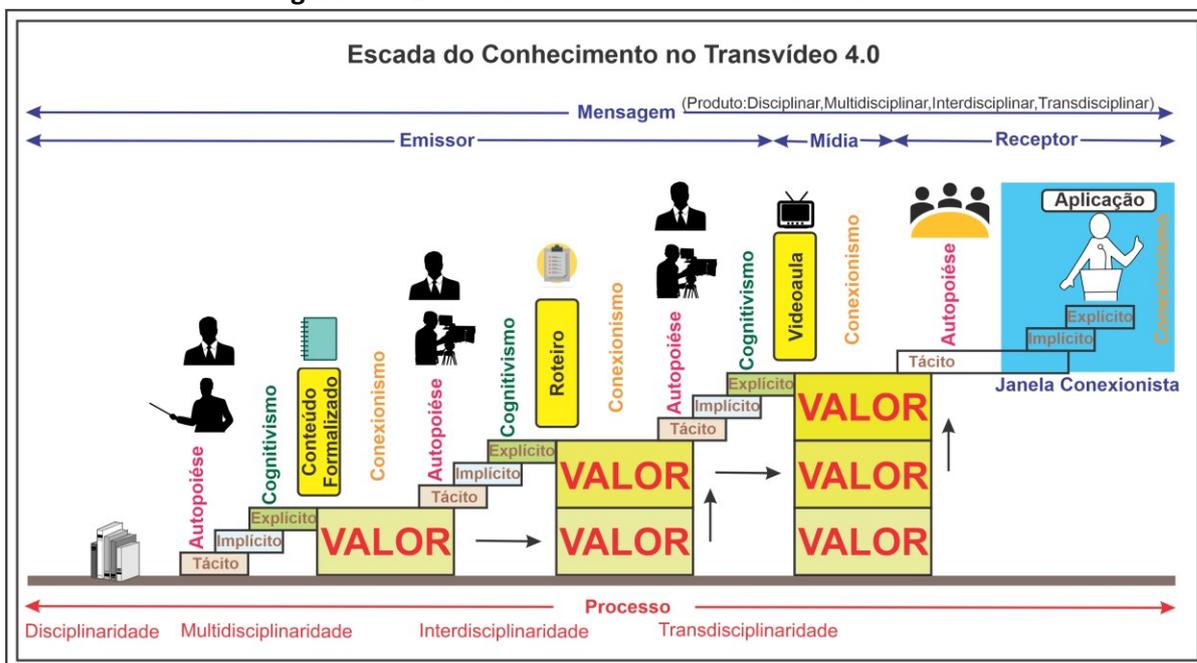
Foi constatado no Processo e Procedimentos de produção da TV IFSC, escalada incremental do Conhecimento, que acontece desde a Produção do Conhecimento até a Aquisição do Conhecimento pelo aluno. Isso está representado, graficamente, pelo diagrama “Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0” (Figura 30).

A Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0, é uma metáfora usando degraus sequenciais de Conhecimento nos estados Tácito, Implícito e Explícito que são escalados até que seja atingido o andar onde ocorre a entrega da mídia. A Mídia, mesmo que transitória, entregue no andar correspondente a sua função, se constitui em Conhecimento Explícito que conduz para nova sequência de degraus até que seja alcançado um novo patamar. Esse movimento é sustentado pelos paradigmas da autopoiese, cognitivismo e connexionismo. Durante a escalada - a cada transformação do Conhecimento Tácito para Explícito, ocorre a criação de valor que será entregue pela mídia prevista no andar correspondente.

Nas videoaulas da TV IFSC, o Plano de Conteúdo concebido no início, não perde sua essência no decorrer do processo. Contudo recebe modificações estruturais na etapa seguinte (roteiro), e nas demais ações do Plano de Expressão

incorporadas gradativamente, que contribuem incrementalmente e cumulativamente na geração de valor.

Figura 30 – Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0.



Fonte: do autor.

Como Conhecimento é Geração de Valor (PACHECO,2016), e como as ações do Plano de Expressão promovem Geração de Valor incremental e cumulativo a cada etapa do processo de videoaula da TV IFSC, então o Plano de Expressão potencializa o Conhecimento que é entregue ao receptor.

O Conhecimento é potencializado na medida que o processo permita ao emissor criar e entregar algo que seja reconhecido pelo receptor/emissor como sendo algo de valor para ali incorporar mais valor e entregar um novo conhecimento potencializado.

A Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0, que parte do Modelo de Comunicação, apresenta a ação de diversos emissores que entregam o produto "Mensagem", com seu plano de conteúdo e plano de expressão, por meio da mídia

principal – o Transvídeo 4.0 que contém o Conhecimento na sua forma Transdisciplinar, destinado a receptores desprendidos no espaço e no tempo.

A TV IFSC assumiu no seu processo de produção de videoaula a forma transdisciplinar, mas outros professores ou instituições podem adotar qualquer uma das demais formas, porém o produto resultante não será o Transvídeo 4.0.

Assim, a mensagem da videoaula pode trazer como produto final o Conhecimento Transdisciplinar – no caso das videoaulas da TV IFSC, mas também pode trazer o conhecimento disciplinar, multidisciplinar ou interdisciplinar, conforme diagrama da Figura 30. Tais opções e consequências serão esclarecidas no decorrer da exposição do presente capítulo.

Os emissores do processo do Transvídeo 4.0 são distintos em três categorias, sendo eles o Professor, o Diretor e a equipe técnico-artística (roteirista, pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, designer, editor e técnico). O professor é o responsável pela formulação da mensagem por meio do Plano de Conteúdo, e os demais emissores, cada qual com seu Conhecimento Tácito especializado, agregam Conhecimento a Mensagem por meio do Plano de Expressão.

Na primeira etapa o professor acessa o Conhecimento Explícito de outras obras valendo-se do seu Conhecimento Tácito para, por meio da Autopoiése, formular um novo Conhecimento. Esse Conhecimento, inicialmente implícito, se torna explícito ao ser codificado (Cognitivismo) como nova Mensagem, que estará presente na nova mídia – “Conteúdo Formalizado”, que teve sua estrutura (Plano de Expressão) concebida pelo Diretor. A passagem do conteúdo como Conhecimento no estado Tácito (na mente do professor) para Conhecimento Explícito (no Conteúdo Formalizado), com transição intermediária pelo Conhecimento no estado Implícito, promove incremento no Conhecimento - gerando Valor, a ser entregue, por meio do Conexionismo, ao próximo receptor/emissor de mensagem do processo.

Na segunda etapa, o documento (mídia) “Conteúdo Formalizado” (Conhecimento Explícito) é disponibilizado ao segundo receptor – o roteirista que,

guiado por estrutura de roteiro concebida pelo Diretor, formula (Autopoiése) com base em seu Conhecimento Tácito o roteiro (mensagem), codificado (Cognitivismo) que é entregue (emissor) como mídia para a etapa seguinte (Conhecimento Explícito), por meio do Conexionismo.

Na relação com a equipe técnico-artística, incluindo o roteirista, cabe também ao Diretor a concepção de Processo e Procedimentos, bem como a responsabilidade pela disponibilização de Ferramenta.

Na etapa seguinte, o Roteiro como Conhecimento Explícito é disponibilizado para a equipe técnico-artística que, por meio do seu Conhecimento no estado Tácito, passa a formular (Autopoiése) diversas parcelas (cenas) do artefato (Cognitivismo) ou mídia final – o Transvídeo 4.0. Este é o Conhecimento Explícito final e cumulativo, resultante do processo incremental que entregou mídias transitórias como o “Conteúdo Formalizado” e “Roteiro”. No Diagrama, designamos como Mídia somente o Transvídeo 4.0, tendo em vista ser o Objeto de Pesquisa.

O Transvídeo 4.0, que traz em sua mensagem o Plano de Conteúdo e Plano de Expressão, é regido pelo paradigma Conexionista. Isto porque o aluno faz a Utilização do Conhecimento ou ainda promove outras relações de Difusão do Conhecimento, como o simples repasse do Conhecimento para outros Receptores. Ou ainda reutiliza, recria ou ressignifica o Conhecimento antes de iniciar Difusão do Conhecimento a outros Receptores, por meio do seu Conhecimento Tácito, regido pelo paradigma Autopoiético.

A possibilidade de Difusão do Conhecimento, a partir dessa etapa, são inúmeras, incluindo a Aplicação do Conhecimento, que está representada, no diagrama, simplesmente, por uma janela de Conexionismo, em que ocorrem relações entre Receptores/ Emissores desprendidas no espaço e no tempo de forma simultânea e ubíqua. A Janela Conexionista apontada no diagrama não será discutida por não ser Objeto de Pesquisa da presente Tese.

O Conhecimento não é gerador de Valor somente no momento de sua Aplicação, mas durante todo um processo contínuo e iterativo de Criação de Valor, Entrega de Valor e Reconhecimento de Valor.

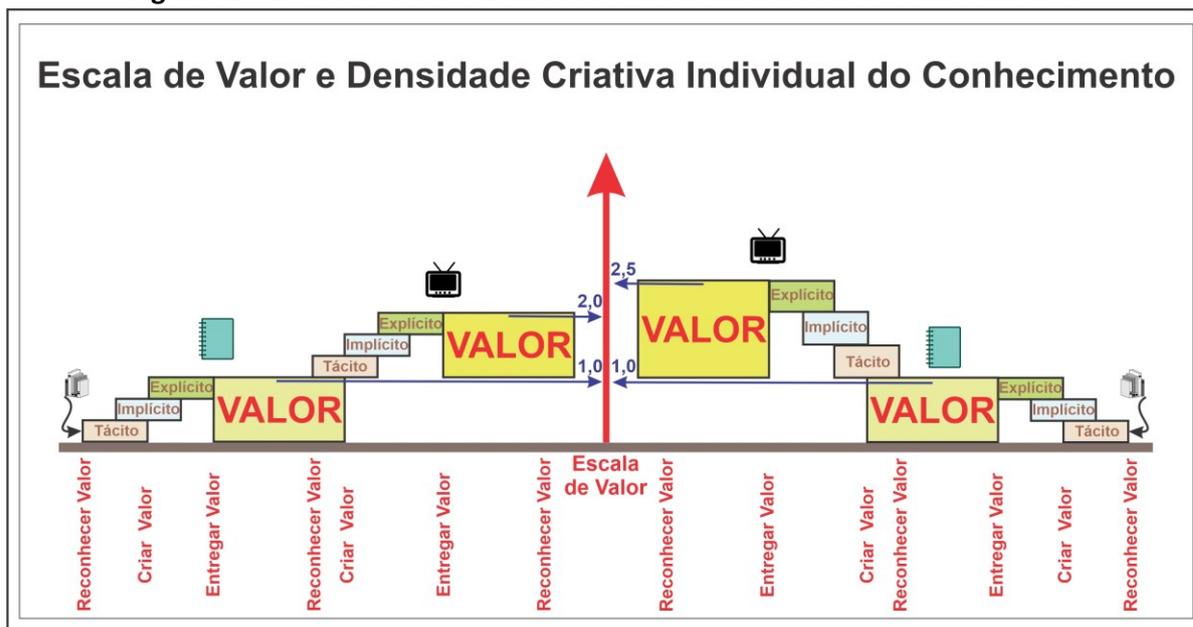
A transformação do Conhecimento Tácito em Conhecimento Explícito – Externalização, representa a Geração de Valor que se dá de forma incremental a cada etapa do processo, com a entrega de mídias transitórias, que resultará na mídia final – Transvídeo 4.0, com Valor cumulativo. Takeuchi e Nonaka (2008, p.77) apontam que as premissas de Valor são de natureza subjetiva e concernem às preferências.

No processo do Transvídeo 4.0 é identificável, no diagrama da Figura 30, a alternância e encadeamento em sequência contínua de Conhecimento Tácito – Conhecimento Implícito – Conhecimento Explícito – Conhecimento Tácito, e assim sucessivamente, que tem relação, respectivamente, com Criação de Valor – Entrega de Valor – Reconhecimento de Valor - Entrega de Valor. O nível de Conhecimento aumenta na medida que o processo permita ao emissor criar e entregar algo que seja reconhecido pelo receptor como sendo de Valor e o incorpore quando da criação de novo Conhecimento, integrando mais Valor ao processo.

Para Takeuchi e Nonaka (2008, p.72), se não fosse a intenção, seria impossível julgar o Valor da informação ou do Conhecimento Percebido ou Criado.

No Transvídeo 4.0, a criação (ou produção) do Conhecimento tem como ponto de partida a criatividade individual dos Agentes Poiéticos (professor, diretor, equipe técnico-artística). Howkins (2001) defende que a criatividade é a matéria-prima para a Criação de Conhecimento que visa à Geração de Valor. A criatividade de cada emissor é referenciada como Densidade Criativa Individual do Conhecimento, que será aprofundada mais adiante nesse capítulo. Para efeito de representação, a maior ou menor Densidade Criativa Individual do Conhecimento será representada no diagrama da Figura 31 por áreas maiores ou menores, na figura plana, nos degraus da Escada do Conhecimento.

Figura 31 – Escala de Valor e Densidade Criativa Individual do Conhecimento.



Fonte: do autor.

Para demonstrar como a Escala de Valor (Conhecimento) sofre alteração com a variação da Densidade Criativa Individual do Conhecimento, trazemos o exemplo da produção de vídeo representada na Figura 31, em que nos dois lados da figura temos o professor (emissor) que busca referenciais teóricos (Conhecimento Tácito) para produzir o Conteúdo (Plano de Conteúdo da Mensagem) para sua videoaula (Mídia), fazendo a primeira entrega de Valor (Conhecimento Explícito) como “Conteúdo Formalizado” (Mídia intermediária). Em ato seguinte, o profissional de vídeo (emissor) irá dar sua contribuição técnico-artística (Conhecimento Tácito) para a incorporação de imagem, som, ritmo (Plano de Expressão) para concluir a Mensagem (Conhecimento Explícito) da videoaula (Mídia final).

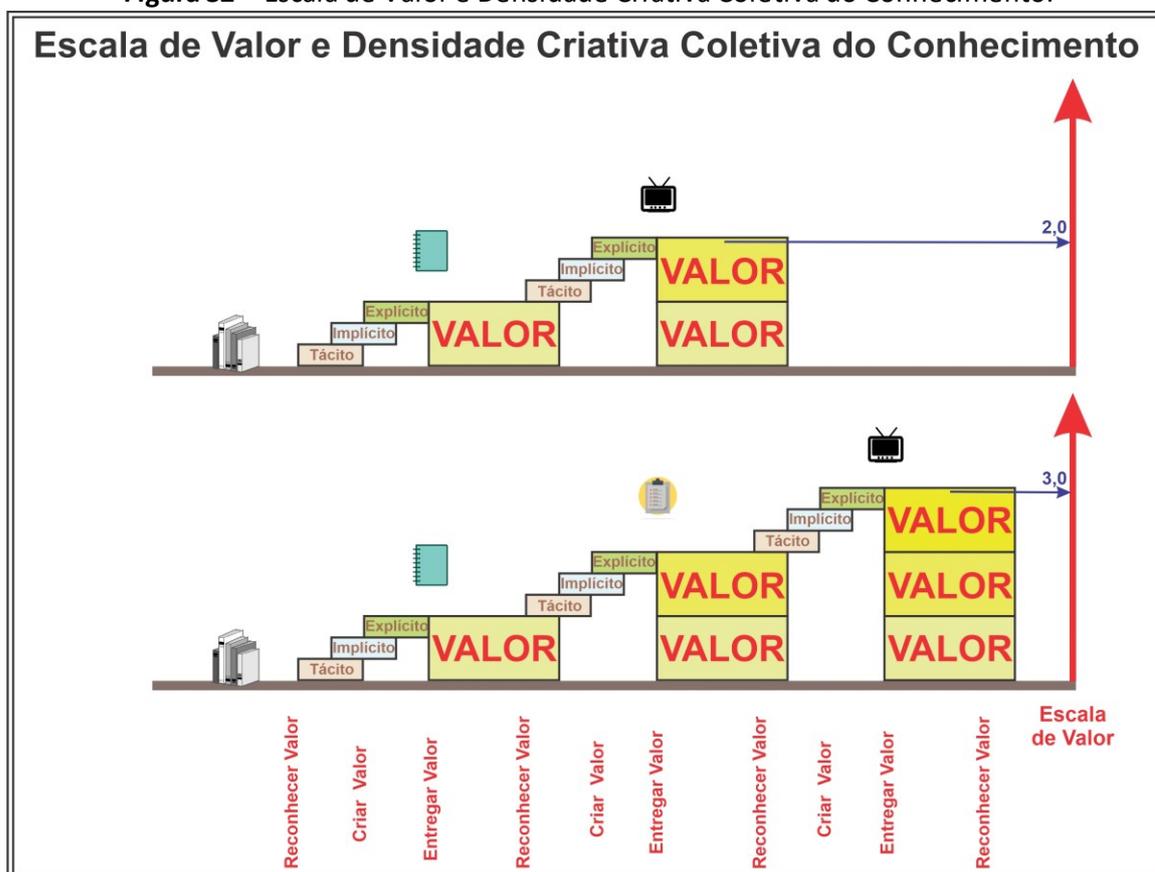
Acontece que, no lado esquerdo da Figura 31, arbitramos para o professor a Densidade Criativa Individual do Conhecimento com o valor hipotético 1, fazendo o mesmo para o profissional de vídeo, fato que resultou no Valor Total 2 (Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento), enquanto que no lado direito foi atribuído ao professor o mesmo valor hipotético 1 e ao profissional de vídeo foi arbitrado o valor 1,5 (50% de densidade criativa a mais que o professor), que resultou no Valor Total

2,5 (Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento), demonstrando que a Densidade Criativa Individual tem relação com a Densidade Criativa Coletiva, e conseqüentemente com o Conhecimento Produzido (Valor Entregue). A maior Densidade Criativa Individual do Conhecimento, ocasionará o aumento do Valor Entregue.

A sobreposição da Densidade Criativa Individual do Conhecimento é a Integração que ocasiona a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.

A alternância “Criar Valor”, “Entregar Valor” e “Reconhecer Valor”, na medida que se repete, aumenta a Integração na “Escala de Valor”, conforme demonstra o diagrama da Figura 31.

Figura 32 – Escala de Valor e Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.



Fonte: do autor.

A Figura 32, parte dos elementos da Figura 31, composta pelos emissores professor e profissional de vídeo, porém incluído o roteirista, todos com valor 1 arbitrado para a Densidade Criativa Individual do Conhecimento. O acréscimo de mais uma etapa de produção, e mais um emissor, passa o Valor Total do Conhecimento de 2 para 3 (Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento). Assim, fica demonstrado que ocorre o incremento do Conhecimento com a incorporação de Valor por meio de mais emissores - e etapas, que irão constituir o processo, resultando em vídeo com maior potencial de Valor Entregue final, que mais facilmente será percebido pelo Aluno.

4.4 VALOR E REMIDIAÇÃO

O Estágio de Remediação do vídeo tem relação com cada repetição da Criação de Valor, Entrega de Valor e Reconhecimento de Valor, que corresponde ao aumento do número de emissores que vão sendo incluídos no processo. Esse aumento de etapas de produção reflete também no aumento na Escala de Valor.

A alternância “Criar Valor”, “Entregar Valor” e “Reconhecer Valor”, na medida que se repete, aumenta a Integração na “Escala de Valor”, conforme demonstra o diagrama da Figura 32.

Na Figura 33, temos o exemplo inverso, em que “Criação de Valor”, “Entrega de Valor” e “Reconhecimento de Valor” acontece uma única vez.

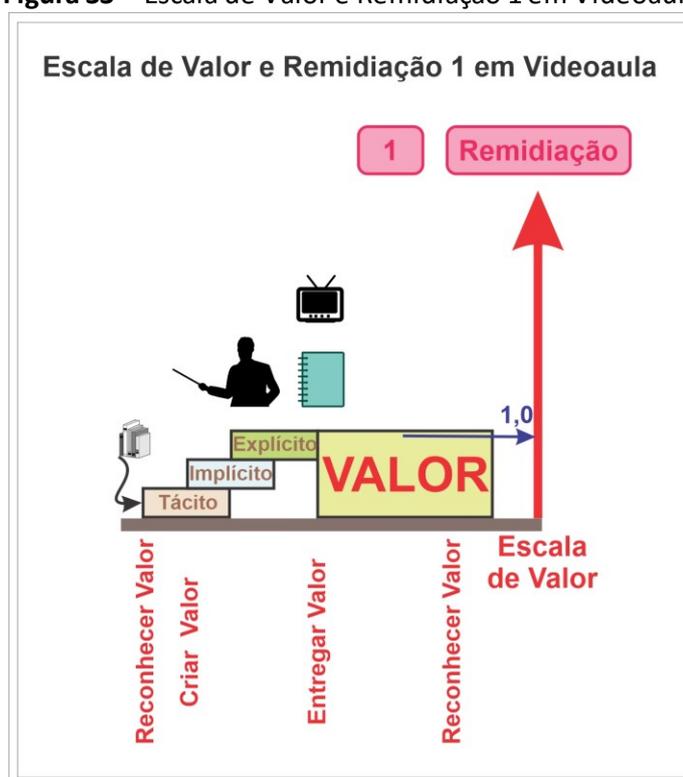
No diagrama, está representado o professor (emissor) que, de maneira deliberada (Conhecimento Tácito) acessa a literatura disponível (Conhecimento Explícito), com vistas a produzir o “Conteúdo Formalizado” (Mídia intermediária), para dar conta da Mensagem da videoaula que pretende exibir (Mídia final), ou seja, a formulação de novo Conhecimento Explícito.

Neste exemplo, a produção do Conhecimento acontece praticamente de forma concomitante, ou seja, o próprio professor formula tanto o Plano de Conteúdo quanto o Plano de Expressão, pois ele próprio irá gravar sua performance perante

câmera de vídeo. Também usará elementos do Plano de Expressão próprios como a Linguagem Escrita – que acontece em um quadro; a sua própria Linguagem Oral; e a Linguagem Imagética - do seu próprio corpo ou eventualmente algum desenho que reproduza no quadro ou projeção de imagem que venha realizar. Trata-se da reprodução fiel do Plano de Expressão da Sala de Aula – porém gravado em vídeo, o que Bolter e Grusin (1999) chamam de Remediação de estágio 1.

Durante o processo o professor (emissor) Reconhece Valor em determinada bibliografia existente, a partir dela Cria Valor com seu Conhecimento Tácito, para Entregar Valor, por meio do “Conteúdo Formalizado” e “Videoaula gravada” (Conhecimento Explícito), que terá Reconhecimento de Valor pelo receptor. O Processo se encerra em uma única etapa. Para efeitos de comparação, será arbitrado o Valor hipotético 1 para a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do professor.

Figura 33 – Escala de Valor e Remediação 1 em Videoaula.

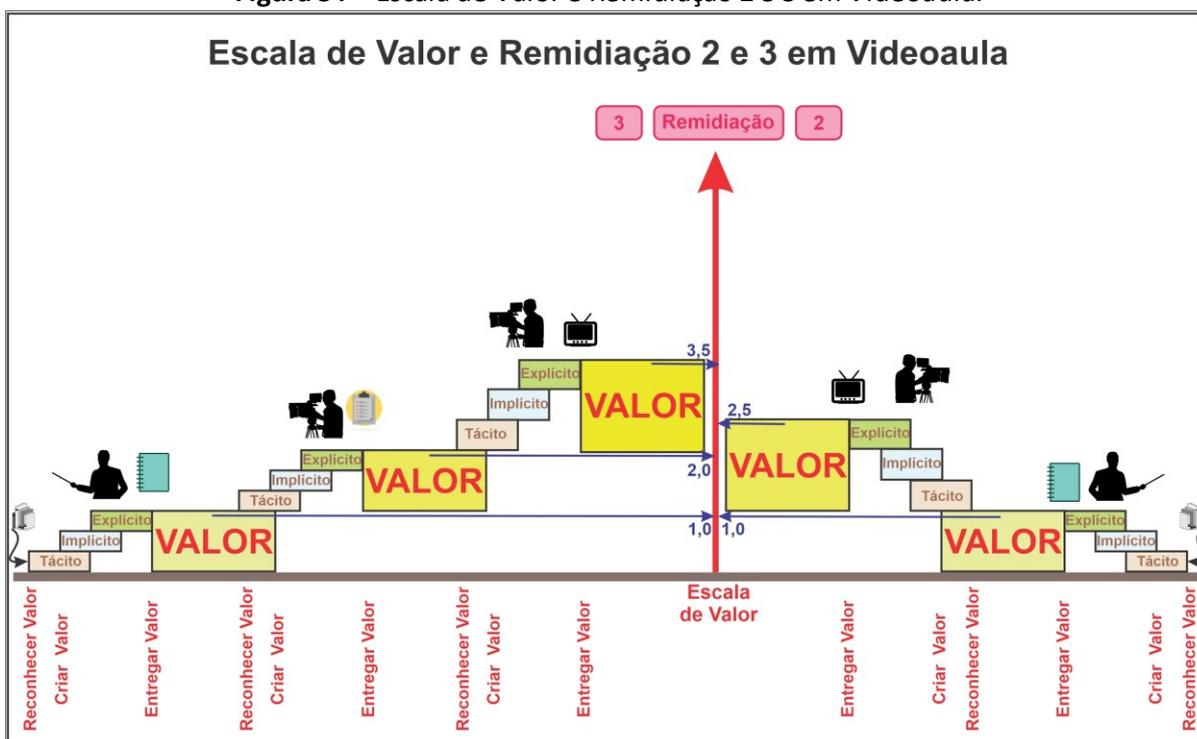


Fonte: do autor.

A Remediação de estágio 1 da Sala de Aula, se dá quando a dinâmica das linguagens oral, escrita e imagética da aula, tendo como protagonista o Emissor Professor, é gravada em vídeo pelo próprio professor, passando a ser chamada de videoaula.

Na Figura 34 é demonstrado no que resulta o aumento do número de etapas repetitivas de Criação, Entrega e Reconhecimento de Valor.

Figura 34 – Escala de Valor e Remediação 2 e 3 em Videoaula.



O diagrama da Figura 34 conjuga duas condições do Processo de Conhecimento em videoaula, sendo que condição a direita se refere a videoaula produzida com a participação do Emissor Professor, que Cria Conhecimento (Mensagem), no Plano de Conteúdo, e Entrega Valor por meio da Mídia “Conteúdo Formalizado”. Na etapa seguinte, o profissional da área de vídeo, Cria Conhecimento (Mensagem) no Plano de Expressão (incorporado ao “Conteúdo

Formalizado”), que pode, por exemplo, ser a gravação em vídeo, a inserção de imagens, a inserção de texto, a edição ou várias composições desses elementos. Hipoteticamente é atribuído Valor 1 como sendo a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do professor, e ao profissional da área de vídeo é atribuído valor 1,5 (50% a mais que a densidade criativa do professor), o que resulta no Valor 2,5 para a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.

A condição a esquerda, se refere a videoaula produzida com a participação do Emissor Professor (Plano de Conteúdo), e do profissional da área de vídeo (Plano de Expressão), porém é incluída uma etapa intermediária que tem a participação do Roteirista que vem agregar Valor ao Plano de Expressão. A Criação, Entrega e Reconhecimento de Valor acontece por três vezes consecutivas. É atribuído o Valor hipotético 1 para a Densidade Criativa do professor e o mesmo Valor ao Roteirista, sendo que ao profissional da área de vídeo é atribuído Valor 1,5, o que resulta no Valor 3,5 para a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.

Assim, a condição a direita, no diagrama da Figura 34, é apontada como sendo Remediação de estágio 2, por conta da inexistência da etapa de Criação de Valor pelo Roteirista, fato que ocasiona a perda do Valor 1,0. Na Remediação de estágio 2 é quando a gravação em vídeo da aula presencial persiste, porém com a inclusão no processo de mais um Emissor, que pode ser um profissional da área de vídeo – que dá sua contribuição por meio da gravação em vídeo, da inserção de imagens, da inserção de texto, da edição.

A condição da esquerda, na Figura 34, se caracteriza como Remediação de estágio 3, em que o vídeo ainda traz algumas características da sala de aula, inclusive tendo o professor como protagonista frente as câmeras, contudo a linguagem oral do professor se aproxima da oralidade da televisão; a escrita é realizada de forma virtual; e a imagética tem tratamento dinâmico; o que exige a participação – por meio da integração do conhecimento, de outros Emissores como o roteirista e profissional da área de vídeo, o que proporciona maior densidade no Plano de Expressão.

Na etapa 3 de produção do Conhecimento em videoaula, existe a possibilidade de potencializar a criação do Conhecimento, com o aumento da Criação de Valor por meio da ampliação da quantidade de agentes poiéticos no Plano de Expressão (pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, designer, editor e técnico). Ou seja, ter mais agentes poiéticos (emissores) do Plano de Expressão, com sua diversidade de visão de mundo e diversidade de capacidade criativa, em esforço para trazer o Mundo Mental da Representação para o Mundo Perceptível da Realidade.

Nessa condição, existe a possibilidade de ampliação quase que ilimitada de Criação de Valor, por conta da diversidade de agentes poiéticos e das opções poiéticas (elementos do Plano de Expressão) disponíveis para serem exploradas durante o processo criativo de cada cena do vídeo. Não se trata do aumento do número de cenas, mas da ampliação da Diversidade Criativa na Geração de Valor por meio de diferentes agentes poiéticos, que resultará na Potencialização do Conhecimento. O diagrama da Figura 35 demonstra que o aumento da quantidade de agentes poiéticos (emissores) no Plano de Expressão, amplia o Valor na Escala, de forma não-linear, que resultará na Remediação de estágio 4.

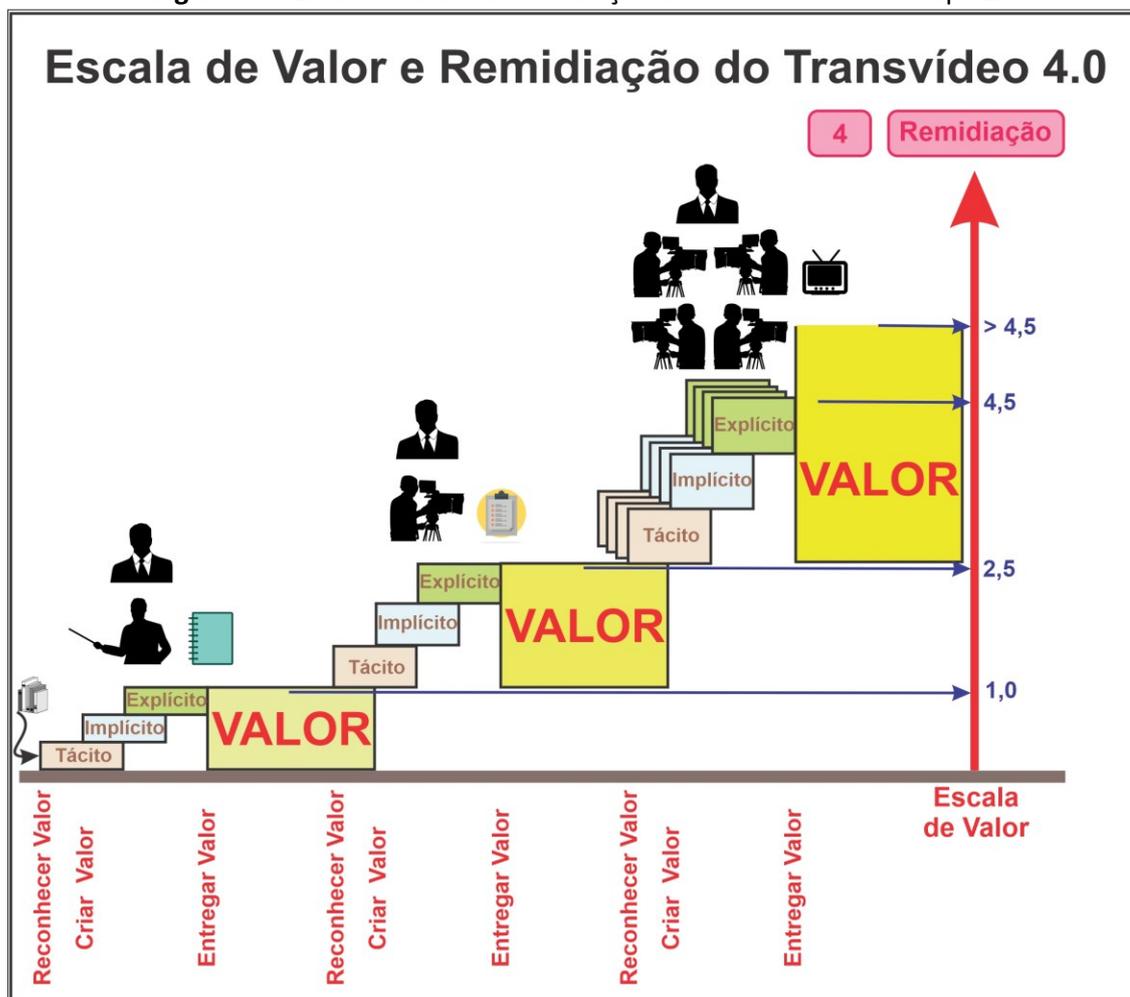
Na Remediação de estágio 4 desaparecem as características da mídia de origem, nesse caso a sala de aula, e emerge uma nova mídia com o Plano de Expressão característico de um programa de televisão.

Ao adotar o processo de produção de TV, o Transvídeo 4.0 assume agentes poiéticos como o conteudista, o roteirista e a equipe Técnico-artística (pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, designer, editor e técnico) com diferentes capacidades criativas e visões de mundo distintas, atuando de forma integrada e com transcendência do Conhecimento, resultando na Potencialização do Conhecimento.

A Figura 35 – Escala de Valor e remediação do Transvídeo 4.0, representa o Processo Produtivo da Televisão brasileira que inspirou o Processo Produtivo de Videoaulas da TV IFSC, que ao atingir o estágio 4.0 de Remediação passa a ser

denominado Transvídeo 4.0 – por ter produção e produto Transsubjetivos (Transdisciplinar).

Figura 35 – Escala de Valor e Remediação do Transvídeo 4.0. – Mapa 2.



Fonte: do autor.

A Figura 35 mostra o professor como o Criador de Valor, que entrega o “Conteúdo Formalizado”, para que o Roteirista dê andamento no Plano de Expressão por meio de Roteiro, que será implementado por equipe técnico-artística (inclusive diretor) que também operacionaliza o Plano de Expressão dentro das suas competências técnico-artísticas. Ao professor é atribuído hipoteticamente Valor 1 como Densidade Criativa Individual do Conhecimento. Ao Roteirista é atribuído

hipoteticamente Valor 1,5 como Densidade Criativa Individual do Conhecimento. A sobreposição das duas etapas criativas resultará na Integração com Valor 2,5 de Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento. A inclusão no processo de um membro da equipe técnico-artística (*designer* , por exemplo), com Valor 2 de Densidade Criativa Individual do Conhecimento, resultaria no Valor 4,5 de Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, porém ao incluir no processo não somente um *designer* - mas quatro deles, não somente um editor mas dois deles, e assim sucessivamente, resultaria em Valor superior a 4,5, tendo em vista que a sobreposição de Conhecimento por grupos de produção conectados entre si, por Transcendência do Conhecimento, levaria a Diversidade Criativa do Conhecimento, e conseqüentemente a Potencialização do Conhecimento, que será explorada mais adiante no presente capítulo.

A Figura 35 demonstra que quanto maior for o número de etapas no processo produtivo (eixo x), mais alto será o estágio de Remediação e maior será a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento que, conseqüentemente traz reflexo no nível (eixo y) de Valor Entregue (Conhecimento). Quanto maior for o número de agentes poéticos de mesma ou diferentes especialidades, maior será a Diversidade Criativa do Conhecimento. Densidade Criativa Individual do Conhecimento, Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, e Diversidade Criativa do Conhecimento, potencializam o Conhecimento que será entregue, ou seja, é aumentado o Valor Criado, o Valor entregue e conseqüentemente, o Valor Percebido. Valor é Conhecimento.

4.5 O CAMINHO PARA O VÍDEO TRANSDISCIPLINAR

No processo transdisciplinar de produção de vídeo, quando da formulação do Plano de Expressão da Mensagem, é possível potencializar a Criação do Conhecimento na medida que é feita a inclusão de diversos agentes poéticos, com diferentes capacidades criativas e visões de mundo distintas. O Valor Criado decorre

da Densidade Criativa do Conhecimento e da Diversidade Criativa do Conhecimento dos emissores.

A Potencialização do Conhecimento é um novo elemento incluído aos dois existentes: Amplitude do Conhecimento e Profundidade do Conhecimento. A discussão sobre amplitude *versus* profundidade do conhecimento, vem acontecendo desde o século passado, sendo que Schwartz *et al* (2008) referenciam eminentes pesquisadores como Bloom (1961), James, (1890), Novak e Gowin (1984), Piaget (1983), Sizer (1984), Vygotsky (1978) e Whitehead (1929), que defendem o foco da aprendizagem na profundidade de conceitos. Eylon e Linn (1988) ao revisar a literatura em ciências cognitivas e educação científica para apontar estratégias de melhoria do ensino de ciências destaca: "...uma cobertura aprofundada de vários tópicos de ciências irá beneficiar os alunos muito mais do que uma cobertura fugaz de vários tópicos de ciências" (EYLON; LINN, 1988, p. 251). Contudo a própria obra admite que poucos estudos empíricos demonstram a eficácia dos métodos sugeridos e aponta para a incapacidade de definir estrutura geral para defender a profundidade do conhecimento como sendo mais relevante que a amplitude. Mesma conclusão presente em Beittel *et al* (1961), que considera poucos estudos disponíveis para apoiar uma posição em relação a outra. Sobre distinção entre amplitude e profundidade do conhecimento, Anderson e Freebody (1981) apresentam a primeira proposta de uma nova dimensão do conhecimento lexical.

A discussão atual sobre a supremacia da profundidade do conhecimento em relação a amplitude do conhecimento, decorre da Idade Moderna, em que o conhecimento generalista começa a perder espaço para o conhecimento especialista.

Inicialmente, na Idade Moderna, o conhecimento era livre de fronteiras intelectuais para sua produção e difusão, pois na medida que a matéria bruta da informação se deslocava do campo à cidade, grande quantidade de diferentes indivíduos acrescentava sua contribuição - que envolvia conceitos diversos, que resultava em maior Amplitude – o Conhecimento Generalista.

Porém, na medida que o processamento do conhecimento passa a ser uma atividade coletiva, grande variedade de ocupações especializadas são requeridas para atuar em práticas colaborativas de compartilhamento especializado do conhecimento para produção de novos conhecimentos. Na mesma época, o desenvolvimento do positivismo de Auguste Comte e da burocracia de Max Weber passaram a inspirar instituições, como por exemplo a Escola, a preservar domínios do conhecimento por meio do curso, do currículo, da disciplina, e do departamento, o que fez com que as ciências fossem se dividindo em muitos ramos e compartimentos, que resultou no Conhecimento Especialista.

Na medida que a ciência se fragmenta (redução da Amplitude do Conhecimento), esforços são empreendidos no sentido de dar maior profundidade para aquele segmento do conhecimento, como meio de garantir sua supremacia sobre os demais, em uma espiral positiva de competição e crescimento do Conhecimento Especialista.

A Figura 36, mostra dois gráficos (a e b) trazendo, em ambos, no eixo X a Amplitude do Conhecimento e no eixo Y a Profundidade do Conhecimento. No gráfico “a”, em que a Amplitude do Conhecimento é maior que a Profundidade do Conhecimento, temos o Conhecimento Generalista; e no gráfico “b”, em que a Amplitude do Conhecimento é menor que a Profundidade do Conhecimento, temos o Conhecimento Especialista.

Figura 36 – Conhecimento em profundidade e amplitude.



Fonte: do autor.

A amplitude é sinônimo de uma larga base de conhecimento e a profundidade representa o domínio disciplinar.

O Conhecimento Especialista, caracterizado pela profundidade, é disciplinar, ou seja, se origina da divisão da Amplitude do Conhecimento Generalista em diversos segmentos, chegando a fragmentos, que, segundo Pombo (2004, p.5-6), a ciência considera que possam, posteriormente, ser recompostos para resultar no todo.

O Conhecimento Especialista – com característica Disciplinar, está representado na Figura 37 por meio de gráficos que mostram as possibilidades: a) disciplinas de especialidades diferentes com o conhecimento sendo exercido individualmente; b) disciplinas da mesma especialidade com o conhecimento sendo exercido por equipe de trabalho monodisciplinar.

No gráfico “a” podemos arbitrar, por exemplo, que a curva “1” representa a difusão do conhecimento com a oferta por videoaula da disciplina de Química. A curva “2” represente a difusão do conhecimento com a oferta por videoaula da disciplina de Biologia e que a curva “3” represente a difusão do conhecimento com a oferta por videoaula da disciplina de Física, todas com a base menor (Amplitude do Conhecimento – eixo X) que a altura (Profundidade do Conhecimento – eixo y) – que caracteriza o Conhecimento Especialista.

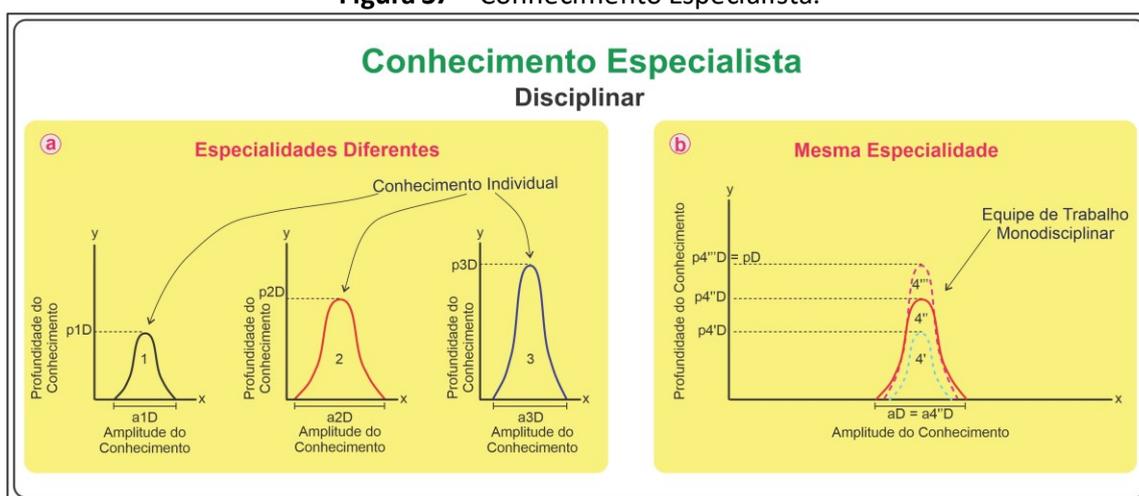
As videoaulas das três disciplinas de especialidades diferentes, ofertados individualmente por três emissores especialistas de cada disciplina, têm as bases das três curvas (Amplitude do Conhecimento) diferentes (a_{1D} , a_{2D} e a_{3D}), e alturas (Profundidade do Conhecimento) diferentes (p_{1D} , p_{2D} e p_{3D}).

Cabe destacar que, como sendo videoaulas de Conhecimento Disciplinar - Especialista, o eixo Y (Profundidade do Conhecimento) sempre será maior que o eixo X (Amplitude do Conhecimento). Nos três casos exemplificados, de difusão de Conhecimento Disciplinar, com o protagonismo do professor, Especialista naquela

disciplina, existe a tendência de reprodução na videoaula das práticas da sala de aula. É provável que essa videoaula fique limitada ao estágio de remediação 1.

No gráfico “b” podemos arbitrar, por exemplo, que se trata da difusão do conhecimento com a oferta de uma videoaula da disciplina Biologia (curva “4”), formulado por três especialistas em Biologia (4', 4'' e 4''') trabalhando em equipe monodisciplinar. Cada um dos três especialistas da disciplina de Biologia, tem um nível de Profundidade do Conhecimento e Amplitude do Conhecimento sobre a disciplina. O trabalho da equipe monodisciplinar, composta pelos especialistas 4', 4'' e 4''' não resulta em sobreposição de conhecimento, tendo em vista a não integração dos conhecimentos que são de mesma essência disciplinar. Na composição da videoaula de Biologia prevalece a maior Amplitude do Conhecimento – que é do especialista 4'' ($aD = a4''D$), e a maior Profundidade do Conhecimento - que é do especialista 4''' ($pD = a4'''D$). Mesmo com três Especialistas no Plano de Conteúdo, ao Plano de Expressão da videoaula será dado pouca relevância por se limitar ao estágio de remediação 1, com as práticas da sala de aula gravadas em vídeo pelos professores, que exercem, cada qual da sua vez, também o papel de formulador do Plano de Expressão por meio do uso de uma câmera ligada dirigida ao colega ministrando sua aula.

Figura 37 – Conhecimento Especialista.

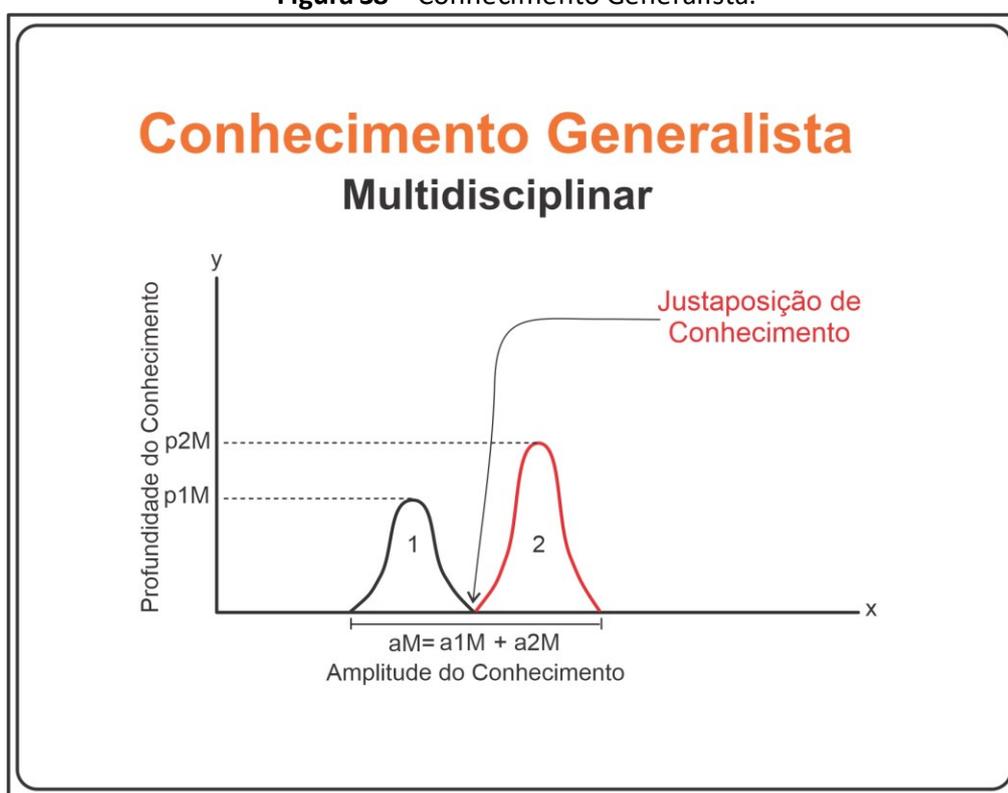


Fonte: do autor.

O Conhecimento Generalista tem característica Multidisciplinar. A multidisciplinaridade, segundo Thiesen (2008), rompe com o pensamento disciplinar, parcelado, hierárquico, fragmentado, dicotomizado e dogmatizado que marcou por muito tempo a concepção cartesiana de mundo”.

O Conhecimento Generalista está representado em gráfico, na Figura 38, onde consta Profundidade do Conhecimento (eixo Y), Amplitude do Conhecimento (eixo X) e duas curvas justapostas (“1” e “2”) localizadas nesses eixos correspondendo a duas Disciplinas diferentes.

Figura 38 – Conhecimento Generalista.



Fonte: do autor.

Arbitramos, para efeito desse estudo, duas Disciplinas com Profundidade de Conhecimento diferentes e cada qual com a mesma Amplitude do Conhecimento. A Multidisciplinaridade é caracterizada pela justaposição das disciplinas que

pressupõe a manutenção da integridade disciplinar, a não interferência de uma disciplina na outra e a não geração de novas disciplinas quando em relacionamento multidisciplinar. Doucette (2011, p.281), define que o "Multidisciplinar" se refere a uma mistura não integrativa de disciplinas. A Multidisciplinaridade mantém as suas disciplinas, metodologias e pressupostos sem mudança ou desenvolvimento de outras disciplinas dentro do relacionamento multidisciplinar.

Como exemplo, vamos supor que para ilustrar sua aula de Biologia, o professor formule o Plano de Conteúdo correspondente, para produzir uma videoaula com o apoio de um profissional da área de vídeo que se encarregará do Plano de Expressão - como gravação em vídeo, inserção de fotografias, e inserção de texto. A resultante será uma videoaula multidisciplinar – generalista, composta pela disciplina Biologia - especialista (curva“1”) e disciplina Vídeo – especialista (curva“2”), ambas justapostas - mantendo cada qual sua identidade disciplinar. A Amplitude do Conhecimento dessas duas disciplinas pode ser a mesma ($a_{1M} = a_{2M}$), porém, a base individual de cada curva é menor que as suas alturas individuais, por conta da priorização da Profundidade do Conhecimento (p_{1M} e p_{2M}) que caracteriza a especialidade disciplinar individual de Biologia (curva“1”) e Vídeo (curva“2”).

Segundo Holland (2008, p.12) o trabalho multidisciplinar refere-se à simples justaposição de duas ou mais disciplinas, com foco na proximidade das mesmas ao invés do esforço de transformação para produzir novas formas de conhecimento. O Conhecimento quando aplicado de forma Multidisciplinar é generalista, fato perceptível no exemplo, em que, na videoaula, prevaleceu a Amplitude do Conhecimento (a_M) - soma da Amplitude do Conhecimento de cada especialidade ($a_{1M}+a_{2M}$), que superou a maior Profundidade do Conhecimento (p_{2M}). Para efeito de Profundidade do Conhecimento não poderia ser feita a mesma operação somatória ($p_{1M} + p_{2M}$) pelo fato de “1” e “2” terem Profundidade do Conhecimento exclusiva. Cada disciplina dá sua contribuição para a produção da videoaula com sua Profundidade de Conhecimento específica, porém a Profundidade de

Conhecimento que prevalecerá é aquela que se refere a disciplina que guia o Plano de Conteúdo, nesse caso a Biologia, mesmo que $p1M < p2M$.

Tanto no Conhecimento Especialista quanto no Conhecimento Generalista, as Profundidades do Conhecimento de disciplinas não se somam.

O ser humano – fonte do Conhecimento, é subjetivo na sua essência. A subjetividade humana vem sendo discutida academicamente no Conhecimento Disciplinar e Conhecimento Multidisciplinar. Com a disseminação do conceito de Conhecimento Interdisciplinar emerge a intersubjetividade. Thiesen (2008, p.548), afirma que a interdisciplinaridade visa à recuperação da unidade humana pela passagem de uma subjetividade para uma intersubjetividade.

Com base nesse ponto de vista, passamos a denominar o Conhecimento Interdisciplinar de Conhecimento Intersubjetivo, tendo em vista que o Conhecimento Disciplinar (Especialista) é regido pela Profundidade do Conhecimento e o Conhecimento Multidisciplinar (Generalista) é regido pela Amplitude do Conhecimento, condições não aplicáveis no Conhecimento Interdisciplinar que visa a integração do conhecimento – independente dele ter origem especialista ou generalista. Na pesquisa interdisciplinar Holland (2008, p. 12) destaca que a mesma exige a integração de conhecimento e/ou métodos das várias disciplinas reunidas para resolver uma questão ou problema.

A designação “disciplina” incorporada ao termo “Conhecimento Interdisciplinar” traz em seu bojo incoerência de conceber a interdisciplinaridade numa abordagem também disciplinar que ela não tem. Mesmo porque, segundo Thiesen (2008, p.547), a interdisciplinaridade será sempre uma reação alternativa à abordagem disciplinar normalizadora dos diversos objetos de estudo. Leis (2005, p. 7) questiona se a tarefa de procurar definições finais para a interdisciplinaridade não seria algo propriamente interdisciplinar, senão disciplinar. Thiesen (2008, p.547) defende que a interdisciplinaridade está sempre situada no campo onde se pensa a possibilidade de superar a fragmentação das ciências – que é feita pela disciplinaridade, constituindo-se na resistência sobre um saber parcelado.

O denominado, até então, Conhecimento Interdisciplinar tem sua origem em Conhecimento Disciplinar - em que disciplinas diferentes são sobrepostas por meio de integração para criar Conhecimento novo e resolver uma questão ou problema, o que significa que a origem é disciplinar, mas o resultado não.

Por ter sua origem no Conhecimento Disciplinar, o Conhecimento Interdisciplinar, graficamente, continua sendo representado pelo eixo X (Amplitude do Conhecimento) e pelo eixo Y (Profundidade do Conhecimento), que permitem visualização da sobreposição das curvas dos diversos conhecimentos integrados.

No gráfico, da Figura 39, os eixos X e Y vão referenciar uma figura plana que representa determinado Conhecimento Especialista (Disciplinar) ou Conhecimento Generalista (Multidisciplinar). No exemplo específico, foi arbitrado que os eixo X e Y referenciam as curvas "1", "2" e "3" que têm as mesmas Amplitudes do Conhecimento ($a1=a2=a3$) e Profundidades do Conhecimento diferentes ($p1<p2<p3$).

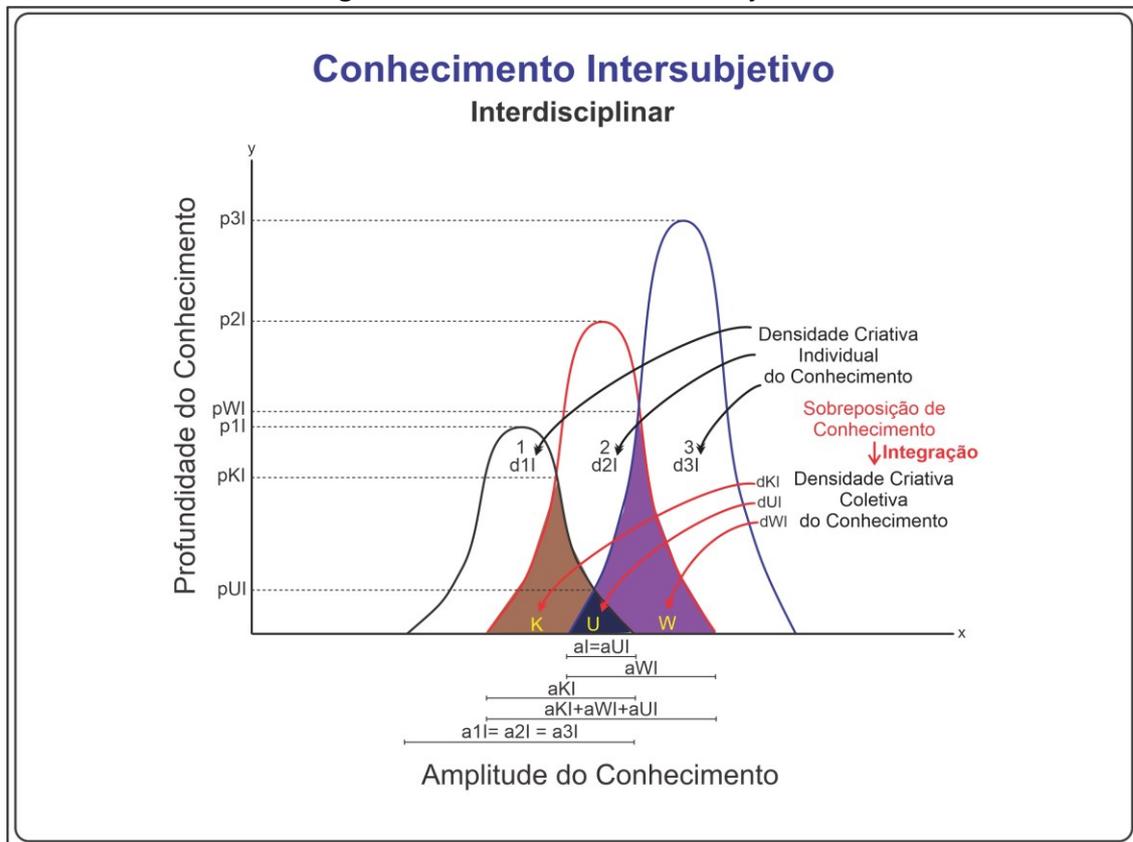
Duas especialidades sobrepostas resultam em uma nova forma de conhecimento (Interdisciplinar) - que chamamos de Conhecimento Intersubjetivo, representada por figura plana (K e W) - definida pelos eixos X e Y. Por conta do grau de integração real entre essas duas especialidades, ocorrerá aumento de Densidade do Conhecimento nessa área da nova figura plana.

A Densidade do Conhecimento é maior na medida que se sobrepõem (integração) Plano de Conteúdo com Plano de Expressão ou Plano de Expressão com Plano de Expressão.

Quando disciplinas diferentes concorrem para a criação de um novo conhecimento, sejam elas disciplinas justapostas (multidisciplinaridade) ou disciplinas sobrepostas (interdisciplinaridade), o conhecimento é representado por figura geométrica bidimensional nos eixos X e Y (plana), porém o conhecimento interdisciplinar - que tem origem em duas disciplinas diferentes sobrepostas, traz consigo a integração especialista que resulta em novo conhecimento mais denso.

Dos eixos X (Amplitude do Conhecimento) e Y (Profundidade do Conhecimento) emerge a Integração do Conhecimento.

Figura 39 – Conhecimento Intersubjetivo.



Fonte: do autor.

As curvas “1”, “2”, e “3” - de Conhecimento Especialista, tem, cada qual, sua Densidade Criativa Individual do Conhecimento decorrente do esforço criativo dos Agentes Poiéticos correspondentes. O esforço criativo dos agentes poiéticos, é o que Japiassu (1976) denomina de intensidade das trocas entre os especialistas, ao caracterizar a interdisciplinaridade pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas no interior de um mesmo projeto. O esforço criativo individual de criar e entregar valor com vistas ao reconhecimento de valor pelo outro agente poiético participante do processo, conduz a integração. A sobreposição do conhecimento do Agente Poiético “1” e Agente Poiético “2” se dá

por integração, resultando na Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento “K” - já que cada qual traz sua Densidade Criativa Individual do Conhecimento. O mesmo acontece com a sobreposição e integração do conhecimento do Agente Poiético “2” e Agente Poiético “3” que resulta na Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento “W”. A integração entre os Conhecimentos “K” e “W” resulta no Conhecimento “U” que corresponde a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento “U”, que é o Conhecimento total dessa etapa do processo.

Para exemplificar, trazemos a produção de uma videoaula, em que a curva de conhecimento “1” representa a formulação do Conteúdo Formalizado pelo professor; a curva de conhecimento “2” representa a Estrutura de Roteiro a ser adotada pelo roteirista; e a curva de conhecimento “3” que representa a formulação do Plano de Expressão por profissional da área de vídeo.

A sobreposição por integração das curvas de conhecimento “1” (Conteúdo Formalizado) e “2” (Estrutura de Roteiro) resultará na área “K” de conhecimento (que tem a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento – “dKL”), que representa o Textual do Roteiro. O Roteirista (“1”) pode compactar, resumir, ou suprimir o conhecimento entregue pelo professor (“2”) em consonância com a estrutura do roteiro, condição representada pela área “K” de conhecimento.

A sobreposição por integração das curvas de conhecimento “2” (Estrutura de Roteiro) e “3” (Plano de Expressão) resultará na área “W” de conhecimento (que tem a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento – “dWL”), que representa a gravação em vídeo, a inserção de imagens, a inserção de texto, a edição ou várias composições desses elementos. O Roteirista (“1”) pode delimitar o conhecimento a ser disponibilizado pelo profissional de vídeo (“3”) por meio de cenas pré-definidas, condição representada pela área “W” de conhecimento.

A Integração do Textual do Roteiro (“K” contendo “dKL”) com o Imagético de Vídeo do Roteiro (“W” contendo “dWL”) resultará em “U”, que corresponde a parcela de maior Densidade do Conhecimento (“dUL”) envolvendo o textual e o imagético de vídeo.

A integração dos diferentes conhecimentos faz com que Amplitude do Conhecimento e Profundidade do Conhecimento das áreas resultantes (“K”, “W” e “U”) sejam menores que a Amplitude e Profundidade das curvas que lhe deram origem (“1”, “2” e “3”). Contudo essa sobreposição de conhecimento (envolvendo plano de conteúdo e plano de expressão) ocasiona o aumento da Densidade do Conhecimento.

Para efeito ilustrativo, podemos fazer analogia entre a representação da Densidade do Conhecimento e a representação da Densidade da Luz sobre uma superfície plana, pela intangibilidade de ambos, diferente, por exemplo, da Densidade da Água - que é tangível e ocupa volume, que tem como unidade Kg/m³. A luz tem seu nível de iluminação (iluminância) medido pela unidade Lux que corresponde a Lumen / m². Lumen é a quantidade de luz emitida por uma fonte. Quanto maior a quantidade de luz (Lumen) entregue em uma área de um metro quadrado, maior será o nível de iluminação (Lux) percebida naquela área, ou seja, a Luz parecerá mais densa pois na superfície de projeção haverá mais Lumen por metro quadrado. A luz tem sua densidade percebida pelo “olho humano” e calculada tendo como referência o plano de contato definido e a quantidade de luz entregue conhecida, enquanto que a densidade do conhecimento não é percebida nem calculada, mas pode ser representada compondo a área plana resultante da sobreposição das curvas do conhecimento geradas por agentes poiéticos. Retomando a proposta inicial da analogia, quanto maior for o valor criado por um agente poiético a ser entregue a outro – a Criação de Valor e a Entrega de Valor (Lumen), maior será o nível de valor percebido pelo outro agente poiético (Reconhecimento de Valor) que resultará em integração – a sobreposição densa do conhecimento (Lux). O Conhecimento é intangível, portanto, partindo da sobreposição dos conhecimentos individuais dos agentes poiéticos, não é possível calcular a Densidade do Conhecimento. Porém, Howkins (2001) defende que a criatividade é matéria-prima para a Criação de Conhecimento que visa à Geração de Valor, portanto, a Densidade do Conhecimento decorre da criatividade aplicada na

criação de valor pelos agentes poiéticos individualmente; e da criatividade aplicada na criação de valor pelos agentes poiéticos, coletivamente, por meio da integração - representada nas áreas de sobreposição de conhecimento. Moraes e Valente (2008, p. 65) aponta que a interdisciplinaridade possibilita a integração dos conhecimentos.

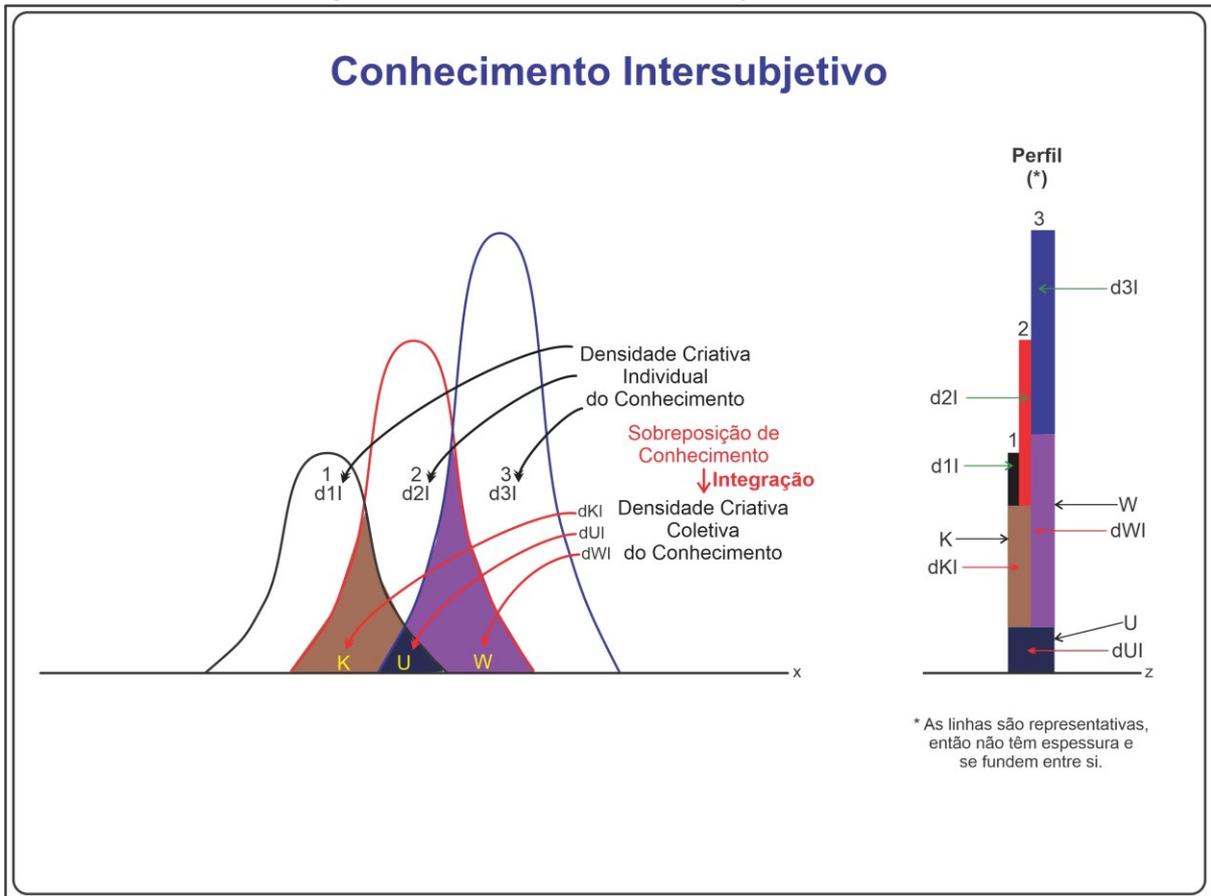
A Interdisciplinaridade se caracteriza pela sobreposição de várias fontes de conhecimento disciplinar que não devem ser somados, pois o resultado decorre da integração dos conhecimentos disciplinares originários. Inclusive Gilbert (1998), defende que a interdisciplinaridade é "uma entidade nova, única e intelectualmente coerente", em que o resultado é mais que a soma linear de suas partes.

Por esse motivo, a representação final, conceitual e gráfica (Figura 40), da Intersubjetividade, dispensa os eixos X – que trata da Amplitude do Conhecimento (Conhecimento Generalista) e o Y – que trata da Profundidade do Conhecimento (Conhecimento Especialista), pois desaparece a disciplina e passa a prevalecer a sobreposição das diversas fontes do conhecimento em integração, que resultará na Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento. Os vetores X e Z constam da figura para orientar o sentido dos planos de observação - frontal e perfil.

O gráfico do Conhecimento Intersubjetivo (Figura 40) é típico do estágio 3 de Remediação que prevê a integração entre conhecimento do professor conteudista, roteirista e profissional de vídeo.

Na produção de videoaula no estágio 3 de remediação, o Conhecimento Intersubjetivo é incremental e cumulativo, e cada agente poiético traz para o processo sua Densidade Criativa Individual que, quando integrada com outros agentes poiéticos, resultará no aumento da Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.

Figura 40 – Conhecimento Intersubjetivo - Final.



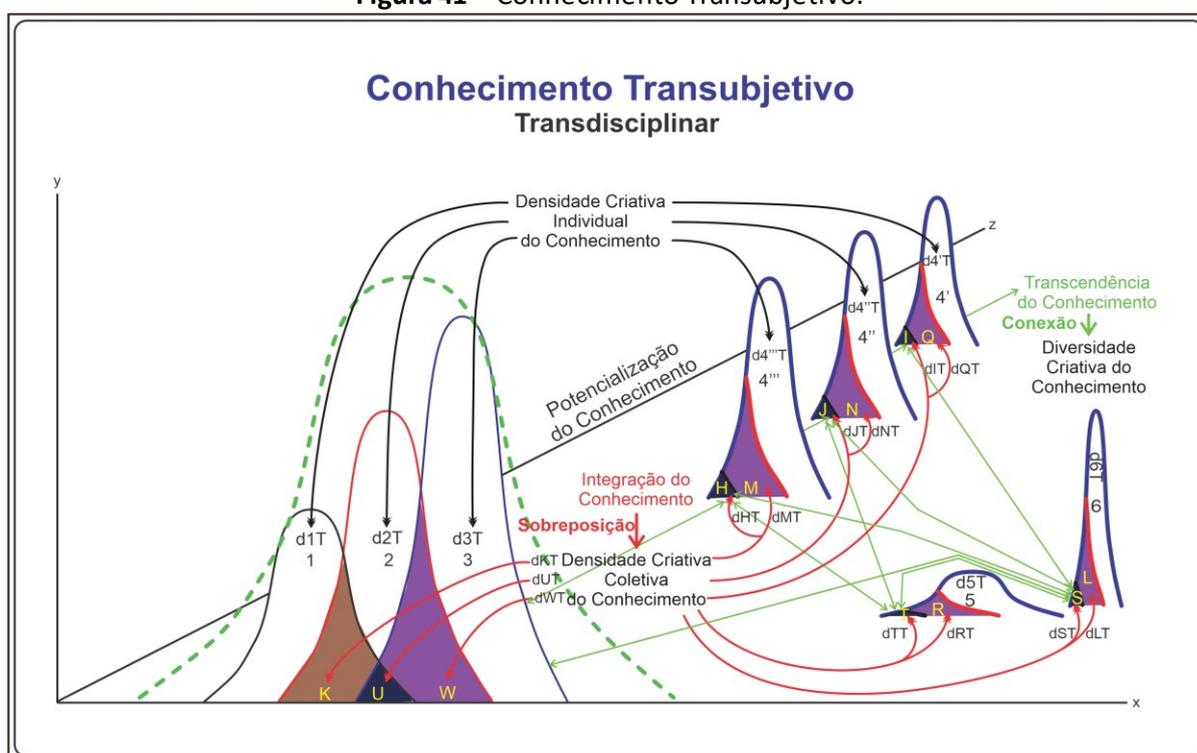
Silva *et al* (2018, p.993) aponta que, “enquanto a interdisciplinaridade possibilita a integração dos conhecimentos, a transdisciplinaridade oportuniza a transcendência da subjetividade objetiva do sujeito em relação ao seu conhecimento”. Porém para efetivar o processo transdisciplinar, é necessário iniciar pela adesão a integração do conhecimento, para então atingir um espaço sem fronteiras disciplinares. Segundo Piaget (1972), a interdisciplinaridade é uma forma de pensar e de alcançar a transdisciplinaridade, que ultrapassa a integração e a reciprocidade entre as ciências e se transpõe para um espaço onde desapareceriam as fronteiras entre as ciências. Japiassu (1976) defende que a transdisciplinaridade enfatiza as relações intersubjetivas, dá ênfase à multidimensionalidade dos fenômenos, privilegia diferentes enfoques e dimensões uma vez que as relações

intersubjetivas são de natureza crítica, intuitiva e transformadora de processos. Assim, o processo transdisciplinar tem início na integração do conhecimento com vistas a transcendência subjetiva - intuitiva e crítica, sem fronteiras de conhecimento, com ênfase na multidimensionalidade dos fenômenos.

Pelo mesmo motivo que adotamos a denominação Conhecimento Intersubjetivo, para aquele chamado de Interdisciplinar, passamos a usar a expressão Conhecimento Transubjetivo em substituição ao transdisciplinar.

A multidimensionalidade do diagrama da Figura 41, ajuda a compreender o processo Transubjetivo.

Figura 41 – Conhecimento Transubjetivo.



Fonte: do autor.

No diagrama é identificável em primeiro plano, junto ao eixo X, as curvas "1", "2" e "3" que representam a Densidade Criativa Individual do Conhecimento, que quando sobrepostas ("K", "W", "U") caracterizam o processo intersubjetivo pela

integração de várias fontes de conhecimento disciplinar. A integração do conhecimento resulta na Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento (“dKT”, “dWT”, dUT”). Outras integrações – com diferentes Densidades Criativas Coletivas do Conhecimento, podem ocorrer e se conectar umas às outras – a Transcendência do Conhecimento, resultando na Diversidade Criativa do Conhecimento. Transcendência do Conhecimento significa que conhecimentos de diversas naturezas são passíveis de conexão para criação de novos conhecimentos diferentes daqueles que os geraram.

A Potencialização do Conhecimento ocorre na medida que, são realizados esforços poéticos para o aumento da Densidade Criativa Individual do Conhecimento. Esse conhecimento é integrado a outros gerando maior Densidades Criativas Coletivas do Conhecimento. Ainda, é aumentada a transcendência entre as fontes de conhecimento conectadas, com vistas a uma maior Diversidade Criativa do Conhecimento.

Os eixos X, Y, e Z são representação meramente tridimensionais, que não correspondem as variáveis apresentadas em gráficos anteriores.

Trazemos para ilustrar o Conhecimento na sua forma Transubjetiva, por meio do diagrama da Figura 41, o processo de Produção do Conhecimento em videoaula, que integra o Plano de Conteúdo ao Plano de Expressão – componentes da Mensagem, envolvendo, respectivamente, os emissores Professor - como formulador do Conteúdo, e Diretor - como formulador das diretrizes do Plano de Expressão, a ser trabalhado pelos demais emissores do processo.

Para exemplificar, vamos supor que a curva “1” represente o conhecimento do conteudista (Conteúdo Formalizado), a curva “2” o conhecimento do roteirista (Estrutura de Roteiro) e a curva “3” o conhecimento do cinegrafista (Gravação em Áudio e Vídeo). A curva “2” (Roteirista) quando se sobrepõe a curva “1” (Conteudista) gera a área “K” que corresponde ao conteúdo delimitado pela estrutura de roteiro. Por outro lado, a curva “2” (Roteirista) se sobrepõe a curva “3” (Cinegrafista) que gera a área “W” que corresponde a todas as possibilidades de

atuação do cinegrafista que foram delimitadas pela estrutura de roteiro. Essas duas primeiras integrações de conhecimento conduzem a uma nova integração de conhecimento (área “U”) que seria as cenas gravadas em áudio e vídeo segundo roteiro baseado em um recorte de conteúdo. Cada uma das três fontes do Conhecimento tem Densidade Criativa Individual do Conhecimento, e ao se integrarem, passam a compor Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento. No mesmo gráfico, temos a curva de conhecimento “4” que representa as possibilidades em *design* para aplicação em videoaula, e a área “M” – integração entre “4” e “2”, que representa as possibilidades de Imagético de *Design* e Roteiro (desenho estático, desenho animado, grafismo animado, etc), pois o Roteirista (“2”) pode delimitar o conhecimento a ser disponibilizado pelo *Designer* (“4”) por meio de cenas pré-definidas. Nova integração (“K”) acontece entre área “2” (Roteirista) e área “1” (Conteudista), que ao ser integrada com “M” gera o Conhecimento “H” - que seria as cenas de *design* segundo roteiro baseado em um recorte de conteúdo. Para efeito de exemplo, foi arbitrado a participação de três *designer* no processo de conhecimento (4’, 4”, 4’’’).

Em todas as curvas seguintes, está registrado: a Integração de cada uma delas com as curvas “1” (Conteúdo) e “2” (Roteiro); a Densidade Criativa Individual do Conhecimento; e a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento. As curvas “5” e “6” representam o conhecimento, respectivamente, do Pesquisador de Imagens (Conhecimento Generalista: base larga em relação a altura) e do Editor (Conhecimento Especialista: base estreita em relação a altura).

A linha tracejada envolvendo todo o processo, representa o Diretor que dirige todas as ações poéticas, sendo também o formulador da estrutura do documento que formaliza o conteúdo, que deve ser seguida pelo professor; e é o formulador da estrutura de roteiro, que deve ser seguida pelo roteirista.

Todas essas possibilidades de Integração quando fazendo parte do mesmo processo do conhecimento, irão possibilitar a Transcendência do Conhecimento que

resulta na Diversidade Criativa do Conhecimento. A linha de Transcendência do Conhecimento conecta as áreas de Integração “U”, “H”, “J”, “I”, “R”, “S”.

Densidade Criativa Individual do Conhecimento, Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento e Diversidade Criativa do Conhecimento quando aumentadas irão promover a Potencialização do Conhecimento.

O processo de conhecimento, que tem a capacidade de criar valor, se dá por meio de mentes criativas; por meio de integração de mentes criativas; e por meio de conexões que possibilitam transcender o conhecimento individual ou coletivo, obtido até então.

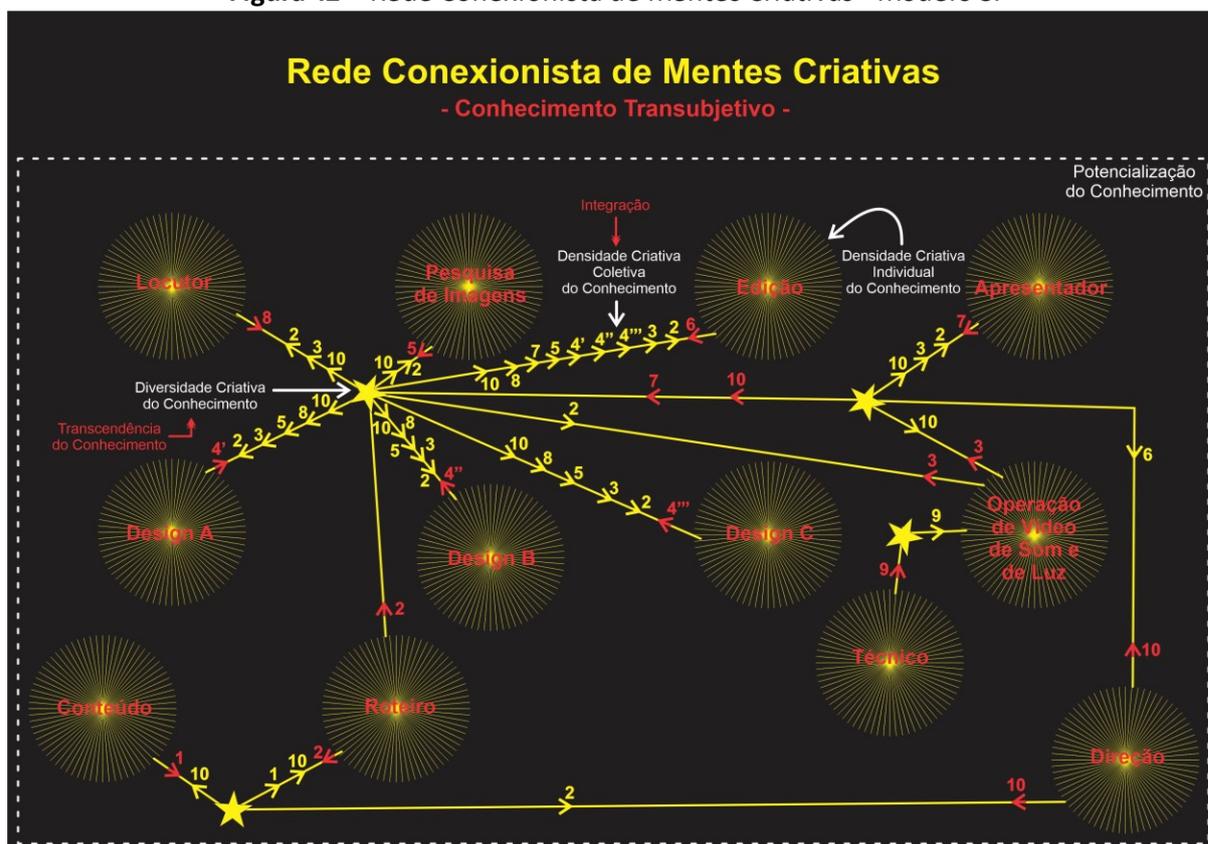
No caso específico em estudo, conforme diagrama da Figura 42, o processo Transubjetivo integra e transcende o Conhecimento Específico do diretor (10), contedista (1), roteirista (2), pesquisador de imagens (5), apresentador (7), locutor (8), operador de vídeo de som e de luz (3), designer (4), editor (6), e técnico (9).

As representações circulares correspondem ao conhecimento do agente poético (ou sua atividade). As setas entrantes correspondem ao valor percebido por aquele agente poético para a criação de valor por integração. A seta mais próxima (saindo) corresponde ao valor criado por aquele agente poético. E a estrela corresponde a conexão de vetores de conhecimento convergentes e transcendentais naquele ponto.

Cada agente poético, que corresponde a representação circular, traz consigo para o processo, sua Densidade Criativa Individual do Conhecimento que quando integrada a outros agentes poéticos resulta em Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento. A linha com setas entrantes, demonstram o número de integrações efetuadas pelo agente poético em foco, e conseqüentemente a Densidade Criativa do Conhecimento. Pontos de convergência (estrela), no Fluxo de Conhecimento do processo com setas em entrada e saída, constituem-se em conexões que demonstram a Transcendência do Conhecimento – em que agentes poéticos com visões de mundo diferentes e criatividade distintas se encontram, resultando na Diversidade Criativa do Conhecimento. Esse processo do Conhecimento em

funcionamento é considerado uma Rede Conexionista de Mentes Criativas, capaz de potencializar o conhecimento na medida que seja aumentada a Densidade Criativa Individual do Conhecimento, a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento e a Diversidade Criativa do Conhecimento.

Figura 42 – Rede Conexionista de Mentes Criativas - Modelo 3.



Fonte: do autor.

Vamos exemplificar, por meio do diagrama, as relações entre os agentes poéticos no processo produtivo de Videoaula, considerando, inicialmente, a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Locutor que ao integrar a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Roteirista (2), a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Operador de Som (3), e a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Diretor (10), irá realizar seu produto com Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento – a locução (8), que por sua vez, será

integrada a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Editor (6), a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do *Designer* A (4'), do *Designer* B (4''), e *Designer* C (4'''), para resultar em Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, todos em conexão com a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Pesquisador de Imagens (5) que por sua vez é integrada a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Roteirista (2) e a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Diretor (10). Na conexão (estrela no diagrama) acontece a Transcendência do Conhecimento que resultará na Diversidade Criativa do Conhecimento. As Imagens Pesquisadas (5) servem para cobrir a Locução em *off* (em que não aparece a imagem do locutor) que, em conjunto, serão usadas para a compor cena na Edição final (6) do vídeo; ou Imagens Pesquisadas (5) e Locução (8), independentes, que servirão para compor cena criada por um dos *Designer* (4). A conexão exemplificada é a “mais forte” da Rede Conexionista, tendo em vista a Diversidade Criativa que converge para ela, representada pelo número de vetores convergentes naquele ponto.

Na Edição (6) é onde ocorre o maior número de sobreposições de diferentes Densidades Criativas Individuais do Conhecimento, ou seja, onde ocorre a maior Integração do Conhecimento e, conseqüentemente, a maior Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, sendo, nesse caso específico, o final do processo, com a entrega de valor ao Diretor (10) que tudo supervisiona, antes de efetuar a entrega final de Valor à audiência.

Outra conexão de Transcendência do Conhecimento que resulta em Diversidade Criativa do Conhecimento, se dá ao integrar a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Apresentador (7) com as Densidades Criativas Individuais do Conhecimento do Operador de Imagem, Som e Luz, do Roteirista e do Diretor.

Mais uma conexão de Transcendência do Conhecimento que resulta em Diversidade Criativa do Conhecimento, se dá ao integrar a Densidade Criativa

Individual do Conhecimento do Técnico com a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Operador de Vídeo, Som e Luz (3).

O Conhecimento do Diretor (10) está presente em todas as conexões, pelo fato dele ser o formulador do processo de produção da videoaula, cabendo supervisionar a efetivação das atividades, exceto do Técnico (9) por fazer parte de outra área de competência. A única conexão do Conhecimento do Técnico é com o Conhecimento do Operador de Vídeo, Som e Luz, embora exista a participação indireta do Técnico no provimento de Ferramenta para as demais áreas funcionais.

Cabe destacar que, embora o Conhecimento do Conteudista não esteja ligado diretamente a principal conexão do conhecimento, a transcendência desse Conhecimento se dará por meio do Roteirista que está presente em todas as conexões exceto do Técnico (9). Sua pouca integração e conexão no processo, transcende seu conhecimento por meio de outros agentes poéticos que também materializam – por meio do Plano de Expressão, o Plano de Conteúdo concebido por ele.

O Roteirista também integra sua Densidade Criativa Individual do Conhecimento com todas as demais mentes criativas que participam do processo, exceto do Técnico.

O Conteudista (1) integra sua Densidade Criativa Individual do Conhecimento com a Densidade Criativa Individual do Conhecimento do Diretor (10), resultando em Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, o mesmo acontecendo ao integrar Conteudista, Roteirista e Diretor que ampliam a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, além de criarem ponto de conexão entre eles que irá propiciar a Transcendência do Conhecimento e com isso promover a Diversidade Criativa do Conhecimento.

O Transvídeo 4.0, que é produzida com base em processo transubjetivo – que não é disciplinar ou especialista, traz Conhecimento com densidade criativa e diversidade criativa, desconsiderando a Profundidade e Amplitude do Conhecimento. Seu Plano de Expressão ganha mais “potência” em relação ao Plano de Conteúdo,

em decorrência da maior força poiética dos seus agentes, tanto em número, quanto em densidade criativa e diversidade criativa, fazendo com que o Plano de Expressão leve consigo o Plano de Conteúdo, que foi por ele incorporado durante o processo produtivo, favorecendo a Potencialização da Criação e Difusão do Conhecimento.

Transcendência do Conhecimento significa que conhecimentos de diversas naturezas são passíveis de conexão para criação de novos conhecimentos diferentes daqueles que os geraram. Esse sistema levará à Potencialização do Conhecimento. Gavillon (2019, p.112-113) entende que na Enação Autopoiética a produção de sentido é forma ativa e inventiva do organismo se relacionar com o mundo. Defende ainda Gavillon (2019) que a interação social é a base de uma inventividade coletiva chamada Produção Participativa de Sentido, a qual quanto mais participativa, mais potente. A Produção Participativa de Sentido, denominamos Rede Conexcionista de Mentes Criativas.

O Conhecimento é abstrato, é inerente ao ser humano (portanto, subjetivo), é criação de Valor (sendo que o conceito de Valor também é subjetivo) e relativo (pois cada mente pode atribuir valor diferente ao mesmo objeto).

Conhecimento gera valor, e o valor quando é entregue e reconhecido para uma nova utilização, gera novo Conhecimento potencializado. O Plano de Expressão propicia a criação e o reconhecimento de valor, e conseqüentemente Potencializa o Conhecimento que será entregue ao receptor e por ele reconhecido.

O processo Transubjetivo demonstra a possibilidade de ampliação quase que ilimitada de criação de Valor. Conseqüentemente a possibilidade de Potencialização do Conhecimento:

- a) por meio de uma Rede Conexcionista de Mentes Criativas, representada por inúmeros elementos do Plano de Expressão disponíveis, para serem explorados durante o processo criativo de cada cena da videoaula;
- b) por conta do esforço criativo individual dos agentes poiéticos;
- c) por conta da quantidade de agentes poiéticos no Plano de Expressão, com sua diversidade de visão de mundo e diversidade de capacidade criativa,

em esforço para trazer o Mundo Mental da Representação para o Mundo Perceptível da Realidade.

Santos (2008, p.76) destaca a importância da transdisciplinaridade – ou Conhecimento Transubjetivo, ao trabalhar com imagens e conceitos que mobilizam, conjuntamente, as dimensões mentais, emocionais e corporais, e Thiesen (2008) defende que “A interdisciplinaridade ajuda a compreender que os indivíduos não aprendem apenas usando a razão, o intelecto, mas também a intuição, as sensações, as emoções e os sentimentos, sendo acima de tudo um movimento que acredita na criatividade das pessoas.

O Conhecimento Intersubjetivo, por meio da integração, é o ponto de partida para o Conhecimento Transubjetivo. Ambos conjugam criatividade, sensação, sentimento, emoção, intuição, racionalidade e intelecto.

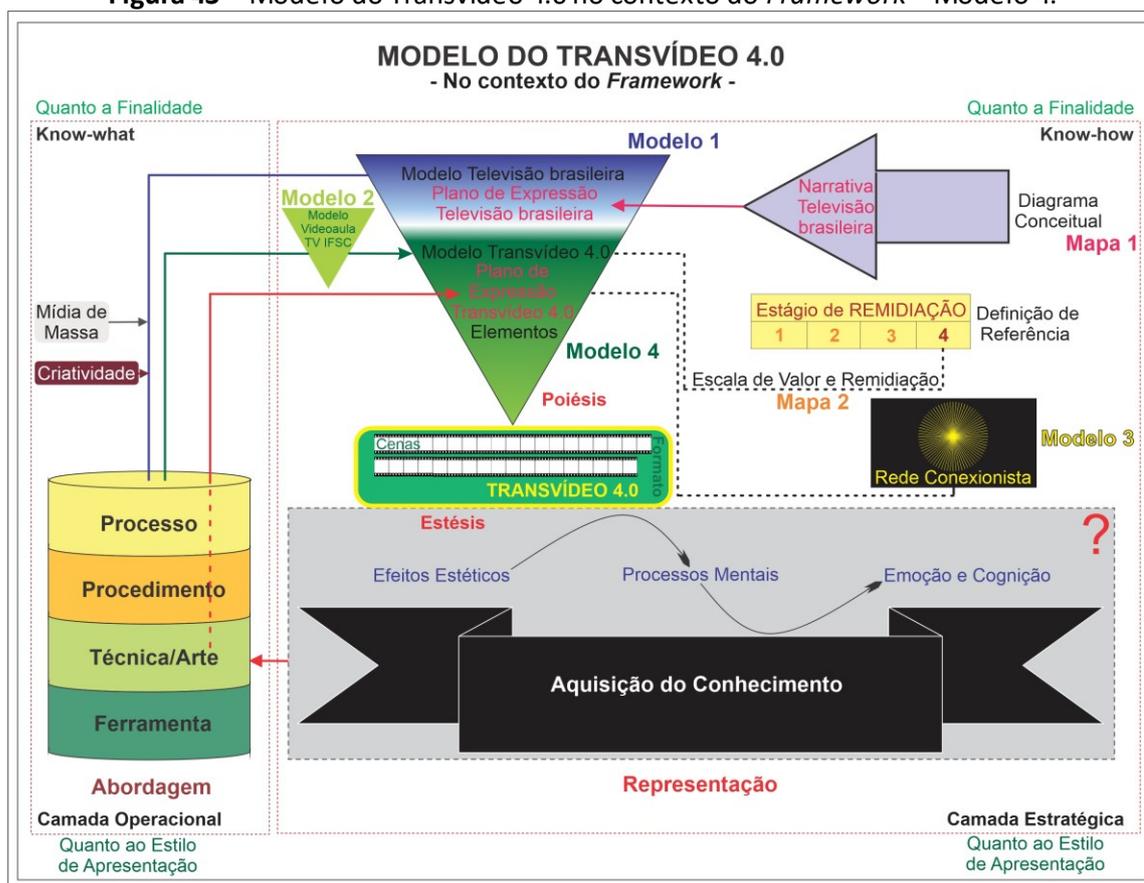
Assim, a Potencialização do Conhecimento acontece por Transcendência e Integração, quando a produção do Conhecimento é realizada na sua forma Transubjetiva – em uma rede conexionista de mentes criativas, em que a Diversidade Criativa é obtida por conexão e a Densidade Criativa é buscada por sobreposição do Conhecimento de emissores criativos, em processo produtivo de várias etapas. A Televisão brasileira – na qual a TV IFSC se inspirou para formular videoaulas e que deu origem ao Transvídeo 4.0, se baseia nesses princípios.

Com a adoção desses princípios, é inevitável o aumento do Valor criado e entregue (Produção e Difusão do Conhecimento) e a obtenção de maior Valor Percebido (Aquisição do Conhecimento).

Além do Modelo de Videoaula da TV IFSC, o Transvídeo 4.0 tem como referência teórica a definição de Remediação de estágio 4 e a Rede Conexionista de Mentes Criativas - que sustentam teoricamente a produção do Conhecimento na sua forma Transubjetiva, resultando em alto Valor (Figura 43). Conhecimento Transubjetivo e Remediação estágio 4 caracterizam o vídeo proposto, resultando na denominação Transvídeo 4.0.

A Pesquisa demonstrou, até então, a ocorrência da Potencialização do Conhecimento sob a ótica da produção do conhecimento (*poiésis*) e aponta, como consequência, para uma também potencialização do conhecimento adquirido. Contudo, é necessário também incluir na discussão, a Aquisição do Conhecimento sob a ótica da *estésis*, examinando efeitos estéticos, ativação de processos mentais com repercussão na emoção e cognição a luz dos Elementos do Plano de Expressão da Televisão brasileira – também incorporados no Modelo do Transvídeo 4.0. Tal exame possibilitará, com mais precisão, dar resposta a Questão de Pesquisa: A Mensagem do Transvídeo 4.0 ativa os Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e, conseqüentemente da Cognição com vistas a potencializar a Aquisição do Conhecimento?

Figura 43 – Modelo do Transvídeo 4.0 no contexto do *Framework* – Modelo 4.



Fonte: do autor.

5 AQUISIÇÃO DO COHECIMENTO

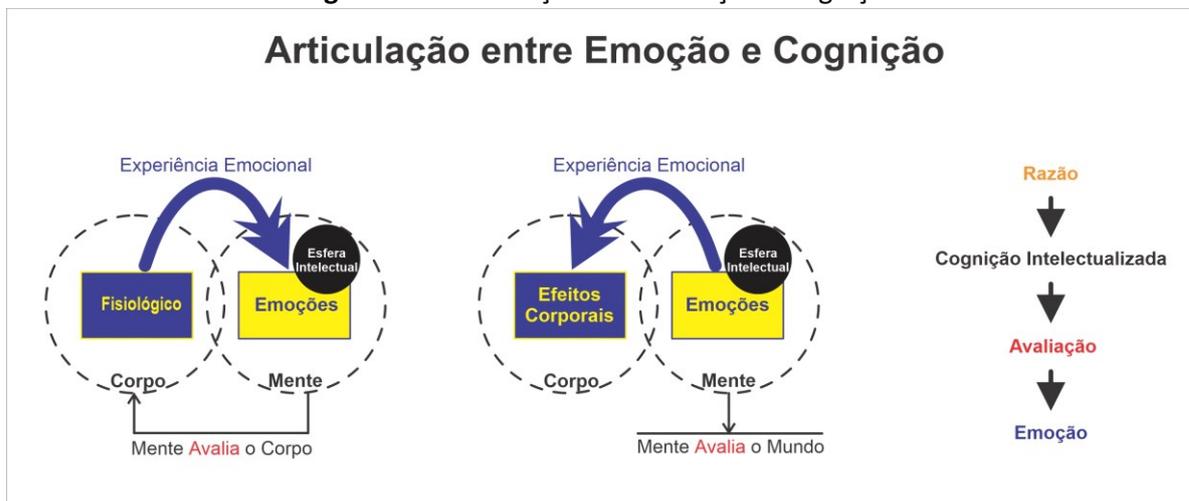
5.1 EMOÇÃO E COGNIÇÃO COM O TRANSVÍDEO 4.0

A produção do Transvídeo 4.0 adota o Processo Transubjetivo para dar conta da formulação do Plano de Expressão da Mensagem, que resulta em Conhecimento Transubjetivo, que conjuga criatividade, sensação, sentimento, emoção, intuição, racionalidade e intelecto.

Kroeff *et al* (2019, p.80) cita a articulação entre emoção e cognição em mútua produção-articulação (Figura 44) e, para tal, traz as duas abordagens principais apontadas por Colombetti (2014). A primeira que atribui à experiência emocional uma origem fisiológica em que a mente avalia o corpo. Ou seja, algo acontece no corpo e precisa ser interpretado para ser experienciado como uma emoção específica. Um exemplo para esse conceito é a situação de um telespectador exposto a exibição da mensagem de um vídeo que desperta sua audição e visão, sensibilizando sua mente para interpretar o que está acontecendo e experienciar uma emoção. É a transposição do Mundo Perceptível da Realidade – do vídeo, para o Mundo Mental da Representação - do telespectador.

A segunda propõe que a partir da esfera intelectual as emoções são construídas e que, por sua vez, desencadeiam efeitos corporais que são subprodutos da emoção - que emerge a partir de uma avaliação dos acontecimentos no mundo, ou seja, a mente avalia o mundo. Um exemplo para esse conceito é a situação de um dos profissionais de vídeo que, a partir de dado conteúdo e sua esfera intelectual, promove a emoção pessoal relacionada a sua visão de mundo, concebe mentalmente determinada cena, e esse processo desencadeia nele efeitos corporais capazes de materializar essa emoção e conteúdo por meio de desenho animado, grafismo animado, gravação de imagens e áudio, edição, etc. É o esforço para trazer o Mundo Mental da Representação – do profissional de vídeo, para o Mundo Perceptível da Realidade – cena do vídeo.

Figura 44 – Articulação entre Emoção e Cognição.

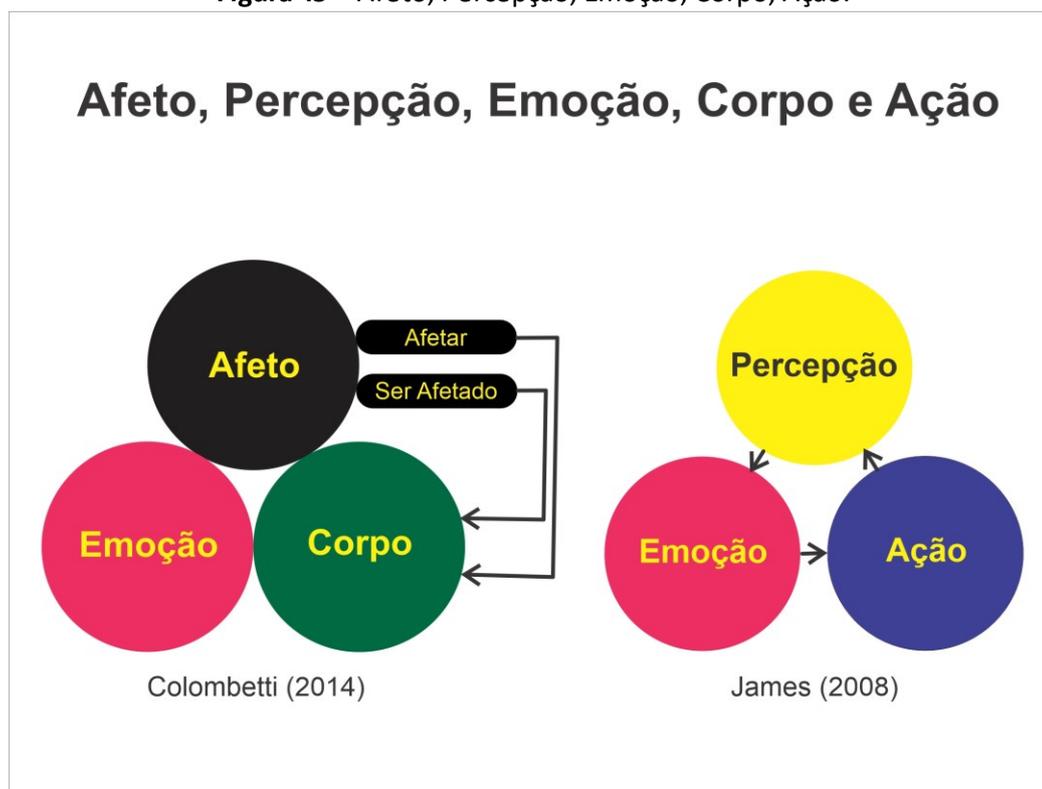


Fonte: do autor.

Em ambas as abordagens, é a avaliação/julgamento que possibilita a experiência emocional. Trata-se, portanto, de uma cognição intelectualizada e subordinada à razão que, ao avaliar, produz emoção correspondente (Figura 44).

Colombetti (2014) traz para a discussão da corporeidade a capacidade de afetar e de ser afetado (Figura 45), compondo a articulação entre emoção, afeto e corpo, ao afirmar que, quando as emoções são compreendidas como afeto, elas ressaltam na corporeidade a capacidade ativa de afetar e de ser afetado. Tomar a emoção como um modo incorporado, de afetar e ser afetado, é atribuir-lhe uma condição performática, de criação (Colombetti, 2014; Despret, 2001). Assim, quando o profissional de vídeo é afetado (emoção incorporada) por processos mentais decorrentes de algum conteúdo (Plano das Ideias) a que é submetido, ele assume sua capacidade performática corporal de materializar (desenhar, filmar, etc) o Plano de Expressão e assim afetar quem assiste o vídeo.

Figura 45 – Afeto, Percepção, Emoção, Corpo, Ação.



Fonte: do autor.

Para James (2008) a palavra emoção indica geralmente uma reação a determinado acontecimento, ou seja, é como se a percepção de algo externo produzisse uma emoção e essa última ganhasse uma expressão corporal – a ação, como por exemplo, perceber um perigo, sentir medo e fugir (Figura 45). Cabe destacar que Emoção e Percepção são Processos Mentais. A sequência seria: percepção-emoção-ação.

Nesse caso, o produtor de vídeo ao ativar o processo mental da percepção em decorrência de algum Conteúdo (Plano das Ideias) no mundo externo, ativa, na sequência, o Processo Mental da emoção, que traduz essa emoção na ação poética de materializar a cena do vídeo (Plano de Expressão) de acordo com sua competência, quer seja como um desenho animado, um grafismo animado, uma locução, uma edição, etc. Essa ação poética de materialização em Televisão muitas vezes envolve o sentido do tato, além dos sentidos visão e audição.

Também, para James (2008), as mudanças corporais modulam a percepção, e a sensação causada por tais modulações, no momento em que ocorrem, constitui a emoção (Figura 45). Por exemplo, ao escorregar percebemos o perigo de uma situação e, junto, sentimos medo. Esta relação proposta por James (2008) seria: ação-percepção-emoção. Nessa situação, o telespectador do vídeo recebe estímulos corporais estéticos (ação nos seus sentidos visão e audição) que irão provocar o Processo Mental da Percepção e desencadear o Processo Mental da Emoção.

Processos Sensoriais, ou estéticos, acontecem quando os seres humanos são expostos a um estímulo externo. Os humanos são, geralmente, dotados dos sentidos de: (a) visão; (b) audição; (c) olfato; (d) paladar e; (e) tato. Cada sentido reage a uma forma particular de energia física (NOLEN-HOEKSMA *ET AL*, 2012, p. 105). Os outros sentidos, além da visão e da audição, não possuem a riqueza de padrão e organização, que levaram a visão e a audição a serem chamadas de sentidos superiores (NOLEN-HOEKSMA *ET AL*, 2012, p. 123).

A televisão se vale dos sentidos superiores que irão provocar os correspondentes Processos Mentais que são, conseqüentemente, mais efetivos.

Processos Mentais e Estudo do Comportamento, segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012), são os dois grandes pilares que compõem a Psicologia, sendo que os Processos Mentais (ou processos psicológicos básicos) estudados pela psicologia são a Percepção, a Atenção, a Emoção, a Aprendizagem, a Memória, o Pensamento, a Inteligência, a Motivação, e a Linguagem.

Estudar os Processos Mentais ajuda a identificar quais ações poéticas implementadas no vídeo estão potencializando o conhecimento que será reconhecido como sendo de valor pelo telespectador.

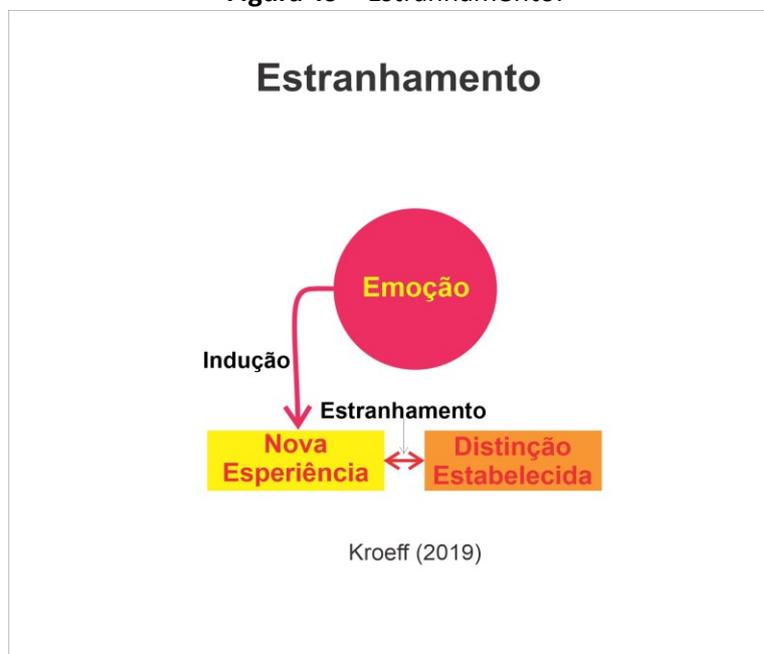
O Processo Mental Percepção, segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.138), lida com a questão sobre como os organismos processam e organizam informações sensoriais novas, afim de formar uma representação coerente ou modelo do mundo dentro do qual o organismo vive. Essa representação é usada para resolver

naturalmente os problemas que ocorram. O Processo Mental Emoção, segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.368) é um episódio complexo de multicomponentes que cria uma prontidão para agir.

A capacidade de identificação de informações sensoriais novas pela Percepção, e a prontidão para a ação da Emoção se constituem em elementos fundamentais para a criação de Conhecimento novo.

Para Kroeff *et al* (2019, p.83), a emoção induziria a um estranhamento e daria acesso a uma experiência diferente das distinções já estabelecidas (Figura 46). Gavillon (2019, p.37) defende que o novo é construído com base em uma problematização do que já se sabe, na ação e parte de uma modificação das coordenações sensório-motoras. A afirmação de Gavillon (2019) demonstra que o Conhecimento é incremental - partindo de Conhecimento já existente, e que ocorre a participação do corpo na formulação do Conhecimento pela sua capacidade de ação, apontando para coordenações sensório-motoras, que também evidencia o envolvimento do tato na construção do Conhecimento.

Figura 46 – Estranhamento.



Fonte: do autor.

O estranhamento, apontado por Kroeff *et al* (2019, p.83), que é provocado quando ocorre a emoção, é a saída da mente da sua zona de conforto. Esta provocação faz com que ela compare as experiências já armazenadas com aquelas recentemente obtidas, dando acesso a uma experiência diferente fazendo com que se constitua o novo. James (2008) entende que o emocionar pode ser uma ferramenta performática de modificação das experiências e de nossas distinções já estabelecidas, apontando uma função indutiva da emoção em relação à cognição.

Assim, quando o produtor de vídeo, por meio de sua ação poética, consegue acessar adequadamente os sentidos humanos e provocar a emoção, conseqüentemente ele está fazendo emergir o novo na cognição do telespectador que, quando aplicado, se constitui em Conhecimento. O Conhecimento só se mostra na ação (MASCOTRA; ROTH; MOREL, 2007), e segundo Gavillon (2019, p.26), ele não é representação, mas a possibilidade de agir de certa forma.

A Emoção, por meio da performance do corpo (ou ação) de modificar experiências em relação àquelas já existentes, induz a Cognição que quando colocada em ação (aplicação) se constitui em Conhecimento.

Como a percepção precede a emoção, usamos como referência Gavillon (2019, p.26) que cita a advertência de Maturana (2002) no sentido que no momento da experiência, não existe capacidade de diferenciar percepção de ilusão. Pois, isso só ocorre em um segundo momento em que é possível afirmar que “aquilo que eu percebi não era verdadeiro”, e essa afirmativa parte da referência de outra experiência considerada como válida.

O ritmo frenético das cenas que provocam emoção em televisão, propicia produzir a ilusão, na medida que inibe a capacidade do telespectador aferir imediatamente a coerência entre a experiência em curso e a experiência anterior considerada válida, tornando tudo verdadeiro, até mesmo aquilo que é ilusão. O verdadeiro (ser) enseja a ação (fazer) em um determinado domínio (cognição) que

aponta para o Conhecimento. Assim, até mesmo a ilusão - que parece ser uma verdade, pode conduzir ao Conhecimento.

Para Gavillon (2019, p.28), a teoria da Autopoiese propõe o aforisma ser = fazer = conhecer, e disso decorre que ao afirmar que um fazer é adequado, estamos relacionando tal fazer com um determinado domínio de ação, ou seja, fazer = conhecer em um domínio.

Gavillon (2019, p.28) se baseia em Maturana (2014) que afirma que toda cognição é ação, assim, quando fazemos uma pergunta, esperamos como resposta uma ação, mesmo que essa seja uma descrição. Ou seja, toda Aquisição do Conhecimento efetiva, é uma forma de agir que um observador julga como correta em um determinado domínio de ações.

Gavillon (2019, p.29) entende que o domínio não é diretamente instrutivo e, em decorrência disso, ensinar não consiste em transmitir informações, mas convidar o estudante a participar de determinado domínio de fazeres. É possível selecionar um aprendizado, mas não determinar a estrutura específica do organismo que aprende (Maturana, 2014). Assim, Gavillon (2019, p.29) se apoia em Maturana (2002. p. 58) para defender que uma afirmação cognitiva é um convite feito ao outro para entrar num certo domínio de coerências operacionais, e de que aquele que a faz sabe que existem outras afirmações cognitivas igualmente legítimas, em outros domínios de realidade, que o outro pode preferir.

O vídeo proposto pela TV IFSC, e que é objeto de estudo, não tem a característica instrutiva, pois não pretende ensinar, nem fazer aprender, mas sim convidar para aderir a sua mensagem com domínios de ação ou fazeres selecionados considerados corretos e coerentes. Além, disso, leva em conta a existência de outras afirmações cognitivas também legítimas em outros domínios, resultando em aquisição do conhecimento, pois Ação é Conhecimento. O vídeo proposto prevê a autonomia e a imersão que oportuniza o Conhecimento Incremental, nos moldes da Enação.

Gavillon (2019, p.36) traz o conceito de Enação (Varela, 1994) – do Inglês *enact* utilizado como atuação no sentido teatral, que, segundo ele, passa pelo cognitivismo e pelo conexionismo e é sustentado pela teoria autopoietica. Define que cada ser vivo é considerado como um sistema autônomo por possuir um fechamento operacional. Na Enação a atuação (ação) passa pela mídia como artefato (cognitivismo), pela difusão da mensagem (conexionismo) e é sustentada pela produção autônoma do Conhecimento Tácito (autopoietica).

Para Gavillon (2019, p.37) pelo fato de estarmos sempre imersos no mundo, então sempre temos relação sensório-motora com ele, sendo que a cognição, neste sentido, tem ancoragem sensório-motora - mesmo as mais abstratas. Para Gavillon (2019) “o que fazer” (*know-what*) é também um “como fazer” (*know-how*), visto que toda experiência tem sempre um caráter de ação e de atualização dos modos anteriores de operar.

Segundo Kroeff e Baum (2017) a cultura escolar trata o saber reflexivo como pertencente a uma ordem superior, porém na Enação todo “o que fazer” (*know-what*) - da aprendizagem declarativa, não é automaticamente transformada em um saber reflexivo ou “como fazer” (*know-how*) - no domínio explicativo, mas está acoplado a ele, ou seja, é uma reformulação da explicação anterior com base na experiência.

No presente estudo, vamos adotar o conceito de Enação para sustentar a Aquisição do Conhecimento, por considerar que cada ser vivo é um sistema autônomo, imerso no mundo, portanto, em relação sensório-motora com o mundo, o que garante a cognição, que é relacionada com a ação do “como fazer” (*know-how*) e do “o que fazer” (*know-what*), elementos acoplados que vão se reformulando e atualizando com base na experiência, condições que bem traduzem o Conhecimento Incremental.

O papel do Transvídeo 4.0 é convidar o telespectador autônomo à imersão e aderir a sua mensagem - com domínios de ação ou fazeres selecionados considerados corretos e coerentes, cabendo ao telespectador julgar como correto e coerente o determinado domínio de ações apresentado.

A imersão do telespectador autônomo no “mundo do vídeo” lhe confere uma relação sensório-motora com o mesmo, e essa relação proporciona uma função indutiva da emoção em relação à cognição, que vai reformulando e atualizando o Conhecimento já efetivado na mente do telespectador, resultando na aquisição de conhecimento novo. Ação é Conhecimento e a autonomia e a imersão oportunizam o Conhecimento Incremental.

A imersão na realidade do mundo, enseja relação com outros humanos também ali presentes, fato que leva Gavillon (2019, p.39) a citar Rossi, Prenna, Giannandrea e Magnoler (2013) que defendem que Conhecimento não é apenas um processo cognitivo/racional e especificamente individual, mas um processo que faz surgir um fluxo circular e contínuo de interações sensório-motoras entre mente-corpo-artefato-mundo. Dessas interações sensório-motoras, pelo lado do emissor, decorre a Densidade Criativa Individual do Conhecimento, a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, e a Diversidade Criativa do Conhecimento, que resulta na Rede Conexionalista de Mentes Criativas, capaz de potencializar o conhecimento produzido, conforme defendido na seção anterior da presente tese.

Para tratar de Enação, Gavillon (2019, p.60) recupera o conceito de Figurações, definido por Timeto (2011) como formas não representacionistas de apresentar ideias, que têm um caráter performativo.

Segundo Gavillon (2019, p.60) Figurações são imagens não representacionais, mas sim performativas – verbais ou visuais, em que o sujeito é convidado a habitar uma realidade diferente e demonstrar sua possibilidade. Figurações são formas de desestabilizar certezas, apresentando alternativas, pois, como metáfora performativa, são formas de contar histórias e oferecer papéis para que sejam experienciados.

O Transvídeo 4.0 traz na sua mensagem apelos verbais e visuais que convidam o telespectador a uma realidade diferente e a demonstrar sua possibilidade de performance – o engajamento.

Segundo Gavillon (2019, p.60) a aprendizagem concebida pela Enação tem relação com a Figuração como proposta performativa, em que é oferecido um micromundo para ser habitado pelo outro que irá constituir uma microidentidade relacionada a ele; um aprendizado que oferece novas formas de ação ao sujeito que, segundo Timeto (2011) e Haraway (1993), engajam ao mesmo tempo o conhecimento, a imaginação e as práticas, em uma tecnologia que produz significados com consequências.

O Transvídeo 4.0 é uma tecnologia que produz significados, ao promover a Aquisição do Conhecimento na medida que traz mensagem baseada na Enação - em que a Figuração oferece ao receptor um micromundo que possa por ele ser habitado e nele constituir uma microidentidade, resultando em engajamento de conhecimento, imaginação e práticas.

Varela (2003) defende que na Enação existe o *breakdown*, uma perturbação no acoplamento sujeito-mundo, provocando uma interrupção no fluxo da experiência atual, o que possibilita a emergência de outro sentido, uma nova disposição para Ação. Para Gavillon (2019) é uma ativação de microidentidades de forma inventiva, que possibilita o surgimento de algo novo a partir do já existente, sendo, segundo Varela (2003), momentos de ativação da cognição, com a experimentação e ampliação de possibilidades e, posteriormente, com uma se estabilizando.

Kroeff *et al* (2019, p.90) considera que o conceito de *breakdown* está articulado ao emocionar, uma vez que essa quebra, faz sentir de outro modo, tendo em vista a indução provocada, que é própria à capacidade do corpo de ser afetado, abrindo a diferentes Ações. Para Maturana (2001, p. 92) a “transição de um domínio de ação para outro é uma transição emocional”.

Kroeff *et al* (2019, p.90) entende que ao considerar as emoções como disposições corporais dinâmicas, que definem o domínio no qual uma ação e/ou uma explicação acontece, indica que o emocionar se articula, momento a momento, com a ação ou com a explicação, no domínio relacional implicado.

Desse modo, segundo Kroeff *et al* (2019, p.90), emoção e cognição se articulam, momento a momento. Tal proposição abre espaço para apontarmos que, na *práxis* do viver, emoção-cognição se rearticulam a cada experiência.

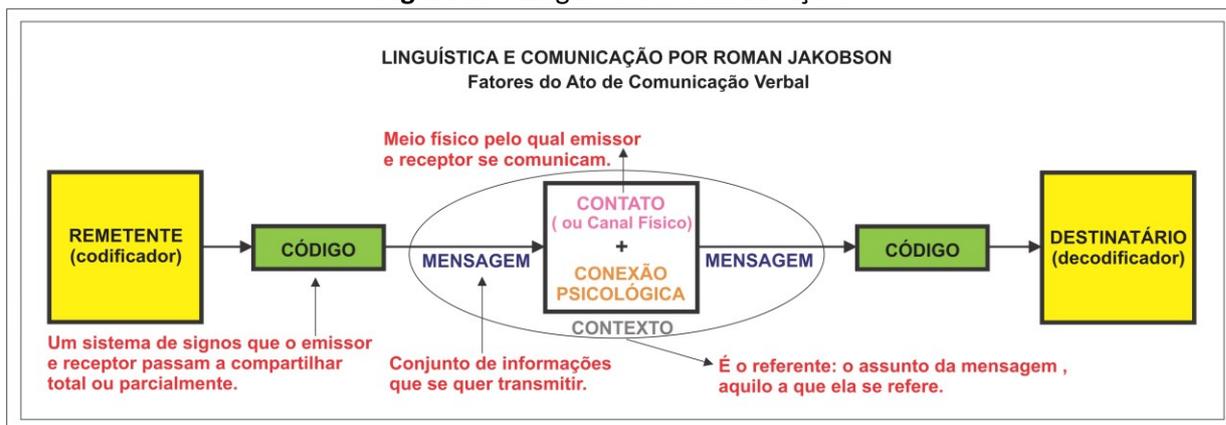
Para Varela e Depraz (2005), a cognição e a emoção se produzem em um mesmo plano, o afetivo. Aquilo que afeta, ao mesmo tempo modula uma valência e projeta uma Ação.

Kroeff *et al* (2019, p.90) defende que as emoções não estão separadas da constituição recorrente da cognição. Varela (2000) sugere, assim, que abandonemos a perspectiva segundo a qual a razão seria o princípio central do funcionamento da mente.

Os estudos da linguística também podem contribuir para demonstrar a aplicação da articulação entre Emoção e Cognição, e para tal recorremos a Roman Jakobson, que em 1960 publicou seu trabalho mais difundido, um ensaio na revista *Style in Language* (organizado por Thomas A. Sebeok, Nova Iorque, MIT, 1960) intitulado *Linguística e Poética*. Segundo Tavares(2017), Jakobson (2010) baseou seus estudos de linguística e comunicação verbal na Teoria Hipodérmica (remetente/emissor, mensagem e destinatário/receptor) de Karl Bühler (BÜHLER,1933) e acrescentou os três seguintes elementos: Contexto - ao qual se faz referência durante a comunicação e deve ser de possível compreensão ao destinatário; Contato - canal físico a partir do qual se estabelece a comunicação, envolvendo também uma conexão psicológica entre remetente e destinatário; e Código - deve ser parcial ou totalmente comum ao remetente e ao destinatário (JAKOBSON, 2010, p. 157).

Segundo Tavares *et al* (2017), diferente do modelo de comunicação de Shannon e Weaver (1949), o modelo de Jakobson (2008), define Remetente e Destinatários como seres humanos, sendo caracterizados o remetente como falante/codificador e o destinatário como ouvinte/decodificador (Figura 47).

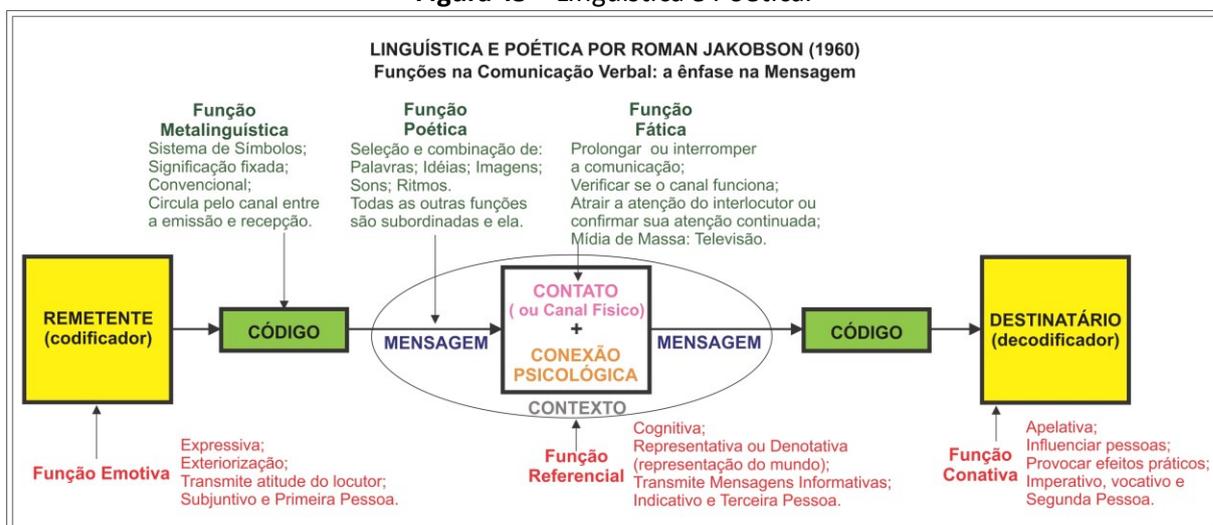
Figura 47 – Linguística e Comunicação.



Fonte: Tavares *et al* (2017) baseado em Jakobson (1960).

Para estabelecer as funções da linguagem, Jakobson (2010) tomou por referência três funções básicas da língua propostas por Bühler (1933): função emotiva ou expressiva; função referencial ou cognitiva; e função conativa. Para efeito desse estudo discutiremos as duas primeiras (Figura 48).

Figura 48 – Linguística e Poética.



Fonte: Tavares *et al* (2017) baseado em Jakobson (2010).

A função emotiva ou expressiva tem por objetivo central expressar emoções, sentimentos, estados de espírito, visando uma expressão direta de quem fala em relação àquilo que está falando.

A função referencial, cognitiva ou também denotativa, é empregada pelo remetente para traduzir a realidade ao destinatário. Assim, ela centra-se no contexto, referindo-se a algo, a alguém ou a um acontecimento, de maneira clara e objetiva, sem manifestar opiniões explícitas ao receptor. É a linguagem que reflete o mundo com mensagens claras e sem ambiguidade.

Porém, Jakobson (2010) tinha como principal objetivo definir o lugar da função poética em relação às demais funções da linguagem. Jakobson (2010) menciona que, na função poética, a ênfase recai sobre o processo de elaboração da própria mensagem ou: “O pendor [Einstellung] para a mensagem como tal, o enfoque da mensagem por ela própria, eis a função poética da linguagem” (JAKOBSON, 2010, p. 163). O emissor constrói seu texto de maneira especial, realizando um trabalho de seleção e combinação de palavras, de ideias e imagens, de sons e ritmos. Para Jakobson (2008), o estudo da poesia inclui reconhecer que Função Poética é a predominante na estrutura de sua construção, sendo que todas as outras funções ficam subordinadas a ela. Na Função Poética, a mensagem está voltada para si mesma, suas características físicas, sonoras e visuais no seu modo peculiar de mostrar-se – como nas formas de construção típicas da poesia concreta (CHALHUB, 2002).

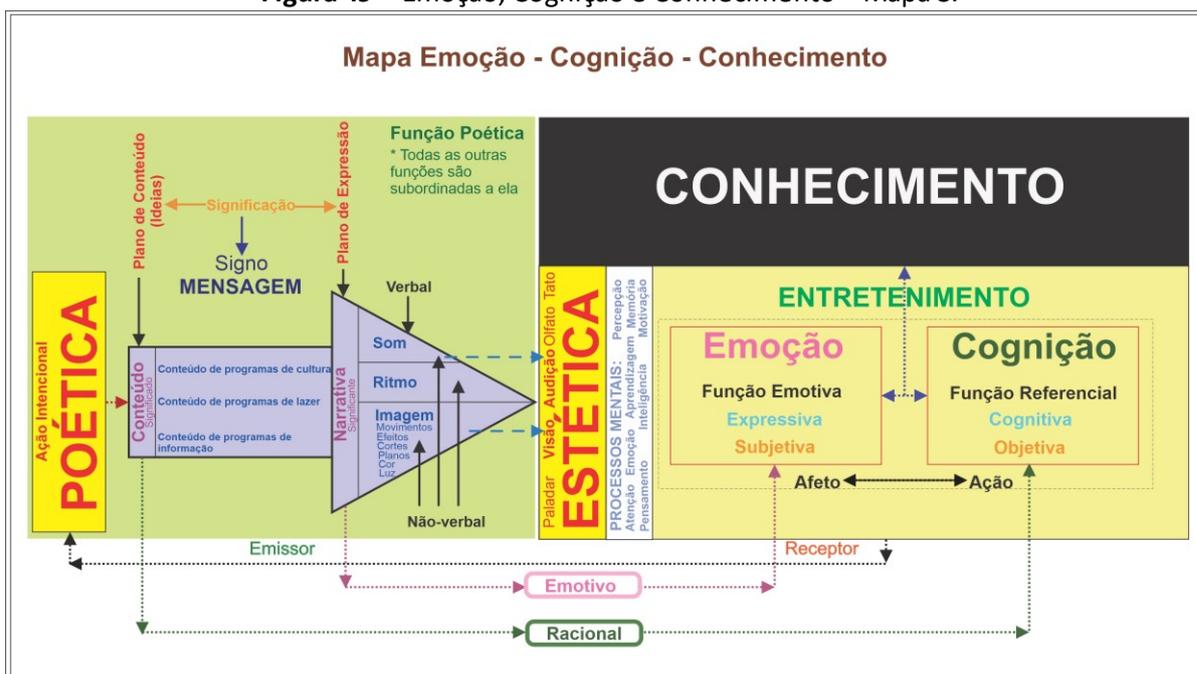
A linguística de Saussure (2002) utiliza o conceito de langue (código), que possibilita uma troca de parole (mensagens) entre emissor e receptor. O código combina o signans (significante) com o signatum (significado) e este com aquele (JAKOBSON, 2008). Do processo de significação, entre significante e significado, decorre o signo.

No diagrama da Figura 49 é apresentado o Significado, que está no Plano das Ideias ou Plano de Conteúdo - que Tavares (2013) denomina de Conteúdo, e o Significante, que está no Plano de Expressão – que Tavares (2013) chama de

Narrativa sendo composta por Som, Ritmo e Imagem – dotados de conjunto de informações verbais e não-verbais.

O processo de significação do qual decorre o signo, é o mesmo processo (Função Poética) entre Conteúdo e Narrativa que resulta na Mensagem, sendo que o Conteúdo dá sua contribuição racional e a Narrativa dá sua contribuição emotiva. Conteúdo e Narrativa são formulados intencionalmente por Agente Poético (Emissor do processo de comunicação) que, quando afetando esteticamente o receptor por meio dos cinco sentidos irão desencadear processos mentais que irão conjugar, por meio do afeto, emoção - gerada pela função emotiva (expressiva e subjetiva), e cognição – gerada pela função referencial (cognitiva e objetiva), resultando no entretenimento – sob a abordagem do prender a atenção, que é o desejado pela Televisão, processo que propicia a Aquisição do Conhecimento.

Figura 49 – Emoção, Cognição e Conhecimento – Mapa 3.



Fonte: do autor.

A Aquisição do Conhecimento acontece em decorrência da quebra da experiência em curso (*breakdown*), quando a Ação de quebra tira o receptor de sua “zona de conforto” (KROEFF *et al*,2019). É a necessidade de manutenção da vida e a perturbação do acoplamento entre o sujeito e o mundo que o leva a agir para dar solução. Essa ação em busca da solução afeta o corpo, conduzindo à emoção e cognição. Sempre que algo novo provoca interrupção no fluxo da experiência atual, emergirá em outro sentido a disposição para uma nova Ação envolvendo cognição e a emoção que se produzem em um mesmo plano, o afetivo. A função referencial (cognitiva, objetiva) e a função emotiva (expressiva, subjetiva) propostas por Jakobson (2008), constituem dois polos da mesma experiência que é compreender e sentir, que caracterizam a “dupla função da linguagem”. O compreender dá a capacidade de explicar e o sentir dá a capacidade de emocionar, mesmo sem o entendimento lógico dessas emoções, o que é corroborado por Kroeff *et al* (2019, p.80) ao defender a conjugação entre cognição e emoção em mútua produção-articulação.

O Transvídeo 4.0 - com ritmo dinâmico, cenas curtas, diversidade de cenas, etc, favorece a Aquisição do Conhecimento ao tirar o telespectador da sua “zona de conforto” ao quebrar sua experiência em curso, mas também potencializa a Aquisição do Conhecimento ao envolver na produção diversos Agentes Poiéticos Criativos, com diferentes funções e visões de mundo, o que possibilita a Densidade Criativa do Conhecimento e Diversidade Criativa do Conhecimento.

A Ação intencional do profissional de Televisão ao conceber o Plano de Conteúdo (conteudista) e o Plano de Expressão (roteirista, cinegrafista, editor, *designer*, editor, técnico, locutor, apresentador, etc), quando adotando adequadamente a Função Poiética, provocará perturbação do acoplamento entre o telespectador (receptor) e seu mundo que, por sua vez, na busca de solução estará de alguma forma afetando seu corpo (Afeto), Ação que conduzirá à Emoção e Cognição - em mútua produção-articulação, e, conseqüentemente a um Conhecimento novo adquirido.

O produtor da mensagem de vídeo (Agente Poiético) deve empreender suas novas ações poiéticas à partir de *feedback*, que identificará quais os Elementos do Plano de Expressão adotados sensibilizam os sentidos (e quais) do telespectador e nele desencadeiam processos mentais capazes de promover a emoção e a cognição, que se produzem em um mesmo plano - o afetivo, e com isso produzir Conhecimento.

5.2 PROCESSOS MENTAIS DA PERCEPÇÃO E ATENÇÃO NO TRANSVÍDEO 4.0.

Segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012) a psicologia pode ser definida como o estudo do comportamento e dos processos mentais. Qualquer sistema sensorial tem a tarefa de adquirir algum tipo de informação do ambiente e convertê-la em alguma forma de representação neural no cérebro. As dimensões correspondentes a qualquer forma determinada de informação, podem ser divididas, de modo geral, em “intensidade” e “todas as outras coisas”. O destaque fica na intensidade porque ela é comum a todas as formas de informação - embora diferentes dependendo do seu tipo. Por exemplo, para a luz, a intensidade corresponde ao número de fótons recebidos por segundo, enquanto que para o som, a intensidade corresponde à amplitude das ondas de pressão sonora. É totalmente intuitivo que, quanto mais intenso for o estímulo, mais fortemente ele afetará o respectivo órgão do sentido: uma luz de alta amplitude afetará mais o sistema visual do que uma luz fraca; um som alto afetará mais o sistema auditivo do que um som suave, e assim por diante.

A sensibilidade é uma propriedade que pode ser usada para descrever todos os sentidos. A sensação normalmente é vista como o processo de detectar um sinal que está incorporado no ruído. Cada modalidade sensorial deve recodificar ou converter sua energia física em impulsos neurais (NOLEN-HOEKSMA *ET AL*, 2012, p. 133).

Essa riqueza de padrão e organização que levou a visão e a audição a serem chamadas de sentidos superiores é justamente aquela que sustenta a base do Plano

de Expressão da televisão: a imagem e o som, que irão desencadear os primeiros processos mentais, dentre eles a percepção.

A recepção da Mensagem de Televisão pelo ser humano, pode ser analisada através dos processos psicológicos básicos, tendo seu início na função mental denominada Percepção, cujo estudo, segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.138), lida com a questão sobre como os organismos processam e organizam informações sensoriais novas, afim de formar uma representação coerente ou modelo do mundo dentro do qual o organismo vive; e usar essa representação para resolver naturalmente os problemas que ocorram. Discutimos na sessão anterior a Emoção, que é um processo mental vinculado a Cognição. Contudo é relevante também tratar do processo mental Percepção pois, segundo James (2008), o mesmo precede o processo mental Emoção, que irá criar conhecimento novo por meio do processo de ação do corpo, segundo o tripé percepção – emoção – ação, ou seja, é como se a percepção de algo externo produzisse no profissional de vídeo uma emoção e essa última ganhasse uma expressão corporal – a entrega de um desenho animado para compor o vídeo, demonstrando que a emoção acontece, geralmente, em decorrência de uma reação a determinado acontecimento percebido. O mesmo acontece no tripé ação - percepção – emoção, apontado por James (2008), em que o telespectador do vídeo recebe estímulos corporais estéticos (ação nos seus sentidos visão e audição) que irão provocar o Processo Mental da Percepção e desencadear o Processo Mental da Emoção – aliado a Cognição. Emoção e Cognição trabalham juntas, porém a Emoção acontece em decorrência da Percepção. Simultaneamente a Percepção pode ocorrer o Processo Mental Atenção que discutiremos adiante.

O receptor ao entrar em contato com a Mensagem do Transvídeo 4.0 - que foi emitida pelo emissor, desencadeia o Processo Mental Percepção, composto por cinco principais funções que, segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.138), são de: a) determinação de qual parte do ambiente sensorial participar; b) localização ou determinação de onde estão os objetos; c) reconhecimento ou determinação de que

são os objetos; d) abstração das informações críticas dos objetos; e) manutenção da aparência dos objetos constante, mesmo que suas imagens retiniais mudem.

Existe consenso na Psicologia que os Processos Mentais não seguem uma ordem de ocorrência, contudo para efeitos analíticos consideramos que o Processo Mental Percepção seja a primeira interface com os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0, ou seja, o receptor ao ter seu corpo (5 sentidos) afetado pela Mensagem de vídeo desencadeia em sua mente o Processo Mental da Percepção, que pode envolver concomitantemente o Processo Mental da Atenção para resultar no Processo Mental Emoção aliado a Cognição.

O Processo Mental Percepção tem cinco funções, que examinadas permite identificar relação com os Elementos do Plano de Expressão – Som, Ritmo e Imagem (Luz, Cor, Planos, Cortes, Movimentos e Efeitos).

Sintetizando as características das funções do sistema perceptivo – propostas por Nolen-Hoeksma *et al* (2012) é possível apontar que:

No Processo Mental Percepção, o cérebro humano assume a função “determinar de qual parte do ambiente sensorial participar” – que corresponde decidir sobre quais informações serão processadas ou ignoradas.

O papel do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0, que envolve os elementos Som, Ritmo e Imagem (Luz, Cor, Planos, Cortes, Movimentos e Efeitos), é relevante para a escolha do cérebro sobre o tipo de informação que lhe parece importante.

Para Nolen-Hoeksma *et al* (2012) a efetivação da função “localizar objetos”, ocorre, inicialmente, com a separação e organização desses objetos em grupos (ganham relevância: objetos mais sólidos do que o fundo e que passam a aparecer a frente desse; e objeto-alvo diferente, próximo a muitos outros de um grupo que tem similaridade entre si.). Envolve ainda determinar a posição do objeto nas dimensões alto-baixo e esquerda- direita, conhecer sua distância até o ponto de vista - forma conhecida como percepção da profundidade, bem como conhecer a direção em que o objeto está se movendo.

Tais referências da função “localizar objetos” envolvidas com o Processo Mental Percepção têm relação com Elementos do Plano de Expressão: [Imagem – Plano (Geral, Americano, Médio, *Close-up*)]; [Imagem – Movimento (Pan Horizontal *Tilt*, *Dolly-in*, *Dolly-out*, Inclinação, *Traveling*, Pedestal para cima, Pedestal para Baixo, Arco, *Truck*, Tongue, *Boom*)].

Nolen-Hoeksma *et al* (2012) considera que a função “determinação de que são os objetos”, acontece quando o receptor reconhece as características do objeto e os elementos para sua identificação rápida, precisa e facilitada, e isso requer identificar se as várias características associadas ao objeto (tais como formas e cores) estejam corretamente vinculadas entre si - um processo que requer atenção. As características da forma dos objetos naturais – como um rosto, são mais complexas do que as linhas e as formas geométricas simples, tais como cilindros, cones, blocos e cunhas.

As características Forma e Cor da função “determinação de que são os objetos”, envolvidas com o Processo Mental Percepção, têm relação com Elementos do Plano de Expressão: [Imagem – Luz]; [Imagem – Cor].

O papel do *designer* é de relevância na criação das formas dos objetos que irão compor os diversos tipos de cenas do Transvídeo 4.0, para que seja propiciado ao receptor o aumento da capacidade de identificação rápida, precisa e facilitada do Objeto e com isso aumentar a Percepção.

Segundo Nolen-Hoeksma *et al* (2012) a função “abstração” está relacionada ao processo de conversão das informações sensoriais brutas obtidas pelos órgãos sensoriais (por exemplo modelos de linhas retas e curvas) em categorias abstratas que são pré-armazenadas na memória (por exemplo letras ou palavras). Informações abstratas ocupam menos espaço e, portanto, é mais rápido trabalhar com elas do que com informações brutas.

A função “abstração” do Processo Mental Percepção têm relação com Elementos do Plano de Expressão: [Imagem – Cortes (Seco, Cortinas Rápidas, Fusões, *Fade out*, *Fade In*)]; [Imagem – Efeitos];

O papel do *designer*, editor, cinegrafista, e outros componentes da equipe técnico-artística, na produção do Transvídeo 4.0, é aumentar o nível de abstração das imagens produzidas para que venham demandar menor ocupação da memória e facilitar a percepção.

Nolen-Hoeksma *et al* (2012) defende que a função “manter a constância perceptiva dos objetos” – que diz respeito a manter igual a percepção da aparência dos objetos, tem relação com a constância da cor e do brilho que implica em perceber o estímulo da cor e do brilho como verdadeiros mesmo quando as informações reais que chegam ao olho variam na composição das cores (devido a composição das cores do ambiente) e do brilho (devido ao nível de iluminação ambiente). A Constância do tamanho implica em perceber o estímulo de tamanho real mesmo quando o tamanho da imagem do objeto na retina varia, devido a distância do objeto. Intrinsecamente, as constâncias implicam “ilusão” no sentido de que, pela verdadeira natureza da constância, a percepção difere sistematicamente da natureza física do estímulo. Diversos tipos de ilusões perceptivas podem ser explicados pela insistência do sistema perceptivo em manter as constâncias. Embora as constâncias visuais sejam mais salientes, as constâncias existem em todas as modalidades sensoriais.

A função “constância perceptiva dos objetos”, presente no Processo Mental Percepção, têm relação com Elementos do Plano de Expressão: [Imagem – Luz]; [Imagem – Cor]; [Imagem – Plano (Geral, Americano, Médio, *Close-up*)]; [Imagem – Movimento (Pan Horizontal *Tilt*, *Dolly-in*, *Dolly-out*, Inclinação, *Traveling*, Pedestal para cima, Pedestal para Baixo, Arco, *Truck*, *Tongue*, *Boom*)]; [Imagem – Cortes (Seco, Cortinas Rápidas, Fusões, *Fade out*, *Fade In*)]; [Imagem – Efeitos]; Som; Ritmo.

Para Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.172), no processo de percepção três sistemas cerebrais separados parecem mediar o ato psicológico de selecionar um objeto para observá-lo. O primeiro sistema geralmente é associado ao estado de alerta. O segundo, ou sistema posterior, seleciona objetos com base na localização,

forma ou cor. O terceiro, ou sistema anterior, é responsável por guiar este processo, dependendo das metas do observador. Os processos de reconhecimento estão ainda subdivididos em módulos separados, tais como cor, forma e textura.

Assim, fica evidente a relação entre os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0, com as funções do Processo Mental Percepção, pressuposto que será considerado na formulação do guia semiestruturado de entrevista e Análise de Dados (capítulo 6).

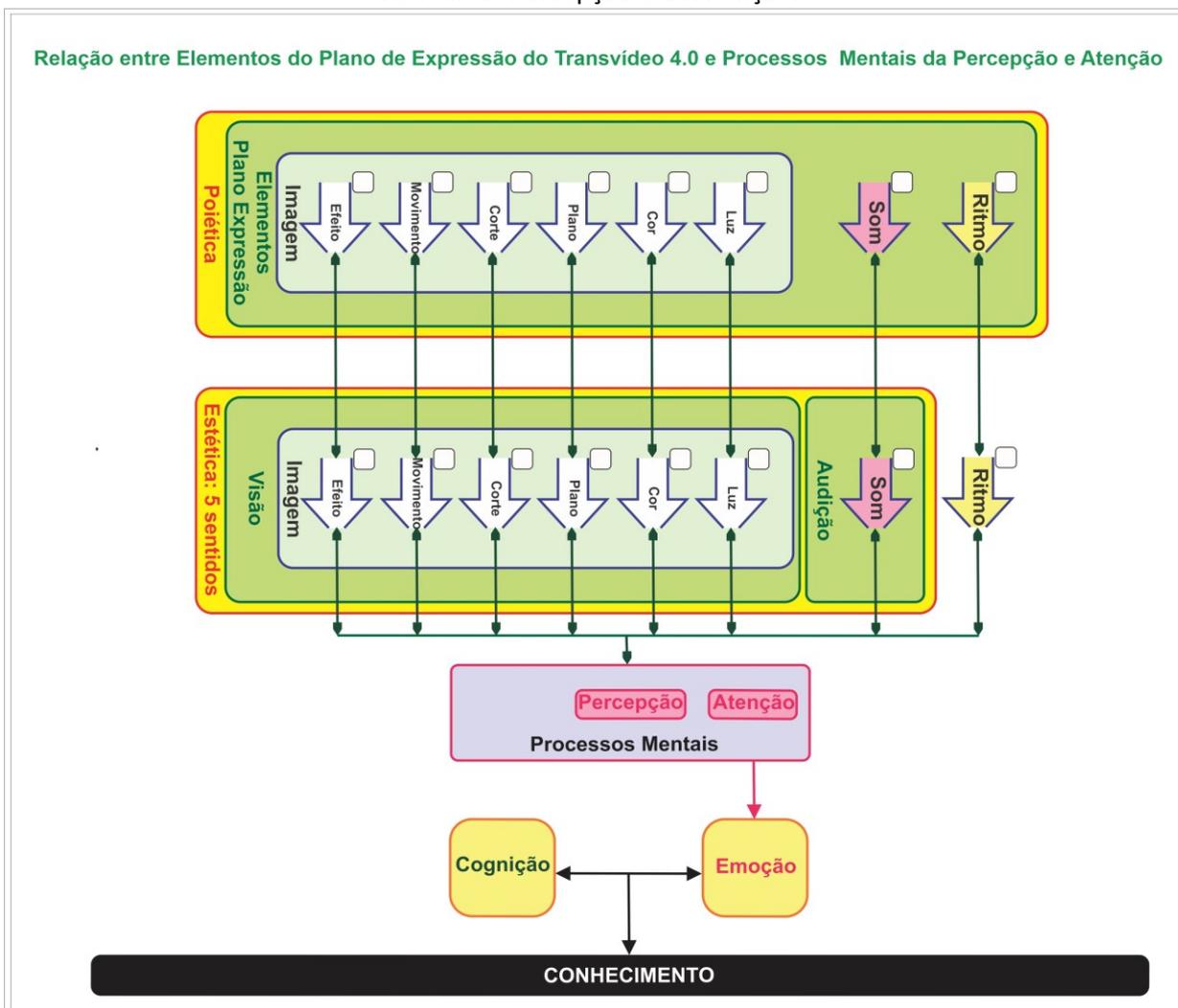
Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.141) ao tratar do Processo Mental Atenção, defende que, seja qual for a tarefa, somente uma pequena porção de fluxo de informações recebidas vai ser considerada relevante. Este estado de coisas implica que os sistemas sensoriais e o cérebro devem ter algum meio de triar as informações recebidas - permitindo que as pessoas selecionem somente as informações relevantes à tarefa presente, para o processamento perceptivo e para ignorar as informações irrelevantes. Se esse processo de triagem não existir, as informações irrelevantes esmagarão as informações relevantes, prejudicando o processamento do Conhecimento.

Para Nolen-Hoeksma *et al* (2012, p.141), a Atenção Seletiva é o processo por meio do qual os estímulos são selecionados para processamento ulterior, enquanto ignoramos outros. Na visão, o meio primário de direcionar nossa atenção são os movimentos dos olhos. A maioria das fixações dos olhos se dá nas partes mais informativas. A atenção seletiva ocorre também com audição. Geralmente é possível ouvir seletivamente usando referências tais como a direção de onde vem o som e as características da voz do orador.

Na maioria dos casos, somente existe lembrança daquilo que é dado atenção. O fato de não dar atenção a grande parte do que acontece no ambiente, torna pequena a capacidade de lembrar daqueles acontecimentos. Porém, a Atenção Seletiva cumpre o papel de reduzir a quantidade do processamento de informações, até o ponto que cérebro possa administrá-lo.

A Figura 50 esquematiza a relação entre os Elementos do Plano de Expressão do Transvídeo 4.0 e os Processos Mentais da Percepção e Atenção que resultará em Emoção aliada a Cognição.

Figura 50 – Relação entre os Elementos do Plano de Expressão do Transvídeo 4.0 e Processos Mentais da Percepção e da Atenção.



Fonte: do autor.

Por meio da discussão teórica foi possível constatar a articulação entre Emoção e Cognição capaz de resultar em Aquisição do Conhecimento e relacionar os Elementos do Plano de Expressão com os Processos Mentais da Percepção, Atenção e Emoção, cabendo o destaque que a Percepção leva a Emoção e esta, vinculada a Cognição, promove a Aquisição do Conhecimento. A ação poética dos emissores do Transvídeo 4.0, adotando adequadamente Elementos do Plano de Expressão, conduz à Aquisição do Conhecimento.

6. PESQUISA DE CAMPO

A Pesquisa de Campo aqui apresentada, é operacionalizada por meio de entrevista, em que o entrevistado expressa sua experiência subjetiva ao acessar a videoaula - objeto de pesquisa. O objetivo é investigar como os elementos do Plano de Expressão desencadeiam percepção, atenção, emoção e cognição.

O resultado aqui apresentado, está fundamentado teoricamente no capítulo 2 – Metodologia, e tem seus dados completos registrados como Apêndices.

A entrevista é realizada com seis (6) voluntários que, preliminarmente, assistiram individualmente a videoaula 1, da disciplina TV e Vídeo e Projetos Audiovisuais Educativos - ministrada pelo professor Paulo Vitor Tavares, que tem como tema “Introdução à Televisão na Educação”.

A videoaula, conforme a Figura 51, tem o total de seis minutos e dezoito segundos de duração, com quinze cenas de aproximadamente vinte segundos cada uma, mais, uma vinheta de abertura, uma vinheta de identificação de aula, uma vinheta de encerramento e quatro vinhetas de passagem. No formato de um programa de televisão, a videoaula conta com a participação do professor (quatro aparições) e apresentadora (quatro aparições), presença de grafismo animado (em três cenas), fotos cobrindo locução em *off* (em três cenas) e outras animações especiais com imagem e grafismo (em uma cena).

Durante a entrevista foi estimulada a fala do entrevistado sobre questões tratando dos Elementos do Plano de Expressão da Televisão brasileira, presentes na videoaula - que é o Objeto de Pesquisa. À partir da fala do respondente, foi analisado aquilo que a videoaula lhe sensibilizou por meio dos seus cinco sentidos, bem como foi observado o que afetou a sua percepção, atenção e emoção.

Figura 51 – Videoaula da TV IFSC Objeto de Pesquisa.



Fonte: do autor.

As entrevistas com duração de aproximadamente 10 (dez) minutos, foram gravadas e transcritas. Após, as informações coletadas foram tabuladas usando o método de *Coding*, para posteriormente ser realizada a Análise de Dados tendo como referência Análise Temática de Braun.

6.1 ENTREVISTA

Na operacionalização da entrevista – por meio do Guia de Entrevista para a Audiência, o entrevistador partiu, inicialmente, de vinte perguntas fundamentais, abrangendo os Elementos do Plano de Expressão da Televisão brasileira. Questões emergentes, durante o processo, aprofundaram as respostas dos entrevistados.

Quadro 5 – Guia de Entrevista para a Audiência do Transvídeo 4.0.

GUIA DE ENTREVISTA PARA A AUDIÊNCIA DO TRANSVÍDEO 4.0			
1)	Você poderia descrever um ou mais trechos (cena) que você se recorda da videoaula? Pode estar incluído nessa descrição o tema ou conteúdo completo e também os elementos sonoros e visuais que você lembra desses trechos;		
2)	Você lembra se existia alguma música na videoaula? e conseguiria descrever a música ou músicas (ritmo da música como era)?;		
3)	Como você considera as velocidades de exposição dos diversos temas (rápido, lento)?;		
4)	Você percebeu tamanhos diferentes dos trechos de cada tema (cena) e lembraria qual foi o mais rápido e o mais longo ou eram todos iguais?;		
5)	Algum trecho da videoaula foi exposto tão rapidamente que ficou difícil de compreender o conteúdo ou algum trecho foi exposto tão demoradamente que desviou sua atenção?;		
6)	O que você achou sobre o tamanho geral da videoaula (passou rápido, demorada)?;		
7)	Quais as cores que você lembra que apareceram na videoaula e onde essas cores estavam aplicadas e em que trechos (cenas)?;		
8)	O que você percebeu em relação a iluminação de ambientes, grafismos ou desenhos?;		
9)	Você poderia descrever algum cenário da videoaula?;		
10)	Você poderia descrever seres humanos presentes na videoaula?;		
11)	Você poderia descrever personagens não humanos na videoaula?;		
12)	Você poderia descrever algum desenho animado, grafismo animado ou fotografia presente na videoaula?;		
13)	Você poderia descrever algum efeito visual ou sonoro especial presente na videoaula?;		
14)	Você percebeu algum elemento fazendo separação de um trecho para outro da videoaula ou separações dentro dos próprios trechos?;		
15)	Você poderia descrever que tipo de aproximação em relação a câmera havia entre elementos humanos e personagens não humanos na videoaula?;		
16)	Você poderia indicar algum trecho com movimento de câmera?;		
17)	Descreva o que você percebeu nas vozes presentes nos vários trechos da videoaula;		
18)	Descreva tipos de sensações que você teve ao assistir especificamente algum ou alguns trechos da videoaula, tipo tristeza, cansaço, alegria, surpresa, graça, riqueza, raiva, pobreza ...		
19)	Quais dos seus cinco sentidos (olfato, paladar, tato, visão, audição) foram mais estimulados durante a exposição da videoaula (falando porque)?;		
20)	Faça uma avaliação geral sobre o conjunto da videoaula incluindo a capacidade da mesma em passar algum conteúdo relevante.		
Legenda	IMAGEM		SOM
	Luz	Cor	RITMO
	Planos	Cortes	Efeitos
	Movimentos		

Fonte: do autor.

Como o Guia de Entrevista para a Audiência é parte integrante do *Framework* do Transvídeo 4.0, ele vem apresentado no Quadro 5 no próprio corpo do trabalho, em que se pode identificar as vinte (20) perguntas fundamentais, com grifos nos Elementos do Plano de Expressão correspondentes, se estiverem presentes. A Legenda na base da figura identifica tais Elementos. O Guia se encontra também no Apêndice A.

6.2 TABULAÇÃO DA ENTREVISTA

O processo de tabulação se inicia com a transcrição das vinte (20) respostas de cada entrevista, por ordem de respondente. Para ilustrar, apresentamos no Quadro 6 o recorte de oito (8) respostas da entrevista 2.

Quadro 6 – Transcrição das Entrevistas.

-Transcrição das Entrevistas -	
ENTREVISTA 2 (segmento ilustrativo)	
PT:	Você poderia descrever um ou mais trechos (cena) que você se recorda da videoaula? Pode estar incluído nessa descrição o tema ou conteúdo completo e também os elementos sonoros e visuais que você lembra desses trechos.
MM:	Mostrando a diferença entre vídeoaula e vídeo educativo. Falando sobre que a vídeoaula, ela tem uma metodologia para ser apresentada, tem um tema e é montada a apresentação em cima desse tema. O que eu percebo bem são recursos visuais. Ela serve como complemento. Ela não vai substituir a aula tradicional ela serve como um complemento.
PT:	E o que você percebeu no vídeo, na estética do vídeo, que você lembra, que você viu nele, esteticamente?
MM:	Esteticamente achei interessante os exemplos ali colocados, as ilustrações chamando bem atenção para os temas que estavam sendo abordados, as cores interessantes, não agridem o visual, os dois apresentadores bem vestidos condizente com o cenário. Basicamente isso.
PT:	Você lembra se existia alguma música na videoaula? E conseguiria descrever a música ou músicas (ritmo da música como era)?
MM:	A música assim que me lembra um pouco um tema futurista.
PT:	Como você considera as velocidades de exposição dos diversos temas (rápido, lento)?
MM:	Foi rápido.
PT:	Mas o rápido prejudicial ou o rápido razoável para dar compreensão?
MM:	Razoável para a compreensão.
PT:	Você vê isso como um fator positivo, a rapidez na exposição do conteúdo?
MM:	Sim
PT:	O que você achou sobre o tamanho geral da videoaula (passou rápido, demorada)?
MM:	Um tempo razoável.
PT:	Quais as cores que você lembra que apareceram na videoaula e onde essas cores estavam aplicadas e em que trechos (cenas)?
MM:	O azul puxado assim para azul marinho no fundo. As cores do IFSC: branco, verde e um ponto vermelho. São as coisas que mais me chamaram atenção.
PT:	O que você percebeu em relação a iluminação de ambientes, grafismos ou desenhos?
MM:	A iluminação e os grafismos eu considero que estavam boas.
PT:	Você poderia descrever algum cenário da videoaula?
MM:	Na moça apresentando ali. No fundo, cenário azul marinho, puxado para azul marinho, o chão branco quadriculado, que remetem ao símbolo da escola, que tem uma bola vermelha atrás. E tinha uma tela aqui no canto.
PT:	Você poderia descrever seres humanos presentes na videoaula?
MM:	Tinha a moça apresentando, uma roupa ... uma blusa vermelha e uma calça. E Professor: de terno, gravata.

Fonte: do autor.

Ainda na Tabulação - por processo manual, é adotado o instrumento denominado “*coding*”, em que cada resposta dos seis (6) entrevistados são agrupadas de acordo com o número da questão, momento que também é feito o resumo de cada resposta e atribuído o código.

O Quadro 7 ilustra um segmento do resultado de *Coding*, em que consta o elemento da Mensagem a que se refere a pergunta (Mensagem/Conteúdo – Expressão) – que nesse caso trata do Plano de Conteúdo e Plano de Expressão de forma geral; a Pergunta propriamente dita; a transcrição da resposta de dois entrevistados (LS e MM); o Código (entre colchetes) a ser criado pelo entrevistador/analista, e no mesmo espaço o resumo da resposta; e o campo para lançar Observação complementar pertinente a resposta.

No caso em tela, a primeira resposta do entrevistado LS é resumida como Conteúdo relacionado aos emissores Professor e Apresentadora e tem como Código correspondente “Informação dos Apresentadores”. Ao entrevistado MM, o entrevistador realiza a pergunta inicial e questionamento adicional, e a resposta total obtida pode ser resumida como relacionada a: Conteúdo - descrição; Estética – que relaciona a ilustrações e roupas dos apresentadores; sendo que os Códigos atribuídos foram “Informação e visual dos apresentadores”; “Visual das ilustrações”; e “Cores interessantes”. O *Coding*, na íntegra, pode ser consultado no Apêndice B.

Quadro 7 – Tabulação das Entrevistas – Coding.

- Coding -

PERGUNTA 1 - ENTREVISTADOS LS e MS (segmento ilustrativo)

Elemento da Mensagem	Pergunta	Transcrição da Resposta	Código []	Observação
1- Mensagem/ Conteúdo- Expressão	1) Você poderia descrever um ou mais trechos (cena) que você se lembra da videoaula? Pode estar incluído nessa descrição o tema ou conteúdo completo e também os elementos sonoros e visuais que você lembra desses trechos.	LS: A parte da apresentadora e do professor apresentando o conteúdo.	Conteúdo: relaciona a apresentadora e professor. [Informação dos apresentadores]	
		MM: Mostrando a diferença entre videoaula e vídeo educativo. Falando sobre que a videoaula, ela tem uma metodologia para ser apresentada, tem um tema e é montada a apresentação em cima desse tema. O que eu percebo bem são recursos visuais. Ela serve como complemento. Ela não vai substituir a aula tradicional ela serve como um complemento. PT: E o que você percebeu no vídeo, na estética do vídeo, que você lembra, que você viu nele, esteticamente? MM: Esteticamente achei interessante os exemplos ali colocados, as ilustrações chamando bem atenção para os temas que estavam sendo abordados, as cores interessantes, não agridem o visual, os dois apresentadores bem vestidos condizente com o cenário. Basicamente isso.	Conteúdo: descreve. Estética: relaciona a ilustrações e roupa dos apresentadores. [Informação e visual dos apresentadores] [Visual das ilustrações] [Cores interessantes]	

Fonte: do autor.

Foram obtidos 272 códigos com repetição, que foram agrupados em doze (12) Temas, sendo eles: Sensações; Sentidos; Avaliação Geral; Cognitivo; Tempo; Professor; Apresentadora; Apresentadores; Audição: Música; Audição: voz; Visão: imagem; Outros. A Figura 52, ilustra um segmento do agrupamento dos Códigos com seus respectivos Temas. Junto a cada código permanece um número indexando o mesmo à questão de origem, que correspondente aos Elementos do Plano de Expressão. O documento na íntegra está no Apêndice C.

Figura 52 – Definição de Temas segundo agrupamento de Códigos.

Definição de Temas	
- Agrupamento de Códigos (com repetição) e indicação da questão -	
(segmento ilustrativo)	
Sentidos	
19 [Visão: fotos, vídeos, apresentadora]	
19 [Visão: presta atenção]	
19 [Audição: capta informação]	
19 [Visão: imagens atraem]	
19 [Visão]	
19 [Audição prioridade: faz entender a imagem]	
19 [Visão: cores]	
19 [Visão: vinhetas]	
19 [Audição: diferentes vozes, sotaques e pessoas chamam atenção]	
19 [Audição]	
19 [Imagens desnecessárias]	
19 [Imagens não explicam nada]	
Cognitivo	
1 [Informação e Gêneros Televisivos]	
2 [Gêneros]	
1 [Videoaula como instrumento de informação]	
1 [Informação]	
2 [Música fechando ciclo de informação]	
3 [Cenas rápidas mas de fácil compreensão da Informação]	
4 [Necessidade de mais tempo para olhar e entender]	
5 [Cena lenta da melhor entendimento da informação]	
5 [Cena de tamanho para bom entendimento da informação]	
5 [Música inicial confundiu entendimento]	
9 [Falta de atenção]	
11 [Informação diferencia telejornal de entrevista]	
11 [Locução em off aprofunda o assunto]	
14 [Música chama novos temas]	
14 [Vinheta de passagem entre temas]	
14 [Música como elemento de conectividade entre temas]	
17 [Locuções em Off capazes de passar rapidamente a informação]	
17 [Locução fácil de ser entendida]	
17 [Locução prende a atenção]	
18 [Informações novas]	
18 [Conteúdo]	
18 [Entender]	
18 [Captar essência]	
19 [Audição: capta informação]	
19 [Audição prioridade: faz entender a imagem]	
19 [Imagens não explicam nada]	
20 [Conteúdo]	
20 [Passa conteúdo]	
20 [Conteúdo: riquíssimo]	
20 [Desperta interesse pelo conteúdo]	
20 [Chama para perceber o conteúdo]	
Sensações	
18 [Curiosidade]	
18 [Informações novas]	
18 [Surpresa]	
18 [Captar essência]	
18 [Interesse]	
18 [Conteúdo]	
18 [Imagem]	
18 [Surpresa]	
18 [Saber do que se trata]	
18 [Curiosidade]	
18 [Entender]	
18 [Surpresa professor]	
18 [Graça música das vinhetas]	
Avaliação Geral	
20 [Conteúdo]	
20 [Bem estruturada]	
20 [Passa conteúdo]	
20 [Conteúdo: riquíssimo]	
20 [Vozes]	
20 [Ilustrações]	
20 [Perfeito]	
20 [Sem defeito]	
20 [Vontade de repetir]	
20 [Desperta interesse pelo conteúdo]	
20 [Chama para perceber o conteúdo]	
20 [Bom tempo]	
20 [Não cansa]	
20 [Contraste de cores deficientes]	
20 [Música não prejudica locução]	
20 [Conteúdo]	
20 [Atualizar]	
20 [Planos fechados]	
20 [Sala de aula]	
20 [Mensagem individual]	

Fonte: do autor.

6.3 ANÁLISE DE DADOS

Definidos os Temas – à partir dos Códigos que os geraram (Figura 52), é procedida a Análise de Dados, que é feita tendo como referência a Análise Temática de Braun (BRAUN; CLARK, 2012), que irá explorar os doze Temas propostos.

A Análise Temática de Dados reflete a estésis experimentada e expressa pelo receptor humano ao ter contato com o Transvídeo 4.0. A estésis decorre de processo anterior - a poiésis, que se fundamenta no Plano de Expressão da Televisão brasileira – composto pelos elementos Som, Ritmo e Imagem.

A Figura 53 ilustra um segmento da Análise Temática de Dados da presente pesquisa, em que constam os Temas: Sentidos, Sensações, Cognitivo e Geral.

O Tema “Sentido”, por exemplo, incorpora diversos códigos que trazem consigo os resumos das respostas dadas pelos entrevistados, permitindo a formulação apresentada na Figura 53. O mesmo acontece com todos os demais Temas apontados. A Análise Temática de Dados, na íntegra – com todos os temas, pode ser consultada no Apêndice D.

Figura 53 – Análise Temática de Dados.

- Análise Temática de Dados -

(segmento ilustrativo)

Sentidos

Os entrevistados declararam elementos relacionados ao estímulo da visão ao assistir a videoaula, sendo eles as fotos e os vídeos inseridos e a apresentadora. Alguns dos entrevistados declaram que a visão leva a prestar atenção, que as imagens da videoaula são atraentes, destacando as cores e as vinhetas, contudo outros entrevistados priorizam a audição, alegando que é a mesma que leva a entender a imagem e a captar a informação. Destacam que vozes e sotaques de diferentes pessoas chamam a atenção. Houve depoimento dizendo que as imagens são desnecessárias, pois as imagens da videoaula não explicam nada.

Sensações

A videoaula despertou nos telespectadores entrevistados sensações de curiosidade, interesse e surpresa. Procuraram entender, saber do que se tratava e tentar captar as informações novas, captando a essência e o conteúdo, principalmente por meio das imagens. Um dos entrevistados achou engraçada a música das vinhetas.

Cognitivo

Analisando os aspectos ligados ao campo das ideias, ou conteúdo, que tem vínculo com a cognição, segundo os entrevistados as locuções em *off* são capazes de passar rapidamente a informação.

No caso da videoaula em estudo, informação sobre gêneros televisivos marcaram a lembrança de entrevistados. Um dos entrevistados declara que adquiriu informações novas, outro entrevistado aprendeu diferenciar telejornal de entrevista, e um outro caracterizou a videoaula como instrumento de informação. Depoimentos sobre a capacidade de entender e captar a essência da videoaula também estiveram presentes nas respostas das entrevistas.

Os entrevistados relacionaram os seguintes elementos de expressão com a aquisição da informação da videoaula: cenas rápidas que não dificultam a compreensão da Informação, cenas de bom tamanho de duração capaz de proporcionar entendimento da informação, percepção que a locução em *off* aprofunda o assunto, que a locução é de fácil entendimento e prende a atenção, sendo isso relevante na medida em que um dos entrevistados declara que é por meio da audição que ele capta informação, e um outro depoimento que diz que é a audição que faz entender a imagem.

Entrevistados identificam vinheta de passagem entre temas, com música fechando ciclo de informação e chamando novos temas, sendo a música o elemento de conectividade entre esses temas.

Por outro lado, entrevistados consideram que cena lenta dá melhor entendimento da informação, sendo necessário mais tempo para olhar e entender, e até mesmo assistir várias vezes. Também foi apontado que a música inicial confundiu entendimento e em outro depoimento que as imagens da videoaula não explicam nada.

Geral

Em uma avaliação geral sobre a videoaula, os entrevistados apontam como ponto positivo o seu conteúdo. Consideram o conteúdo riquíssimo, destacam que a videoaula consegue despertar interesse e passar o conteúdo. Chama para perceber o conteúdo.

Segundo os entrevistados a videoaula é bem estruturada, tem bom tempo de duração e não cansa.

Apontam como relevante as ilustrações, as vozes, que fazem a locução em *off*, e a música que não prejudica a locução.

Alguns dos entrevistados apontam a videoaula como perfeita, sem defeito, dando vontade de assistir, novamente, porém um dos entrevistados aponta que o contraste de cores é deficiente, e recomenda que a sua concepção precisa se atualizar, usando mais planos fechados, intimistas, e que a narrativa deva ser a da sala de aula, em que o professor se dirige diretamente ao aluno, e não de forma massiva como faz a televisão.

Fonte: do autor.

6.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA DE CAMPO

A Análise Temática de Dados viabilizou a exploração dos Temas formulados a partir da livre fala dos entrevistados que foi guiada por Elementos do Plano de Expressão. A abordagem das questões tendo como base o Som, o Ritmo e a Imagem, levou o entrevistado a discorrer sobre o assunto, que fez emergir Códigos, que foram agrupados por similaridade, resultando nos Temas anteriormente analisados, sendo possível, a partir dessa análise, realizar Verificação de Consistência quanto a ativação dos Processos Mentais da Percepção, Atenção e Emoção, quando o telespectador é submetido a cenas produzidas com a observância dos Elementos do Plano de Expressão da Televisão brasileira (Som, Ritmo e Imagem – composta por Cor, Luz, Plano, Corte, Movimento, Efeito).

Foi constatado na etapa anterior a Análise Temática de Dados - definição de Temas, a presença de Códigos apontando para a Percepção, Atenção, Emoção e Cognição. Contudo, a Análise Temática amplia o campo de entendimento sobre a relação entre os Elementos do Plano de Expressão e os Processos Mentais.

Por meio da Análise foi possível constatar nas respostas dos entrevistados algumas peculiaridades. Dois entrevistados com idade inferior (jovens) são mais afetados pela informação do que pelos aspectos visuais, e por isso privilegiam o áudio.

Dois entrevistados de maior faixa etária (adultos) declaram que têm a necessidade de assistir mais vezes a videoaula para absorver a informação, pois no primeiro momento prestam atenção nos aspectos visuais.

A entrevistada do sexo feminino busca detalhes nos aspectos artísticos e consegue descrevê-los fielmente.

Mas, independentemente dos diferentes perfis, foi constatado que os entrevistados conseguiram se apropriar de informações, mesmo que de forma parcial, que faziam parte do conteúdo da videoaula e descrever todos os elementos do Plano de Expressão presentes na videoaula, que passamos a resumir.

Como pontos positivos constatamos que o critério de ritmo é atendido, pois o tempo de cada cena foi considerado de bom tamanho, e que todas as cenas têm mesmo tamanho, possibilitando a compreensão da informação. O tamanho total da videoaula também foi considerado positivo.

Sobre o professor é elogiado os aspectos traje, visual, postura e apresentação da parte técnica da informação, o que reforça o aspecto credibilidade.

Sobre a apresentadora é feito destaque nos aspectos físico, roupa e cor, vindo ao encontro do princípio que o apresentador “não pode fotografar mal”. A visão é estimulada pela apresentadora assim como as fotos e vídeos.

Um dos entrevistados propôs que a apresentadora deveria interagir com objetos do ambiente, pois assim traria a ele a sensação de imersão - de estar junto naquele ambiente.

Reforçando o entendimento sobre o papel estético do som, a música em *back ground*-BG recebeu os adjetivos moderna, futurista e de ritmo rápido, e que a mesma fecha os ciclos de informação. Foi pontuado também que a mesma não prejudica a locução. Houve percepção que a música está presente na vinheta de passagem entre os temas, que o papel da música é chamar novos temas e que ela é elemento de conectividade entre os temas.

Sobre as locuções, os entrevistados declararam que as mesmas prendem a atenção e aprofundam o assunto. As qualificaram como de boa dicção e claras, fácil de serem entendidas, todas em mesmo tom, realizadas em boa velocidade, com calma e sem atropelos, com capacidade de passar rapidamente a informação. Foi declarado também que locuções com diferentes vozes, sotaques e pessoas estimulam a audição e chamam a atenção.

Na videoaula em estudo, não existe movimentos de câmera, contudo um dos entrevistados citou movimento.

Foi declarado que as vinhetas de passagem despertam a visão e são constituídas de música.

O uso do Plano Geral recebeu elogios, inclusive um entrevistado associa o uso do Plano Geral a um som de melhor qualidade, o que não é real.

Quase a totalidade dos entrevistados conseguem identificar as cores que predominam na videoaula. Os entrevistados qualificam as cores adotadas como sendo interessantes, e que as cores estimulam a visão.

A iluminação é qualificada pelos entrevistados, de forma geral, como sendo boa, clara, suave, e positiva nos grafismos.

Sobre o cenário, os entrevistados conseguiram captar vários elementos componentes, indicando sucesso estético. O Cenário foi considerado amplo e dá ideia de imersão. No piso do estúdio foram percebidos desenhos que lembram a marca da TV IFSC. Foram percebidos posicionamentos sutis dos apresentadores no cenário.

Foi percebida a presença de grafismos que foram considerados bons. Os entrevistados elogiaram o visual das ilustrações, perceberam fotografia do ambiente escolar e declararam que o visual da videoaula prendeu a atenção. Os entrevistados destacam a percepção de um televisor antigo.

Foi percebido pelos depoimentos, que os entrevistados se apropriaram do conteúdo.

Como pontos negativos aparecem depoimentos sobre cenas muito rápidas, principalmente as cenas iniciais, que na avaliação dos respondentes deveriam ser mais lentas para um melhor entendimento da informação, e pela necessidade de mais tempo para olhar e entender.

Foi apontado que a música no início da videoaula confundiu o entendimento. Também houveram sugestões para melhorar as vinhetas e dispensar ou eliminar as mesmas da videoaula. A declaração de necessidade de ver de novo a videoaula para compreender apareceu seis vezes.

Foi requerido mais destaque aos apresentadores em relação ao cenário, sendo recomendando usar mais planos fechados (médio e *close up*). Apontado que

o corpo dos apresentadores chama mais atenção do que a fala. Entrevistado aponta deficiência no contraste de cores e luz no cenário.

As sensações despertadas foram de curiosidade, interesse e surpresa, principalmente pelo estímulo da visão, embora outros entrevistados priorizem a audição - que leva a entender a imagem e a captar a informação. Houve até mesmo depoimentos dizendo que as imagens são desnecessárias

O conteúdo foi considerado riquíssimo. Destacam que a videoaula consegue despertar interesse e passar o conteúdo. Houveram depoimentos que as locuções em *off* são capazes de passar rapidamente a informação. Depoimento de entrevistado afirmou que adquiriu informações novas, caracterizando a videoaula como instrumento de informação.

A videoaula foi considerada bem estruturada, com bom tempo de duração e não cansativa, sendo classificada como perfeita, sem defeito, que desperta vontade de repetir a assistir. Mas, por outro lado, houve depoimento que a concepção da videoaula precisa se atualizar, usando mais planos fechados, intimistas, e que a narrativa deva ser a da sala de aula, em que o professor se dirige diretamente ao aluno, e não de forma massiva como faz a televisão.

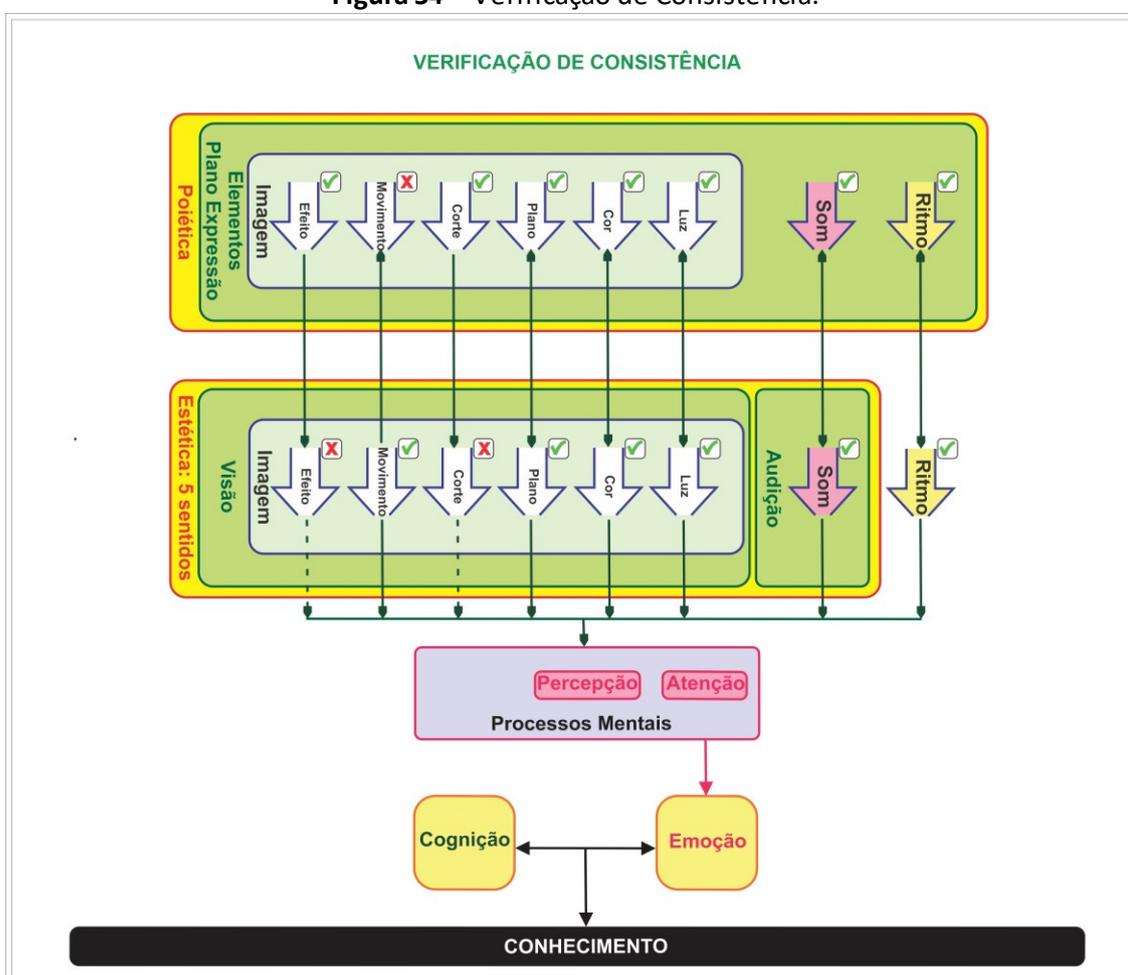
Algumas percepções equivocadas por parte dos entrevistados a serem registradas: engano sobre o tema da videoaula; compreender a videoaula como um telejornal e que os demais conteúdos fora do estúdio eram matérias jornalísticas; música em *back ground* – BG em toda a videoaula; somente uma voz fazendo a Locução em *Off*, ao invés de quatro; entender que na Locução em *Off* existiam mais homens do que mulheres; inexistência de planos fechados; inexistência de mobiliário; apresentadores posicionados no canto da tela; música como sendo única durante todo o vídeo; deslocamento de câmera que não houve.

Finalizando, foi possível identificar junto ao telespectador, que os sentidos afetados esteticamente ao assistir a videoaula foram a Visão e a Audição, afeto que levou a Percepção e a Atenção, que resultou na Emoção que, por sua vez, levou o corpo a ação da Cognição.

A Análise Temática de Dados, referente ao depoimento dos entrevistados que assistiram a videoaula – Objeto de Pesquisa, evidencia os Processos Mentais da Percepção, da Atenção e da Emoção, bem como aponta para a Cognição.

Tendo como referência o diagrama da Figura 50 (capítulo 5) que esquematiza a relação entre os Elementos do Plano de Expressão do Transvídeo 4.0 e os Processos Mentais da Percepção, Atenção e Emoção, é proposto o diagrama da Figura 54 (Verificação de Consistência) que permite constatar com mais clareza sobre a efetividade da Mensagem.

Figura 54 – Verificação de Consistência.



Fonte: do autor.

O diagrama Verificação de Consistência (Figura 54) é composto pelo campo Poética, com os Elementos do Plano de Expressão possíveis na videoaula. Aqueles Elementos do Plano de Expressão presentes na videoaula em análise, recebem registro “V” e aqueles Elementos ausentes recebem o registro “X”.

No campo Estética, temos a representação da Visão e da Audição com os correspondentes Elementos do Plano de Expressão. Aqueles Elementos do Plano de Expressão capazes de sensibilizar a Percepção e a Atenção, ou até mesmo provocar Emoção, recebem registro “V” e aqueles Elementos incapazes de desencadear esses Processos Mentais recebem o registro “X”.

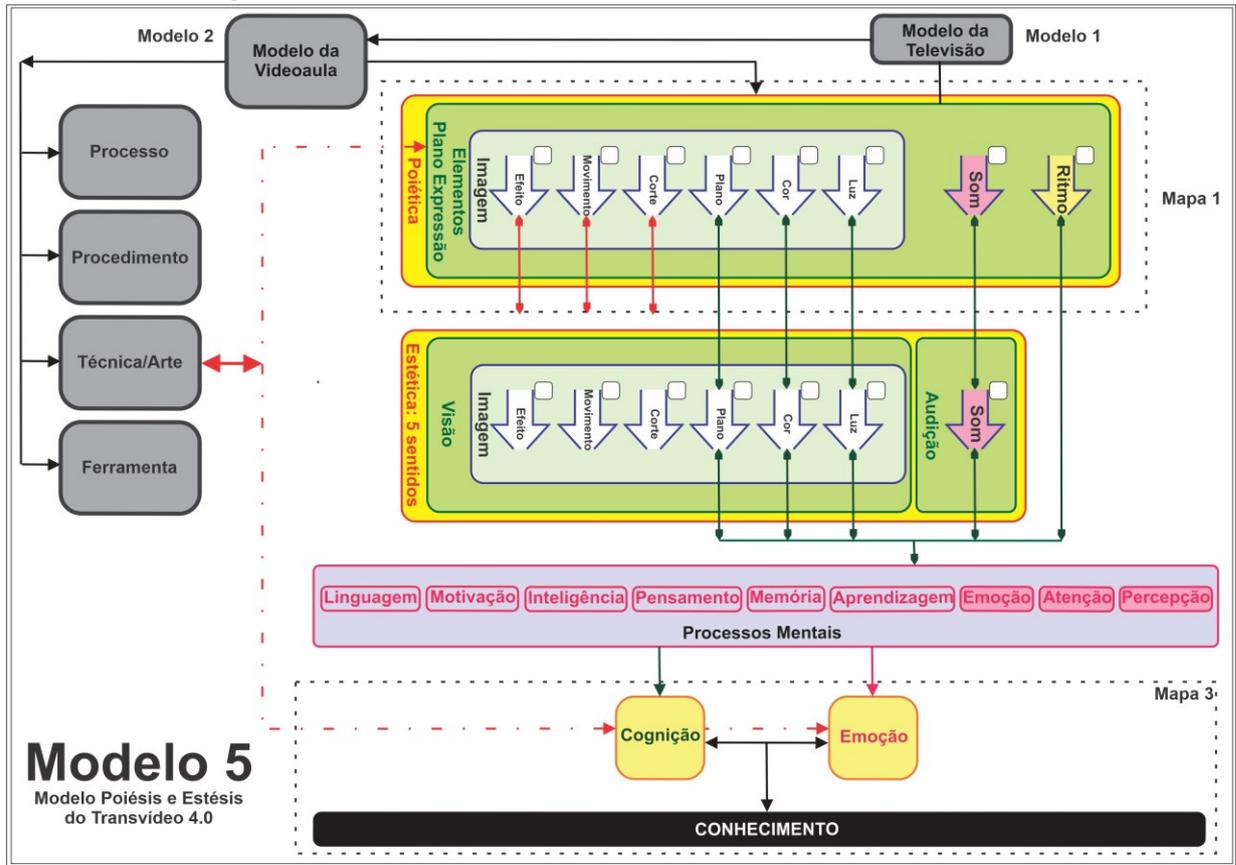
A ocorrência da Emoção induz a Cognição e com isso é propiciada a Aquisição do Conhecimento.

O exemplo da Figura 54 aponta, no processo produtivo (poiésis), a adoção da Luz, da Cor, de Planos, de Cortes e de Efeitos, sendo que esses dois últimos não foram percebidos pelos telespectadores. O Elemento Movimento foi declarado pelo telespectador como percebido, porém ele não fazia parte das cenas da videoaula em análise. Com isso, é possível verificar a consistência entre as informações de *input* e *output*, que são relevantes para a avaliação da efetividade da Mensagem na Aquisição do Conhecimento.

Segundo os registros no diagrama Verificação de Consistência (Figura 54) é possível constatar que, por meio do uso da poética da televisão na videoaula, o telespectador foi sensibilizado esteticamente pois, quando questionado sobre os Elementos do Plano de Expressão presentes na videoaula, fez inferências que demonstram que foram ativados os Processos Mentais Percepção, Atenção e Emoção bem como fatores cognitivos.

A Ferramenta que realiza a Verificação de Consistência entre Elementos do Plano de Expressão formulados na *poiésis* e esses mesmos elementos associados a Processos Mentais identificados na *estésis*, se constitui no Modelo *Poiésis* e *Estésis* do Transvídeo 4.0 (Figura 55), que passa a integrar o *Framework* do Transvídeo 4.0

Figura 55 – Modelo Poiésis e Estésis do Transvídeo 4.0 – Modelo 5.



Fonte: do autor.

7 DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Partindo de fontes de Informação bibliográfica e de campo, foram realizados procedimentos técnicos referentes a pesquisa bibliográfica – sobre televisão, conhecimento e psicologia (principalmente processos mentais); pesquisa documental na TV IFSC – incluída a análise documental; e pesquisa de campo – incluída a entrevista semi-estruturada, *coding*, e análise temática de dados; que se constituem base para a realização da discussão de resultados.

A pesquisa se situa em um contexto que considera: que o Conhecimento não é difundido somente dentro das fronteiras da Escola; que a Comunicação tem papel importante na difusão do Conhecimento desde os primórdios da humanidade; que o Conhecimento difundido no ambiente virtual da internet é ubíquo, com forte compromisso com sua Aplicabilidade; que a partir do século XX - marcado pela massificação industrial, a Comunicação dá um salto substancial ao ganhar uma nova concepção: a integração das suas três linguagens – imagética, oral e escrita; que Comunicação de Massa trouxe consigo novas mídias e nova formulação da mensagem, tendo a Televisão como a mais importante delas; que surge na Escola a necessidade de formular material didático eletrônico próprio – a videoaula, para dar conta de suas demandas; que a Videoaula traz na sua estrutura o paradigma da sala de aula.

Na Sociedade Digital a demanda por vídeo é alta e crescente e, na mesma lógica, a demanda por videoaulas também é. Porém, o presente estudo vem problematizar que é necessário que a videoaula seja concebida tendo como base a Comunicação.

A gravação em vídeo da aula presencial é a Remediação de estágio 1 - em que a mensagem da mídia antiga é reproduzida na nova mídia sem críticas, fazendo com que, nesse caso, o vídeo resultante seja a reprodução eletrônica da dinâmica da sala de aula assim como ela é.

No outro extremo, a Remediação de estágio 4 é aquela que a nova mídia absorve completamente a mídia mais antiga, desaparecendo as características do Plano de Expressão da mídia de origem - nesse caso a sala de aula, para emergir uma nova mídia - com suas características peculiares de Plano de Expressão. A Remediação de estágio 4 adota o Plano de Expressão da Televisão brasileira com grande capacidade de difusão do Conhecimento.

A adoção do modelo e processo da Televisão brasileira foram identificados na TV IFSC que produz videoaulas para atender a demanda do Ensino a Distância. A videoaula da TV IFSC tem como referência o processo de produção transubjetivo, que resulta no Plano de Expressão da Televisão brasileira que é composto pelos elementos: ritmo, som e imagem que por sua vez é composta por luz, cor, movimentos, efeitos, cortes e planos, que propiciam a Remediação de estágio 4. Em decorrência disso, nesse estudo a videoaula passa a ser denominada Transvídeo 4.0.

Portanto, é proposta mudança do paradigma vigente, para que a difusão do Conhecimento se torne mais efetiva, ao adotar o modelo e processo próprios da Televisão brasileira. Com isso fomenta-se a Aquisição do Conhecimento (estésis do receptor), constatada nesta tese, pela ativação dos Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e, conseqüentemente da Cognição.

Sugere-se que se a Difusão do Conhecimento é potencializada, conseqüentemente a Aquisição do Conhecimento também está sendo potencializada.

O vínculo entre Conhecimento difundido (emissor) e Conhecimento adquirido (receptor), se dá quando são observadas as regras que regem o Plano de Expressão. No processo de comunicação, quando da formulação da mensagem, o emissor concebe um receptor hipotético que venha estabelecer adesão com a mensagem. A adesão acontece na mesma proporção que a mensagem venha atender as expectativas, desejos e interesses do receptor. O grau de adesão do

receptor define a eficácia da mensagem. Contudo, para que o vínculo seja forte, há necessidade de estruturas de comunicação bem definidas.

A Mensagem tem, além do conteúdo, estruturas organizadoras como as regras da linguagem audiovisual – a Narrativa da Televisão, por exemplo, que ajudam a conectar emissor e receptor. Essas regras têm por objetivo disciplinar a recepção, uma vez que estabelecem limites – os Elementos Narrativos, que impõem condições ao receptor hipotético. Portanto, é necessário ter um sistema de regras para produzir a narrativa.

No presente estudo, o termo “Narrativa”, quando usado, designa Plano de Expressão (sintaxe). As regras que sistematizam o Plano de Expressão, são os Elementos do Plano de Expressão. O Plano de Conteúdo (semântica) trata da produção de conteúdo, de significado e de sentido. Semântica e sintaxe se complementam, pois um plano de conteúdo precisa ser expresso ou apresentado por um Plano de Expressão.

Para a efetividade da Difusão do Conhecimento é necessário considerar que dois sistemas cognitivos devam ter a mesma representação dos mesmos objetos ou das mesmas situações. É o mundo mental se “aproximando” do mundo perceptível – a poética, e o mundo perceptível se “aproximando” do mundo mental – a estética.

O Transvídeo 4.0, adota o Plano de Expressão da Televisão brasileira que tem como origem o seu Modelo de Operação, que é diferente da Televisão da maioria dos países do mundo por ser baseado na verticalização da produção.

Na busca compulsória da produção própria de seus programas, a televisão brasileira, nos seus primórdios, precisou se inspirar nas artes similares existentes - rádio, teatro e circo, que eram conhecidas pelos artistas da época. Com esse conjunto criar uma diversidade de gêneros e formatos novos e próprios, com características artísticas específicas, sustentadas por uma técnica correspondente a essa demanda, resultando no “Plano de Expressão da Televisão Brasileira”, em que arte e técnica próprias se fundem para criar programas atraentes - que caracterizaram a bem-sucedida trajetória dessa mídia no Brasil.

A programação da Televisão brasileira é formulada com base na estética e pesquisa de opinião, para atender a expectativa de um público específico, que seria apresentado como consumidor, do produto a ser anunciado, ao potencial patrocinador do programa.

Além disso, o Modelo de Operação da Televisão brasileira está alicerçado em um Modelo de Negócio que é regido pelo conceito de Mídia de Massa. A Televisão brasileira opera na lógica industrial – da sociedade de massa, que fragmenta os processos de produção pela divisão de trabalho de especialistas; fragmenta o produto composto por cenas; e fragmenta na oferta quando exhibe por meio da grade de programação com blocos de intervalos – principal fonte de receita de televisão desde sua criação.

A Televisão brasileira também traz peculiaridades nos seus Formatos e Tom. O Formato identifica a forma e o tipo de produção de um programa, ou seja, a forma de realização dos subgêneros, enquanto que o Tom é a presença de determinados traços de conteúdo com vistas a captar a atenção do telespectador e convidá-lo a compartilhar as disposições propostas pelo enunciador, dando a conhecer ao telespectador o modo como ele deve interagir com o produto que lhe está sendo ofertado. É seguidamente o que torna o telespectador cativo de uma emissão. O Formato e Tom da Televisão brasileira inspiram a produção do Transvídeo 4.0.

O Modelo da Televisão brasileira, proposto nesta tese, ao ser recortado, contribuiu para a formulação do Modelo de Videoaula que, por sua vez, foi referência para a análise documental sobre a produção de videoaula da TV IFSC e para a concepção do Transvídeo 4.0.

Em processos criativos - como o da Televisão, que resultem em produtos (programas) criativos, serão requeridos profissionais também criativos. A televisão como mídia de massa requer produção em massa no modelo *fordista* e *taylorista*, porém o desafio está em inserir no modelo de televisão o processo produtivo criativo com pessoas criativas para obter um produto criativo e inovador.

Na TV IFSC apesar da produção em série e divisão de tarefas, foi constatado que a criatividade é incentivada, na medida que ao artista adulto é dada a permissão de continuar a viver o infantil criador e lúdico, sem precisar fazer oposição a expressão de desejos proibidos, mas sim embelezando-os no processo de sublimação, o que resulta em maior riqueza no Tom das cenas.

A criatividade incentivada na TV IFSC confere, individualmente, aos seus profissionais a liberdade de se expressar e a autonomia de exteriorizar, vindo ao encontro do exercício da Função Emotiva.

A criatividade na TV IFSC enseja a necessidade de relacionamento coletivo de colaboração e co-criação entre seus profissionais, em decorrência do processo adotado.

A Criatividade na TV IFSC é delimitada pelos Elementos do Plano de Expressão (Som, Ritmo e Imagem) para garantir que o produto resultante seja uma obra de televisão.

A criatividade está relacionada ao indivíduo, e a inovação relacionada à organização, sendo a criatividade o componente ideacional da inovação - que é a aplicação. A TV IFSC é testemunho do princípio que “uma organização que tenha um clima organizacional positivo, consegue promover a criatividade e a inovação”.

No estudo da Difusão do Conhecimento, a presente pesquisa não aborda conceitos da Educação; não tem como base a Pedagogia; não segue os princípios da didática; não tem relação obrigatória com a Escola. O Transvídeo 4.0 é aplicável na Difusão do Conhecimento de forma livre - que pode resultar no Ensino Livre e na Educação Heterodoxa, pela ubiquidade proporcionada pelo ambiente aberto da internet. O Conhecimento traz consigo um conceito mais amplo que aponta para a ubiquidade - que é estar ou existir em praticamente todos os lugares, não sendo prerrogativa exclusiva da instituição Escola. O Conhecimento pode ser difundido sem a necessidade da imposição de formalidades e disciplina.

Esta tese não estuda Aquisição do Conhecimento com base no paradigma da instituição Escola que faz uso do Ensino para a transmissão do conhecimento,

apoiado nos métodos e técnicas da Didática - fundamentada na Ciência Pedagógica, com vistas a aprendizagem por meio da leitura intensiva e de memorização - que é aferida por provas. Esta tese foca no estudo da Aquisição do Conhecimento - independente das teorias da aprendizagem, com base no paradigma da Comunicação, que faz uso do vídeo para a difusão do conhecimento, apoiado nos métodos e técnicas da televisão brasileira.

O Conhecimento é ubíquo e pode ser adquirido, por meio do ver e ouvir extensivo – da consulta e do “passar os olhos e ouvidos”, em um mundo em que o vídeo digital e a internet estão presentes e integrados no cotidiano humano.

Sugere-se que no vídeo digital não exista protagonismo, nem mesmo do professor que pode ser o formulador do plano de conteúdo para que a equipe técnica componha o plano de expressão do vídeo. O professor também pode ter o papel de facilitador na difusão ou aplicação do vídeo.

Como ponto de partida para o estudo do Conhecimento, assumimos na pesquisa alguns elementos que fundamentam o tema e presentes no escopo do Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC/Brasil, local em que ocorre o desenvolvimento da Pesquisa. O EGC tem como fundamento o Conhecimento organizado nos seguintes grupos de classificação: Tipos de Conhecimento, Paradigmas do Conhecimento, Estados de Conhecimento, Formas de Conhecimento, e Ciclo do Conhecimento. O EGC/ UFSC caracteriza Conhecimento como fator de geração de valor.

A Aquisição não é uma fase do Conhecimento no processo de Vídeo, mas uma ocorrência em vários momentos das Fases Produção do Conhecimento e Difusão do Conhecimento, por meio da Absorção do Conhecimento, ou Internalização.

O Processo Criativo é integrante da Aquisição do Conhecimento. Contudo, no Transvídeo 4.0 a criatividade permeia todo o processo de Produção sendo, portanto,

o Processo Criativo também integrante da fase de Produção do Conhecimento e não somente na fase de Difusão do Conhecimento.

A Transformação do Conhecimento é um dos componentes do processo de Aquisição do Conhecimento, acontecendo do seu estado Tácito para o Explícito ou do estado Explícito para o Tácito, sendo eles mutuamente constituídos e, essencialmente, inseparáveis, sendo que os mesmos não devem ser analisados de forma isolada.

Como a passagem do Conhecimento do seu estado Explícito para o Tácito se constitui na Internalização e a passagem do Conhecimento Tácito para o Explícito é a Externalização, então a Transformação do Conhecimento e, conseqüentemente, a Aquisição do Conhecimento, se dá por Internalização e Externalização. No processo do Transvídeo 4.0 isso acontece de maneira sucessiva e alternada, demonstrando a Internalização e Externalização do Conhecimento como mutuamente constituídos e, essencialmente, inseparáveis. A alternância entre Conhecimento Tácito – Explícito – Tácito, foi identificada em todas as fases do processo do Transvídeo 4.0. Isto demonstra que a Transformação do Conhecimento não se constitui em uma fase do processo de Conhecimento. O Conhecimento Tácito e Conhecimento Explícito estão presentes nas fases Produção do Conhecimento, Armazenamento do Conhecimento e Difusão do Conhecimento, bem como demonstra que a Aquisição do Conhecimento acontece em vários momentos nas fases Produção, Armazenamento e Difusão do Conhecimento, sempre que houver a conversão Tácito – Explícito – Tácito.

Porém, a pesquisa assume a ênfase da Aquisição do Conhecimento na fase Difusão do Conhecimento, sendo relacionada ao Receptor submetido ao Transvídeo 4.0; o Processo Criativo como integrante da fase Produção do Conhecimento; e a Transformação do Conhecimento transpondo as fases Produção do Conhecimento, Armazenamento do Conhecimento e Difusão do Conhecimento. A Utilização do conhecimento é verificável na fase de Produção do Conhecimento no Transvídeo 4.0, pois nela ocorrem transformações sucessivas dos Conhecimentos Tácito –

Explícito – Tácito. No Transvídeo 4.0, a Utilização do Conhecimento é feita pelos emissores/receptores na medida em que se apropriam do Conhecimento Explícito da mídia anterior, o agregam a seu Conhecimento Tácito, para formular um novo Conhecimento Explícito, presente na nova mídia. Esta dinâmica é demonstrada na Escada do Conhecimento.

Armazenar Conhecimento é uma ação de capturar o conhecimento existente e colocá-lo em repositórios de forma estruturada. Esta afirmação que vem ao encontro do processo de Conhecimento na produção e fruição do Transvídeo 4.0, na medida em que partes do Conhecimento, formuladas por diversos emissores, são capturadas, estruturadas e codificadas, no decorrer do processo, resultando no repositório final do Conhecimento que é o Transvídeo 4.0, constituindo-se, na coleta do Conhecimento que ao ser organizado permite a fácil recuperação. O artefato Transvídeo 4.0 é acessível ao aluno e facilita a recuperação do Conhecimento - ali presente de forma estruturada e codificada.

No processo de vídeo, a poética ocorre em todos os pontos onde houver um emissor, que corresponde ao paradigma do Conhecimento Autopoiético. Cada etapa do Conhecimento Autopoiético, gerado por um emissor, é sucedida por uma etapa do Conhecimento Cognitivista representado por um Artefato. Assim, poética e artefato vão se intercalando sequencialmente no processo do Transvídeo 4.0.

Na poética, os criadores e produtores do Conhecimento – nesse caso o diretor, professor, roteirista e equipe técnico-artística, desenvolvem em seu mundo mental representação daquilo que entendem se aproximar do mundo perceptível. Materializam essa representação mental em realidade com a maior precisão possível, por meio de sistema cognitivo que pode ser, respectivamente, o artefato “Conteúdo Formalizado”, “Roteiro” e “Transvídeo 4.0”.

A análise aponta que Autopoiética, Conexionismo e Cognitivismo se sucedem alternadamente no processo do Transvídeo 4.0, da mesma forma que, respectivamente, Conhecimento Tácito, Conhecimento Implícito e Conhecimento Explícito.

Difusão do Conhecimento (Externalização) é ato de promover a entrega da mensagem de um emissor a um receptor por meio da mídia correspondente. Resulta na fruição da Mensagem e, conseqüentemente, a transformação do Conhecimento do seu estado Explícito para o estado Tácito que é a Internalização. A Difusão do Conhecimento também pode se dar pela entrega integral de uma mensagem por um emissor a um receptor (Explícito – Explícito). Por exemplo, repasses sucessivos do Transvídeo 4.0 sem emissão de juízo entre emissores-receptores-emissores, que corresponde a Combinação.

Quando o Conhecimento em estado Explícito, presente na mensagem da mídia Transvídeo 4.0, passa para o estado Tácito, na mente do estudante está ocorrendo uma transformação do Conhecimento chamada Aquisição do Conhecimento.

Quanto maior a capacidade de entregar Conhecimento Explícito, por meio da mensagem do Transvídeo 4.0, para ser transformado em Conhecimento Tácito, na mente do estudante, maior será a Aquisição do Conhecimento. A capacidade de entregar Conhecimento Explícito depende da capacidade de trabalhar os elementos do Plano de Expressão que irão compor a mensagem do Transvídeo 4.0 - que provocam efeitos estéticos e, conseqüentemente, desencadeiam processos mentais.

Após a Aquisição do Conhecimento, quando o Conhecimento Retido é utilizado, se fecha o ciclo de transformação pelo qual passa o Conhecimento. Este ciclo envolve criação (produção), armazenamento e distribuição (difusão), sendo que a partir da retenção e de sua utilização com outra finalidade, é possível transformar novamente esse conhecimento ou criar novo conhecimento. A Utilização do Conhecimento é a recuperação e transformação do Conhecimento adquirido. O Conhecimento é abstrato - específico para uma determinada tarefa e orientado para a resolução de um determinado problema, sendo que a posse do Conhecimento está localizada na mente das pessoas. O Conhecimento na mente das pessoas sendo usado na resolução de um determinado problema, corresponde a Aplicação

do Conhecimento. A utilização do Conhecimento pressupõe Aquisição e utilização para resolução de um problema.

Retomando o conceito adotado pelo EGC/ UFSC que caracteriza Conhecimento como fator de geração de valor, é possível identificar na Produção e Fruição do Conhecimento do Transvídeo 4.0, sucessivas etapas de criação de valor, que se dá por meio da autopoiese, em que o Conhecimento Tácito do Emissor se transforma em Conhecimento Implícito a ser codificado em uma mídia correspondente (cognitivismo), que se encarrega de entregar valor por meio do Conhecimento Explícito (conexionismo), reconhecido como sendo de valor pelo receptor das etapas seguintes, assim se alternando criação de valor, entrega de valor e reconhecimento de valor, durante as fases de Produção, Armazenamento e Difusão do Conhecimento.

A Autopoietica se fundamenta no princípio que a valoração se dá na perspectiva de manutenção da vida: o que potencializa a vida é bom e o que a ameaça é ruim.

O processo de valoração do ambiente, é a origem da produção de sentido, tendo em vista que a os seres vivos têm relações de produção de sentido com seu entorno, e essa produção é sempre não neutra. Essa relação do sujeito com o ambiente do seu entorno é determinante no processo de Reconhecer, Criar e Entregar Valor.

A produção de videoaula da TV IFSC, em que o Conhecimento é incremental, cumulativo e desenvolvido de forma Transdisciplinar, conta com o professor como formulador do conteúdo e outros diversos emissores que concebem o Plano de Expressão da Mensagem - e com ele agregam Valor.

Foi constatado no Processo e Procedimentos de produção da TV IFSC, escalada incremental do Conhecimento, que acontece desde a Produção do Conhecimento até a Aquisição do Conhecimento pelo aluno.

A Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0, é uma metáfora usando degraus sequenciais de Conhecimento nos estados Tácito, Implícito e Explícito que

são escalados até que seja atingido o andar onde ocorre a entrega da mídia. A Mídia, mesmo que transitória, entregue no andar correspondente a sua função, se constitui em Conhecimento Explícito que conduz para nova sequência de degraus até que seja alcançado um novo patamar. Esse movimento é sustentado pelos paradigmas da autopoiese, cognitivismo e conexismo. Durante a escalada - a cada transformação do Conhecimento Tácito para Explícito, ocorre a criação de valor que será entregue pela mídia prevista no andar correspondente.

Como Conhecimento é Geração de Valor, e como as ações do Plano de Expressão promovem Geração de Valor incremental e cumulativo a cada etapa do processo de videoaula da TV IFSC, então o Plano de Expressão potencializa o Conhecimento que é entregue ao receptor.

O Conhecimento é potencializado na medida que o processo permita ao emissor criar e entregar algo que seja reconhecido pelo receptor/emissor como sendo algo de valor para ali incorporar mais valor e entregar um novo conhecimento potencializado.

O Conhecimento não é gerador de Valor somente no momento de sua Aplicação, mas durante todo um processo contínuo e iterativo de Criação de Valor, Entrega de Valor e Reconhecimento de Valor.

A transformação do Conhecimento Tácito em Conhecimento Explícito – Externalização, representa a Geração de Valor que se dá de forma incremental a cada etapa do processo, com a entrega de mídias transitórias, que resultará na mídia final – Transvídeo 4.0, com Valor cumulativo.

No processo do Transvídeo 4.0 é identificável a alternância e encadeamento em sequência contínua de Conhecimento Tácito – Conhecimento Implícito – Conhecimento Explícito – Conhecimento Tácito, e assim sucessivamente, que tem relação, respectivamente, com Criação de Valor – Entrega de Valor – Reconhecimento de Valor - Entrega de Valor.

No Transvídeo 4.0, a criação (ou produção) do Conhecimento tem como ponto de partida a criatividade individual dos Agentes Poiéticos (professor, diretor,

equipe técnico-artística). A criatividade é a matéria-prima para a Criação de Conhecimento que visa à Geração de Valor. A criatividade de cada emissor é referenciada como Densidade Criativa Individual do Conhecimento. A maior Densidade Criativa Individual do Conhecimento, ocasionará o aumento do Valor Entregue. A sobreposição da Densidade Criativa Individual do Conhecimento é a Integração que ocasiona a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento.

A alternância “Criar Valor”, “Entregar Valor” e “Reconhecer Valor”, na medida que se repete, aumenta a Integração na “Escala de Valor”. Fica demonstrado que ocorre o incremento do Conhecimento com a incorporação de Valor por meio de mais emissores - e etapas, que irão constituir o processo, resultando em vídeo com maior potencial de Valor Entregue final, que mais facilmente será percebido pelo Aluno.

O Estágio de Remediação do vídeo tem relação com cada repetição da Criação de Valor, Entrega de Valor e Reconhecimento de Valor, que corresponde ao aumento do número de emissores que vão sendo incluídos no processo. Esse aumento de etapas de produção reflete também no aumento de Valor. A alternância “Criar Valor”, “Entregar Valor” e “Reconhecer Valor”, na medida que se repete, aumenta a Integração na “Escala de Valor”.

Ao adotar o processo de produção de TV, o Transvídeo 4.0 assume agentes poéticos como o conteudista, o roteirista e a equipe Técnico-artística (pesquisador de imagens, apresentador, locutor, operador de vídeo de som e de luz, designer, editor e técnico) com diferentes capacidades criativas e visões de mundo distintas, atuando de forma integrada e com transcendência do Conhecimento, resultando na Potencialização do Conhecimento.

Quanto maior for o número de etapas no processo produtivo, mais alto será o estágio de Remediação e maior será a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento que, conseqüentemente traz reflexo no nível de Valor Entregue (Conhecimento). Quanto maior for o número de agentes poéticos de mesma ou diferentes especialidades maior será a Diversidade Criativa do Conhecimento. Densidade

Criativa Individual do Conhecimento, Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, e Diversidade Criativa do Conhecimento, potencializam o Conhecimento que será entregue, ou seja, é aumentado o Valor Criado, o Valor entregue e consequentemente, o Valor Percebido. Valor é Conhecimento.

No processo transdisciplinar de produção de vídeo, quando da formulação do Plano de Expressão da Mensagem, é possível potencializar a Criação do Conhecimento na medida que é feita a inclusão de diversos agentes poéticos (Remediação estágio 4), com diferentes capacidades criativas e visões de mundo distintas. O Valor Criado decorre da Densidade Criativa do Conhecimento e da Diversidade Criativa do Conhecimento dos emissores, conforme demonstrado no capítulo 4.

A Potencialização do Conhecimento é um novo elemento incluído aos dois existentes: Amplitude do Conhecimento e Profundidade do Conhecimento.

A amplitude é sinônimo de uma larga base de conhecimento e a profundidade representa o domínio disciplinar. O Conhecimento Especialista, caracterizado pela profundidade, é disciplinar, ou seja, se origina da divisão da Amplitude do Conhecimento Generalista em diversos segmentos. O Conhecimento Generalista tem característica Multidisciplinar, que se refere a uma mistura não integrativa de disciplinas.

O ser humano – fonte do Conhecimento, é subjetivo na sua essência. Com a disseminação do conceito de Conhecimento Interdisciplinar emerge a intersubjetividade, que visa a integração do conhecimento – independente dele ter origem especialista ou generalista. A designação “Conhecimento Interdisciplinar” traz incoerência ao conceber a interdisciplinaridade numa abordagem também disciplinar que ela não tem, por isso passa a ser chamado de Conhecimento Intersubjetivo. O denominado, até então, Conhecimento Interdisciplinar tem sua origem em Conhecimento Disciplinar - em que disciplinas diferentes são sobrepostas por meio de integração para criar Conhecimento novo e resolver uma

questão ou problema, o que significa que a origem é disciplinar, mas o resultado não.

No Conhecimento Intersubjetivo, a importância é dada ao esforço criativo dos agentes poiéticos - denominada de intensidade das trocas entre os especialistas, e ao grau de integração real das disciplinas no interior de um mesmo projeto. O esforço criativo individual de criar e entregar valor com vistas ao reconhecimento de valor pelo outro agente poiético participante do processo, conduz a integração.

O Conhecimento é intangível, portanto, partindo da sobreposição dos conhecimentos individuais dos agentes poiéticos, não é possível calcular a Densidade do Conhecimento. Porém, como a criatividade é matéria-prima para a Criação de Conhecimento que visa à Geração de Valor, então, a Densidade do Conhecimento decorre da criatividade aplicada na criação de valor pelos agentes poiéticos individualmente; e da criatividade aplicada na criação de valor pelos agentes poiéticos, coletivamente, por meio da integração - em que o resultado é mais que a soma linear das partes de origem do Conhecimento.

A transdisciplinaridade – que passamos a chamar de Transsubjetividade, tem início na integração do conhecimento, que oportuniza a transcendência da subjetividade, que é intuitiva e crítica, sem fronteiras de conhecimento, com ênfase na multidimensionalidade dos fenômenos.

A Densidade Criativa Individual do Conhecimento, a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, por integração, e Diversidade Criativa do Conhecimento, por transcendência, quando conectadas e aumentadas irão promover a Potencialização do Conhecimento.

O processo de conhecimento, que tem a capacidade de criar valor, se dá por meio de mentes criativas; por meio de integração de mentes criativas; e por meio de conexões que possibilitam transcender o conhecimento individual ou coletivo, obtido até então.

A videoaula produzida com base em processo transsubjetivo – que não é disciplinar ou especialista, não traz uma cobertura fugaz de vários tópicos do

Conhecimento, mas sim, Conhecimento com densidade criativa e diversidade criativa, desconsiderando a Profundidade e Amplitude do Conhecimento.

Na videoaula produzida segundo processo transubjetivo, o Plano de Expressão ganha mais “potência” em relação ao Plano de Conteúdo, em decorrência da maior força poética dos seus agentes, tanto em número, quanto em densidade criativa e diversidade criativa, fazendo com que o Plano de Expressão leve consigo o Plano de Conteúdo, que foi por ele incorporado durante o processo produtivo, favorecendo a Potencialização da Criação e Difusão do Conhecimento.

Transcendência do Conhecimento significa que conhecimentos de diversas naturezas são passíveis de conexão para criação de novos conhecimentos diferentes daqueles que os geraram. Esse sistema levará à Potencialização do Conhecimento pois a interação social é a base de uma inventividade coletiva chamada Produção Participativa de Sentido, a qual quanto mais participativa, mais potente. A Produção Participativa de Sentido, denominamos Rede Conexionalista de Mentes Criativas.

O processo Transubjetivo demonstra a possibilidade de ampliação quase que ilimitada de criação de Valor. Conseqüentemente a possibilidade de Potencialização do Conhecimento:

- a) por meio de uma Rede Conexionalista de Mentes Criativas, representada por inúmeros elementos do Plano de Expressão disponíveis, para serem explorados durante o processo criativo de cada cena da videoaula;
- b) por conta do esforço criativo individual dos agentes poéticos;
- c) por conta da quantidade de agentes poéticos no Plano de Expressão, com sua diversidade de visão de mundo e diversidade de capacidade criativa, em esforço para trazer o Mundo Mental da Representação para o Mundo Perceptível da Realidade.

O Conhecimento Transubjetivo é competente para trabalhar com imagens e conceitos que mobilizam, conjuntamente, as dimensões mentais, emocionais e

corporais. Os Conhecimentos Intersubjetivo e Transubjetivo conjugam criatividade, sensação, sentimento, emoção, intuição, racionalidade e intelecto.

A Televisão brasileira se baseia no processo Transubjetivo e sugerimos que a TV IFSC se inspirou nisso para formular suas videoaulas. Partindo do Modelo de Videoaula da TV IFSC, nasce o Transvídeo 4.0 com o qual que tem como referência teórica a definição de Remediação de estágio 4 e a Rede Conexcionista de Mentes Criativas - que sustentam teoricamente a produção do Conhecimento na sua forma Transubjetiva, resultando em alto Valor. Com a adoção desses princípios, é inevitável o aumento do Valor criado e entregue (Produção e Difusão do Conhecimento) e a obtenção de maior Valor Percebido (Aquisição do Conhecimento). Conhecimento Transubjetivo e Remediação estágio 4 caracterizam o vídeo proposto, resultando na denominação Transvídeo 4.0.

A Pesquisa demonstrou a ocorrência da Potencialização do Conhecimento sob a ótica da produção do conhecimento (*poiésis*) e aponta, como consequência, para uma também potencialização do conhecimento adquirido. Contudo, foi necessário incluir na discussão, a Aquisição do Conhecimento sob a ótica da *estésis*, examinando efeitos estéticos, ativação de processos mentais com repercussão na emoção e cognição.

Para a produção do Transvídeo 4.0 é adotado o Processo Transubjetivo para dar conta da formulação do Plano de Expressão da Mensagem, que resulta em Conhecimento Transubjetivo - que conjuga criatividade, sensação, sentimento, emoção, intuição, racionalidade e intelecto.

A defesa da articulação entre emoção e cognição sustenta que é a avaliação/julgamento que possibilita a experiência emocional, tratando-se, portanto, de uma cognição intelectualizada e subordinada à razão que, ao avaliar, produz emoção correspondente.

A Emoção indica geralmente uma reação a determinado acontecimento, ou seja, é como se a percepção de algo externo produzisse uma emoção e essa última ganhasse uma expressão corporal. As mudanças corporais (ser afetado por estímulo

externo) modulam a percepção, e a sensação causada por tais modulações no momento em que ocorrem, e isso constitui a emoção.

Processos Sensoriais, ou estéticos, acontecem quando os seres humanos são expostos a um estímulo externo. A televisão se vale dos sentidos superiores (audição e visão) que irão provocar os correspondentes Processos Mentais que são, conseqüentemente, mais efetivos.

Estudar os Processos Mentais ajudou a identificar quais os Elementos do Plano de Expressão que foram adotados no vídeo analisado e que foram reconhecidos como sendo de valor pelo telespectador.

A identificação de informações sensoriais novas pela Percepção, e a prontidão para a ação da Emoção se constituem em elementos fundamentais para a criação de Conhecimento novo.

A emoção induziria a um estranhamento e daria acesso a uma experiência diferente das distinções já estabelecidas. O novo é construído com base em uma problematização do que já se sabe. O estranhamento, que é provocado quando ocorre a emoção, é a saída da mente da sua zona de conforto. Esta provocação faz com que ela compare as experiências já armazenadas com aquelas recentemente obtidas, dando acesso a uma experiência diferente fazendo com que se constitua o novo. O emocionar pode ser uma ferramenta performática de modificação das experiências e de nossas distinções já estabelecidas, apontando uma função indutiva da emoção em relação à cognição.

Assim, quando o produtor de vídeo, por meio de sua ação poética, consegue acessar adequadamente os sentidos humanos e provocar a emoção, conseqüentemente ele está fazendo emergir o novo na cognição do telespectador que, quando aplicado, se constitui em Conhecimento.

No presente estudo, adotamos o conceito de Emoção para sustentar a Aquisição do Conhecimento, por considerar que cada ser vivo é um sistema autônomo, imerso no mundo, portanto, em relação sensório-motora com ele, o que garante a cognição.

A Difusão do Conhecimento como uma afirmação cognitiva, é um convite feito ao outro para entrar num certo domínio de coerências operacionais, e de que aquele que a faz sabe que existem outras afirmações cognitivas igualmente legítimas, em outros domínios de realidade, que o outro pode preferir.

O papel do Transvídeo 4.0 é convidar o telespectador autônomo à imersão e aderir a sua mensagem - com domínios de ação ou fazeres selecionados considerados corretos e coerentes, cabendo ao telespectador julgar como correto e coerente o determinado domínio de ações apresentado.

A imersão do telespectador autônomo no “mundo do vídeo” lhe confere uma relação sensório-motora com o mesmo, e essa relação proporciona uma função indutiva da emoção em relação à cognição, que vai reformulando e atualizando o Conhecimento já efetivado na mente do telespectador, resultando na aquisição de conhecimento novo. Ação é Conhecimento e a autonomia e a imersão oportunizam o Conhecimento Incremental.

A imersão na realidade do mundo, enseja relação com outros humanos também ali presentes, então o Conhecimento não é apenas um processo cognitivo/racional e especificamente individual, mas um processo que faz surgir um fluxo circular e contínuo de interações sensório-motoras entre mente-corpo-artefato-mundo. Dessas interações sensório-motoras, pelo lado do emissor, decorre a Densidade Criativa Individual do Conhecimento, a Densidade Criativa Coletiva do Conhecimento, e a Diversidade Criativa do Conhecimento, que resulta na Rede Conexionista de Mentes Criativas, capaz de potencializar o conhecimento produzido, conforme defendido na presente tese.

A aprendizagem concebida pela Enação, tem relação com a Figuração como proposta performativa, em que é oferecido um micromundo para ser habitado pelo outro que irá constituir uma microidentidade relacionada a ele; um aprendizado que engaja ao mesmo tempo o conhecimento, a imaginação e as práticas, em uma tecnologia que produz significados com consequências.

O Transvídeo 4.0 é uma tecnologia que produz significados, ao promover a Aquisição do Conhecimento na medida que traz mensagem baseada na Enação - em que a Figuração oferece ao receptor um micromundo que possa por ele ser habitado e nele constituir uma microidentidade, resultando em engajamento de conhecimento, imaginação e práticas.

Na Enação está presente o *breakdown*, uma perturbação no acoplamento sujeito-mundo que provoca uma interrupção no fluxo da experiência atual, o que possibilita a emergência de outro sentido, uma nova disposição para Ação, possibilitando o surgimento de algo novo a partir do já existente como a ativação da cognição, com a experimentação e ampliação de possibilidades e, posteriormente, com uma se estabilizando.

O *breakdown* está articulado ao emocionar, uma vez que essa quebra, faz sentir de outro modo, ou seja, a transição de um domínio de ação para outro é uma transição emocional.

Emoção e cognição se produzem em um mesmo plano, o afetivo, e se rearticulam a cada experiência, não estando as emoções separadas da constituição recorrente da cognição.

Os estudos da linguística também podem contribuir para demonstrar a aplicação da articulação entre Emoção e Cognição, e para isso são tomadas por referência funções básicas da língua, dentre elas o destaque para: função emotiva (ou expressiva); função referencial (ou cognitiva); e função poética.

A função emotiva (ou expressiva) tem por objetivo central expressar emoções, sentimentos, estados de espírito, visando uma expressão direta de quem fala em relação àquilo que está falando.

A função referencial (cognitiva ou também denotativa) é empregada pelo remetente para traduzir a realidade ao destinatário. Assim, ela centra-se no contexto, referindo-se a algo, a alguém ou a um acontecimento, de maneira clara e objetiva, sem manifestar opiniões explícitas ao receptor. É a linguagem que reflete o mundo com mensagens claras e sem ambiguidade.

Na função poética, a ênfase recai sobre o processo de elaboração da própria mensagem em que o emissor constrói seu texto de maneira especial, realizando um trabalho de seleção e combinação de palavras, de ideias e imagens, de sons e ritmos.

O processo de significação do qual decorre o signo, é o mesmo processo (Função Poética) entre Conteúdo e Narrativa que resulta na Mensagem, sendo que o Conteúdo dá sua contribuição racional e a Narrativa dá sua contribuição emotiva. Conteúdo e Narrativa são formulados intencionalmente por Agente Poiético (Emissor do processo de comunicação) que, quando afetando esteticamente o receptor por meio dos cinco sentidos irão desencadear processos mentais que irão conjugar, por meio do afeto, emoção - gerada pela função emotiva (expressiva e subjetiva), e cognição - gerada pela função referencial (cognitiva e objetiva), resultando no entretenimento - sob a abordagem do prender a atenção, que é o desejado pela Televisão, processo que propicia a Aquisição do Conhecimento.

A Ação intencional do profissional de Televisão, ao conceber o Plano de Conteúdo e o Plano de Expressão, quando adotando adequadamente a Função Poiética, conduzirá à Emoção e Cognição, e, conseqüentemente a um Conhecimento novo adquirido.

O produtor da mensagem de vídeo (Agente Poiético) deve empreender suas novas ações poiéticas à partir de *feedback*, que identificará quais os Elementos do Plano de Expressão adotados sensibilizam os sentidos do telespectador e nele desencadeiam processos mentais capazes de promover a emoção e a cognição e com isso produzir Conhecimento.

No Processo Mental da Percepção três sistemas cerebrais separados mediam o ato psicológico de selecionar um objeto para observá-lo. O primeiro sistema geralmente é associado ao estado de alerta. O segundo, ou sistema posterior, seleciona objetos com base na localização, forma ou cor. O terceiro, ou sistema anterior, é responsável por guiar este processo, dependendo das metas do

observador. Os processos de reconhecimento estão ainda subdivididos em módulos separados, tais como cor, forma e textura.

Assim, fica evidente a relação entre os Elementos do Plano de Expressão da Mensagem do Transvídeo 4.0, com as funções do Processo Mental Percepção.

No Processo Mental da Atenção, seja qual for a tarefa, somente uma pequena porção de fluxo de informações recebidas vai ser considerada relevante. Este estado de coisas implica que os sistemas sensoriais e o cérebro devem ter algum meio de triar as informações recebidas - permitindo que as pessoas selecionem somente as informações relevantes à tarefa presente, para o processamento perceptivo e para ignorar as informações irrelevantes. Se esse processo de triagem não existir, as informações irrelevantes esmagarão as informações relevantes, prejudicando o processamento do Conhecimento. A Atenção Seletiva é o processo por meio do qual os estímulos são selecionados para processamento ulterior, enquanto ignoramos outros.

Na maioria dos casos, somente existe lembrança daquilo que é dado atenção. O fato de não dar atenção a grande parte do que acontece no ambiente, torna pequena a capacidade de lembrar daqueles acontecimentos. Porém, a Atenção Seletiva cumpre o papel de reduzir a quantidade do processamento de informações, até o ponto que cérebro possa administrá-lo.

A pesquisa de campo concluiu – por meio de instrumento próprio (figura 54) que, foi possível verificar a consistência entre as informações de *input* e output envolvendo os Elementos do Plano de Expressão, que são relevantes para a avaliação da efetividade da Mensagem na Aquisição do Conhecimento.

Segundo os registros no diagrama Verificação de Consistência foi possível constatar que por meio do uso da poiética da televisão na videoaula, o telespectador foi sensibilizado esteticamente pois, quando questionado sobre os Elementos do Plano de Expressão presentes na videoaula, fez inferências que demonstram que foram ativados os Processos Mentais Percepção, Atenção e Emoção bem como fatores cognitivos.

Assim, é possível constatar a conexão entre os Elementos do Plano de Expressão com os Processos Mentais da Percepção, Atenção e Emoção – consequentemente cognição, favorecendo a Aquisição do Conhecimento. A ação poética dos emissores do Transvídeo 4.0, adotando adequadamente Elementos do Plano de Expressão, conduz à Aquisição do Conhecimento.

Assim, fica respondida a Questão de Pesquisa com a afirmativa que a Mensagem do Transvídeo 4.0 ativa os Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e, consequentemente da Cognição com vistas a potencializar a Aquisição do Conhecimento.

Se mostrou viável a formulação de *Framework* associando o Transvídeo 4.0 à Aquisição do Conhecimento, cumprindo, portanto, o Objetivo Geral da pesquisa. O Transvídeo 4.0 tem processo produtivo capaz de Criar Valor de forma crescente e cumulativa, com finalidade de atingir a Remediação de estágio 4 em relação a sala de aula. O processo de produção do Conhecimento do Transvídeo 4.0 é Transubjetivo pois adota a Rede Conexionista de Mentes Criativas, que resulta na Potencialização do Conhecimento.

O processo produtivo Transubjetivo é sustentado pelo Modelo da Televisão brasileira com seu correspondente Plano de Expressão e elementos - Som, Ritmo e Imagem (Luz, Cor, Plano, Corte, Movimento e Efeito).

A Potencialização do Conhecimento produzido, consequentemente leva a Potencialização do Conhecimento adquirido, pois, se na poíesis for observado o uso adequado dos Elementos do Plano de Expressão da Televisão brasileira, ter-se-á mensagem mais efetiva, no sentido desencadear, na estésis, os Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e consequentemente da Cognição.

O uso adequado dos Elementos do Plano de Expressão da Televisão Brasileira foi constatado por meio de Instrumento de Verificação de Consistência, que consta do Framework do Transvídeo 4.0. Tal instrumento aponta para a ocorrência, no Transvídeo 4.0, dos Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção - e consequentemente da Cognição, em decorrência do uso dos

Elementos do Plano de Expressão. A relação entre poíesis (Elementos do Plano de Expressão) e estésis (Processos Mentais) foi constatada a partir do depoimento dos entrevistados que tiveram acesso ao Transvídeo 4.0.

Como os Elementos do Plano de Expressão (Mensagem) conseguem desencadear Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e da Cognição, então estará ocorrendo a Aquisição do Conhecimento. Nesse contexto, na medida que é potencializada a Produção do Conhecimento, conseqüentemente estará sendo potencializada a Aquisição do Conhecimento, fato que responde à Questão de Pesquisa.

Da pesquisa resultou o artefato *Framework* que, na sua formulação, está amparado por concepção capaz de dar conta da finalidade *Know-how*, que está na camada estratégica considerando o estilo de apresentação, e para dar conta da finalidade *Know-what*, que está na camada operacional considerando o estilo de apresentação. O viés Conceitual – no campo da abstração, posiciona o *Framework* na definição de Representação, enquanto que o viés Aplicado – no campo da ação, posiciona o *Framework* na definição de Abordagem. O artefato central – *Framework*, está apoiado em outros artefatos de apoio – mais dinâmicos ou mais estáticos e mais conceituais ou mais aplicados, que permitem um maior detalhamento do campo conceitual e aplicado. Com isso, é possível, a partir do *Framework*, produzir vídeos com o conceito do Transvídeo 4.0; colocar em prática métodos de produção que conduzam ao Transvídeo 4.0 e; realizar aferição, por meio de Instrumento de Verificação de Consistência, capaz de fornecer *feedback* para a equipe de produção, com vistas a correção ou manutenção dos Elementos do Plano de Expressão para que ocorra o desencadeando de Processos Mentais que levem a Aquisição do Conhecimento.

Em decorrência disso, apresentamos o *Framework* associando o Transvídeo 4.0 à Aquisição do Conhecimento, conforme Figura 56.

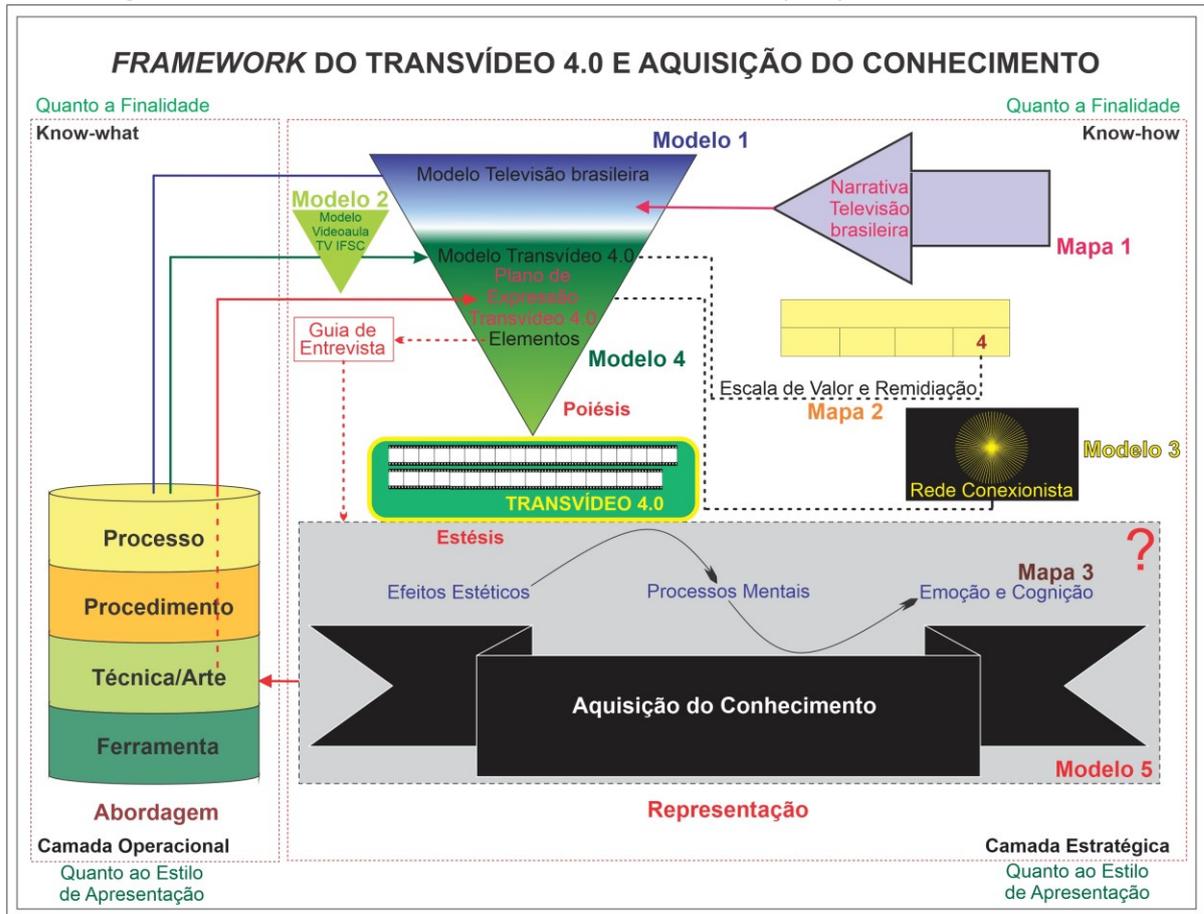
O Modelo da Televisão Brasileira (Modelo 1) – como Representação, é um dos artefatos de apoio, que veio ser incorporado ao *Framework* ao contribuir: com os

Elementos do Plano de Expressão da Mensagem (Mapa 1); com o Conceito de Mídia de Massa – que conduz à divisão de tarefas especializadas e realizadas em série; com seu Modelo de Negócio e Modelo de Operação que apontam para a qualidade, beleza plástica e diversidade de programação baseada em arquigêneros, gêneros, subgêneros, formato e tom, que caracteriza a Televisão brasileira como única; e com a Criatividade como regente de todo o processo produtivo que conduz a um produto inovador.

O recorte do Modelo da Televisão Brasileira com seu plano de Expressão, com Processo, com Procedimentos, com Técnica/Arte e com Ferramenta, aponta para o Modelo de Videoaula adotado pela TV IFSC (Modelo 2). A partir do Modelo de Videoaula da TV IFSC e da discussão teórica sobre Conhecimento na Produção de Videoaula, resulta o Mapa Escala de Valor e Remediação do Transvídeo 4.0 (Mapa 2), que em conjunto com a discussão teórica sobre Conhecimento Transubjetivo e Potencialização do Conhecimento, faz emergir o Modelo de Rede Conexionista de Mentes Criativas (Modelo 3). Esse conjunto de artefatos permitiu formular o Modelo do Transvídeo 4.0 (Modelo 4), que traz tanto o viés Conceitual quanto o Aplicado, na poiésis de Produção do Conhecimento.

Na estésis foi realizada, no campo conceitual, discussão teórica tratando da articulação entre emoção e cognição com Aquisição do Conhecimento, que gerou o Mapa Emoção – Cognição – Aquisição do Conhecimento (Mapa 3), que após a tabulação de dados da pesquisa de campo possibilitou a formulação, no campo aplicado, do Modelo Poiésis e Estésis do Transvídeo 4.0 (Modelo 5).

Figura 56 – Framework do Transvídeo 4.0 associado a Aquisição do Conhecimento.



Fonte: do autor.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Pesquisa vem oferecer contribuição para a discussão acadêmica sobre Conhecimento no contexto da Comunicação. O Conhecimento Transdisciplinar é abordado, com a denominação Conhecimento Transsubjetivo, para embasar a fundamentação teórica sobre potencialização do conhecimento, que ocorre no processo de produção do Transvídeo 4.0; e para dar suporte ao método da própria pesquisa que tem processo Transsubjetivo. O Conhecimento Transsubjetivo é origem e destino do presente trabalho.

Neste sentido, foi formulado um Framework o qual se mostrou efetivo tanto na camada estratégica - ao associar o Transvídeo 4.0 à Aquisição do Conhecimento, quanto na camada operacional – ao disponibilizar Processo, Procedimentos, Técnica/Arte, e Ferramenta para reproduzir o Transvídeo 4.0. A camada estratégica diz respeito a finalidade Conceitual que abriga o campo da abstração, e a camada operacional que diz respeito a finalidade Aplicada que abriga o campo da ação.

Framework como uma Representação, é governado por paradigmas. O paradigma é um pressuposto que resistiu ao teste, mas que pode ser quebrado. Quando o Transvídeo 4.0 – baseado na mídia televisão, tem a capacidade de substituir completamente a videoaula - inspirada na mídia sala de aula, se está diante de uma quebra de paradigma. Com o Transvídeo 4.0 emerge novo paradigma de Difusão do Conhecimento.

A expressão Transdisciplinaridade – composta pela palavra disciplina, se torna incompatível com seu próprio sentido no contexto da Sociedade do Conhecimento, em que prevalece a criatividade, a ubiquidade, a liberdade, a diversidade, a coprodução, o compartilhamento, a conexão, a ressignificação, dentre outros atributos que não se coadunam com disciplina, motivo pelo qual propomos a adoção do termo Transsubjetividade – amplamente defendido no capítulo 4.

O ponto de referência para o estudo sobre Videoaula – o Objeto de Pesquisa, é a Televisão Brasileira – o Tema. A Televisão Brasileira é inspiração para o

Transvídeo 4.0, ao contribuir com seu Modelo de Negócio, que é voltado para a qualidade e para a estética (beleza) do produto final - tendo em vista que a Televisão está inserida no exigente mercado publicitário; ao contribuir com seu Modelo de Produção que é pautado na divisão do trabalho, na produção em série, e na criatividade da equipe artística e da equipe técnica; ao contribuir com a diversidade de gêneros e formatos de programas - resultado da sua produção verticalizada, e da adoção de outras artes com seus respectivos artistas, fatos que garantem a singularidade da Televisão Brasileira quando é comparada a outras emissoras de televisão do mundo; ao contribuir com os Elementos do Plano de Expressão (principalmente o Ritmo) – que caracterizam a Televisão como Televisão, a diferenciando de outras artes similares, como o cinema. O Ritmo - um dos Elementos do Plano de Expressão, se constitui no maior diferencial da Televisão brasileira e é um dos responsáveis pelo seu sucesso.

A Televisão se caracteriza como Televisão pela Mensagem. Como Mídia e como Canal nada se pode afirmar quanto a sua definição, tendo em vista que a Mídia enquanto Suporte – o aparelho televisor, não é preponderante para que a Mensagem chegue a um Receptor humano. Da mesma forma que o Canal (ar e ondas eletromagnéticas) pelo qual transita a Mensagem não ter mais relevância para que a mesma chegue ao Receptor humano de destino. Outra característica da Televisão que perde protagonismo é a programação linear sequencial com fruição obrigatória em tempo real, organizada em grade vertical e horizontal, tendo em vista o interesse da audiência também pela fruição sob demanda.

O Modelo da Televisão Brasileira, proposto no presente estudo, não é completo nem definitivo. Sua concepção tem como finalidade ocupar lacuna na bibliografia ao estruturar e sistematizar de forma sintética em um único artefato, os conceitos já existentes e dispersos. O Modelo da Televisão Brasileira foi fundamental para a concepção do Transvídeo 4.0.

A maior contribuição da Televisão para o Transvídeo 4.0, não é como Mídia, como Canal ou como Programação, mas sim como Mensagem que a caracteriza,

pois nela estão presentes os componentes Plano de Conteúdo e, principalmente, Plano de Expressão que a define com precisão com os elementos Som, Ritmo, Imagem (Luz, Cor, Plano, Corte, Movimento, Efeito). A afirmativa enigmática que “a Mídia é a Mensagem” – contrariando o Modelo de Shannon e Weaver que define claramente a independência de cada um desses elementos, tem nossa interpretação que cada Mídia tem sua Mensagem correspondente e cada Mensagem tem sua Mídia correspondente. Assim, a Televisão como Mídia tem sua Mensagem característica – garantida pelo Plano de Expressão.

A videoaula, no decorrer dos anos, passou por inúmeras modificações da sua mídia enquanto suporte: inicialmente a Mensagem era armazenada em fitas magnéticas tipo cartucho com registro analógico, em seguida armazenada em discos tipo DVD com registro digital, mais adiante armazenada em discos tipo HD de computadores com registro digital, para recentemente ser armazenada em módulo digital tipo *Pen Drive*, ou mesmo em servidores remotos digitais de armazenamento. Assim, a Mídia videoaula não é definida pelo seu suporte, que é mutante no tempo, mas pela sua Mensagem. Mesma lógica é aplicável ao Transvídeo 4.0 que pode ter seu suporte baseado na volatilidade total, quando armazenado digitalmente por dados dispersos, tipo *Cloud*. A designação vídeo não se refere a Mídia enquanto suporte, mas se refere a Mensagem. A materialidade da Mídia enquanto suporte, se reduz no mundo digital, passando a ser tão intangível quanto a Mensagem que ela conduz.

O termo videoaula, criado pela Escola para caracterizar a aula presencial gravada em vídeo, pode e deve continuar sendo adotado. Esta tese adotou o termo Transvídeo 4.0 para caracterizar a remediação de estágio 4 da sala de aula e a produção em consonância com o processo Transsubjetivo.

A videoaula é um subgênero, do gênero vídeo educativo; enquanto que o Transvídeo 4.0 não assume um gênero próprio nem exclusivo, pois a designação aponta para o processo transsubjetivo e para o resultado remediação de estágio 4. O Transvídeo 4.0 suporta qualquer um dos arquigêneros, gêneros, subgêneros,

podendo estes estarem presentes individualmente ou mesclados no vídeo, e em atos diversos Formatos e Tons. A composição de diversos gêneros em um mesmo vídeo foi a opção da TV IFSC, que acabou assumindo com essa composição um gênero próprio, com Formatos e Tons diferentes.

A ação poética intencional do emissor do Transvídeo 4.0 é colocada em prática a partir: da opção pelo arquigênero, gênero, subgênero, formato e tom; e da produção das cenas com a aplicação adequada dos Elementos do Plano de Expressão. O incentivo à criatividade individual é fundamental para que seja efetiva a ação poética do emissor que, por ser intencional, precisa de liberdade e autonomia para o exercício da Técnica e/ou da Arte - que são elementos do processo produtivo com a menor formalização por se afastar do conceito de produção em massa. A Criatividade, como ente subjetivo, quando aplicada se manifesta como Inovação - que é característica importante do Transvídeo 4.0. A Criatividade é o principal insumo na criação de valor no Transvídeo 4.0, por conduzir a Potencialização do Conhecimento. O Transvídeo 4.0 é inovação.

O processo de produção de videoaula, adotado pela TV IFSC e que foi incorporado pelo Transvídeo 4.0, é caracterizado pela alternância emissor – mídia – receptor – emissor que, respectivamente, cria valor – entrega valor – percebe valor – cria valor, que envolve Conhecimento Tácito – Conhecimento Implícito – Conhecimento Explícito – Conhecimento Tácito, regido por Autopoiése – Cognitivismo – Conexionismo – Autopoiése, em um sequenciamento contínuo e repetitivo de etapas de Internalização e Externalização do Conhecimento, em que o receptor participa simultaneamente como emissor. Esse processo desvenda uma relação lógica entre os elementos envolvidos, e aponta para a entrega de valor, que é incremental e cumulativo, em cada etapa, que se constitui na Criação do Conhecimento e Potencialização do Conhecimento – detalhado na Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0.

A Escada do Conhecimento no Transvídeo 4.0, explica a remediação de estágio 4 em relação a sala de aula: degraus sequenciais de Conhecimento nos

estados Tácito (Autopoiética), Implícito (Conexionismo) e Explícito (Cognitivismo), são escalados até que seja atingido o andar onde ocorre a entrega da mídia. Conhecimento é Geração de Valor; e como as ações do Plano de Expressão promovem Geração de Valor incremental e cumulativo a cada etapa do processo do Transvídeo, então as várias etapas do Plano de Expressão potencializam o Conhecimento que é entregue ao receptor. O Conhecimento é potencializado na medida que o processo permita ao emissor criar e entregar algo que seja reconhecido pelo receptor/emissor como sendo algo de valor para ali incorporar mais valor e entregar um novo conhecimento potencializado. O Transvídeo 4.0 atinge o maior estágio de remediação em relação a sala de aula, tendo em vista a ocorrência de sucessivas etapas de Criação de Valor com diferentes agentes poiéticos, que resulta em mais alto nível de Valor Percebido pelo Receptor.

O Transvídeo 4.0 privilegia, dentre os componentes da Mensagem, o Plano de Expressão pelo seu poder de estésis, tendo em vista sua capacidade de Criar Valor à Mensagem. A Criação de Valor se dá pela Densidade Criativa do Conhecimento e pela Diversidade Criativa do Conhecimento – responsáveis pela Potencialização do Conhecimento produzido. O Modelo Rede Conexionista de Mentes Criativas, que trata do Conhecimento Subjetivo, é uma contribuição para a realização da Potencialização do Conhecimento.

A Aquisição do Conhecimento (estésis do receptor), ocorre pela ativação dos Processos Mentais da Percepção, da Atenção, da Emoção e, conseqüentemente da Cognição. O Conhecimento criado pelo emissor (poiésis) afeta o receptor (estésis), quando os Elementos do Plano de Expressão são usados adequadamente como força poiética, ao criar e entregar valor que estará sendo percebido pelo receptor (estésis). A Potencialização do Conhecimento produzido é resultado da Criação de Valor promovida pela Densidade Criativa do Conhecimento e pela Diversidade Criativa do Conhecimento, que afetará o receptor desencadeando maior nível de percepção, atenção, emoção e cognição, e conseqüentemente Potencialização do Conhecimento adquirido.

A Aquisição do Conhecimento não precisa ser medida numericamente para demonstrar sua efetividade ou a ocorrência de potencialização. O Conhecimento é subjetivo e intangível sendo sua criação, no caso em tela, realizada por meio de processo Transubjetivo, em que a criatividade – também intangível, é o maior insumo.

A Pesquisa, por ter uma abordagem qualitativa, não tem objetivo de medir, mesmo que fosse possível, Potencialização do Conhecimento, porém propõe ferramentas capazes de demonstrar a ocorrência da Potencialização do Conhecimento, como a Rede Conexionista de Mentas Criativas – na etapa de Produção do Conhecimento (poiésis), e do instrumento de Verificação de Consistência – na etapa de Aquisição do Conhecimento (estésis). A Aquisição do Conhecimento é potencializada com o uso do Transvídeo 4.0.

A partir da Verificação de Consistência entre os Elementos do Plano de Expressão adotados na poiésis, e os mesmos elementos identificados na estésis – associados aos processos mentais, é possível identificar a efetividade poiética e fornecer *feedback* para a equipe que opera o Plano de Expressão na Arte/Técnica. A verificação de consistência é que dá o caráter Dinâmico (causalidade e interação) ao *Framework*.

Fato que chamou atenção durante a Análise Temática de Dados da Pesquisa de Campo, foi a citação indireta de Humanos para perguntas relacionadas aos Elementos do Plano de Expressão. Perguntas remetendo a Cor, a Plano de Câmera, dentre outros, conduzia o entrevistado a associar Plano de Expressão ao humano em cena. Tal constatação vem corroborar com o que foi identificado preliminarmente, durante a Revisão Sistemática Integrativa da Literatura, em que artigos encontrados relacionados a Narrativa da Televisão tratavam de personagens como elementos centrais de análise. Contudo, o elemento Humano não é incluso no modelo proposto, sendo que o mesmo é somente uma opção poiética, como é a locação, a cenografia, os objetos de cena, o figurino, a maquiagem, dentre outros, que trazem consigo os Elementos do Plano de Expressão.

O descompromisso da TV IFSC com o paradigma preponderante vigente de Difusão do Conhecimento, chamou a atenção nesse estudo, o que levou a exploração de novas possibilidades de sistematização da Produção do Conhecimento e a proposição de ferramenta de apoio a verificação da Aquisição do Conhecimento.

Dois momentos marcam o transcurso da presente Pesquisa: o primeiro discute que a Difusão do Conhecimento não é prerrogativa exclusiva da Escola; que a Difusão do Conhecimento também pode ser realizada de forma efetiva pela Comunicação e suas Mídias; que independente de quem seja o difusor do Conhecimento, prevalece o princípio que o Conhecimento é ubíquo; que a Escola adota a videoaula como recurso pedagógico com remediação de estágio 1 da sala de aula, enquanto que a Comunicação adota o Plano de Expressão da Televisão Brasileira que resulta no Transvídeo 4.0 que tem remediação de estágio 4 em relação a sala de aula; que a Pesquisa assume o Transvídeo 4.0 como sendo mais efetivo por se basear na Televisão que explora simultaneamente as três linguagens da comunicação - a imagética, a oral e a escrita, por se basear no bem-sucedido Modelo da Televisão Brasileira para formular sua Mensagem – incluindo o Plano de Expressão, e por adotar o processo de produção Transubjetivo. O segundo momento é voltado para discutir a efetividade estética, ou seja, se a Mensagem consegue afetar o Receptor no sentido de promover a Aquisição do Conhecimento.

Pelo compromisso com o Objetivo da Pesquisa que aponta para a Produção do Conhecimento (do Transvídeo 4.0) e Aquisição do Conhecimento, outras questões que emergiram no decorrer do desenvolvimento do trabalho não foram respondidas, mas que podem se constituir em ponto de partida para trabalhos futuros.

O presente trabalho não aprofundou questões sobre a Difusão do Conhecimento, sendo que dessa fase pode ser estudado aquilo que chamamos de Janela Conexcionista, que é a passagem do Transvídeo 4.0 dos produtores para o mundo, cabendo aí explorar os canais para sua difusão – inclusive a livre difusão do

conhecimento, suas formas de compartilhamento e os modos de aplicação. A ideia da difusão do vídeo pela televisão ou presencialmente, se expande com as múltiplas possibilidades da internet – que permite fruição por *stream* ou *on demand*. O compartilhamento do Transvídeo 4.0 pode ser estudado sob a ótica das práticas colaborativas de compartilhamento do conhecimento. A aplicação do Transvídeo 4.0 talvez seja o tema que mereça maior atenção por parte dos pesquisadores, pois poderá propor métodos para a sua inserção em sala de aula, em capacitações empresariais, dentre outras.

Retornando ao campo da Produção do Conhecimento, existem diversas possibilidades de estudo sobre a produção do Transvídeo 4.0 envolvendo estudantes, pois com tais práticas colaborativas o estudante adquire conhecimento enquanto compartilha ou quando é compartilhado por seus pares.

Outras pesquisas, principalmente na área da Educação, podem ser desenvolvidas no sentido de avaliar a efetividade da internalização de conteúdo com a adoção do Transvídeo 4.0, bem como adotar o método Delphi envolvendo especialistas em educação para avaliar a efetividade do Transvídeo 4.0.

A ampliação do Modelo da Televisão Brasileira pode ser considerada por outros trabalhos acadêmicos, sob a ótica da sua extensão ou do seu detalhamento, podendo ainda, principalmente, ser proposta modificação no contexto do tempo.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, H. Porter. **The Cambridge Introduction to Narrative** (Cambridge Introductions to Literature). 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **Criatividade**. Brasília: UNB, 1993.

_____. Desenvolvendo a Criatividade nas Organizações: o desafio da inovação. **RAE – Revista de Administração de Empresas**. São Paulo, v. 35, n. 6, p. 6-11, nov/dez, 1995.

_____. **A gerência da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. Relevância e aplicabilidade da pesquisa em educação. **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo: Fundação Carlos Chagas/Cortez, n. 113, p. 39-50, jul. 2001.

ANDERSON, David R.; SWEENEY, Dennis J.; WILLIAMS, Thomas A. **An introduction to management science: quantitative approaches to decision making**. 6. Ed. USA: West Publishing, 1991. p. 6-7.

ANDERSON, Richard C.; FREEBODY, Peter. Vocabulary knowledge. *In*: J. Guthrie (Ed.), **Comprehension and Teaching: Research Reviews**. Newark, DE: International Reading Association, 1981. p. 77-117.

APPOLINÁRIO, Fabio. **Dicionário de metodologia científica: um guia para a produção do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2009.

ARB NOR, Ingeman; BJERKE, Bjorn. **Methodology for creating business knowledge**. 2. ed. USA: SAGE Publications, 1997. p. 11-14.

ARGOTE, Linda; MCEVILY, Bill; REAGANS, Ray. Managing knowledge. *In*: **Organizations - an integrative framework and review of emerging themes**. Management Science, 49(4), 571-582, 2003. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1287/mnsc.49.4.571.14424>. Acesso em: abr. 2021.

BARTHES, Roland. **Critique e Verité**. 1. ed. Paris: Editions du Seuil, 1966.

BEITTEL, Kenneth R.; MATTIL, Edward L.; BURGART, Herbert J.; BURKHART, Robert C.; KINCAID, Clarence; STEWART, Robert. The effect of a “depth” versus a “breadth” method of art instruction at the ninth grade level. **Studies in Art Education**, v.3, n. 1, p 75 – 87, 1961. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/1319531>. Acesso em: ago. 2020.

BELLO, José Luiz de Paiva. **Metodologia Científica**. Pedagogia em Foco. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/met07.htm>. Acesso em: dez. 2004.

BERTRAND, Denis. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru, SP: EDUSC, 2003.

BOBBIO, Norberto. **Os intelectuais e o poder: dúvidas e opções dos homens de cultura na sociedade contemporânea**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Immediacy, Hypermediacy and Remediation. In: J. D. Bolter, & R. Grusin, **Remediation**. Cambridge: MIT Press, 1999. p. 20-50.

BRADY, Tim; HOBDAV, Michael; RUSH, Howard; DAVIES, Andrew; PROBERT, D.; BANERJEE, S. Tools for technology management: an academic perspective. **Technovation**, v. 17, n. 8, p. 417-426, ago. 1997.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**. v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006.

_____. Thematic Analysis In: COOPER, H. (Editor). APA Handbook of Research Methods in Psychology. Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological. **American Psychological Association**. v. 2, p. 57-71, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/13620-004>. Acesso em: 30 mar. 2019.

BROWN, John Seely; DUGUID, Paul. Organizing Knowledge. **California Management Review**. v. 40, n. 3, p. 90 - 112, 1998.

BRUNER, Jerome. **Acts of meaning**. Cambridge - MA: Harvard University Press, 1990.

BÜHLER, Karl. Die Axiomatik der Sprachwissenschaft. **Kant Studien**, XXXVIII. Berlim, p. 19 – 90, 1933.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CANNITO, Newton Guimarães. **A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. São Paulo: Summus, 2010.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A. **Metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CHALHUB, Samira. **Funções da Linguagem**. 11.ed. São Paulo: Ática, 2002.

CHOI, Young Back. Paradigms and Conventions: Uncertainty, Decision Making, and Entrepreneurship. **Ann Arbor**, MI: University of Michigan Press. USA, pp. 6-9, 1993.

COLOMBETTI, Giovanna. **The feeling body**: affective science meets the enactive mind. Cambridge - MA: MIT Press, 2014.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**: teoria e prática. São Paulo: Summus, 2009.

CORMICAN, Kathryn; O'SULLIVAN, David A. Collaborative knowledge management tool for product innovation management. **International Journal of Technology Management**, v. 26, n. 1, p. 53-68, 2003. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1504/IJTM.2003.003144>. Acesso em: 20 mar. 2019.

DALKIR, Kimiz. **Knowledge management in theory and practice**. Germany-Burlington - MA: Elsevier Butterworth-Heinemann, 2005.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Projeto Periferia. 2003. eBookLibris. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.com/eLibris/socespetaculo.html>. Acesso em: maio 2015.

DEFLEUR, Melvin Lawrence; BALL-ROKEACH, Sandra. **Teorias da comunicação de massa**. Tradução de Octávio Alves Velho, 5. Edição Americana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

DESPRET, Vinciane. **Ces émotions qui nous fabriquent**: Ethnopsychologie des émotions, Paris: Les Empêcheurs de penser en rond, 2001.

DOUCETTE, Dail Dewitt. Towards a New Science of Information. **Triple C - cognition, communication, co-operation**, v. 9, n. 2, p. 278-285, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.31269/triplec.v9i2.275>. Acesso em: ago. 2021.

DUARTE, Elizabeth Bastos. **Televisão**: ensaios metodológicos. Col. Estudos sobre o audiovisual. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____.Televisão: entre gêneros, formatos e tons. *In*: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, 29 de agosto a 2 de setembro de 2007, Santos, SP. **Anais**. São Paulo: Editora Intercom, 2007. CD-ROM.

DUARTE, Jorge. Entrevista em Profundidade. *In*: DUARTE; BARROS (org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

DURST, Susanne; EDVARDSSON, Ingi Runar. Knowledge management. *In*: SMEs - a literature review. **Journal of Knowledge Management**, v. 16, n. 6, p. 879 - 903, 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1108/13673271211276173>. Acesso: nov. 2019.

EYLON, Bath-Sheva.; LINN, Marcia C. Learning and instruction: An examination of four research perspectives in science education. **Review of Educational Research**, v. 58, n. 3, p. 251 – 301, 1988.

FARRUKH, Clare J.P., PHAAL Rob, PROBERT David R. Tools for technology management: dimensions and issues. *In*: Portland International Conference on Management of Engineering and Technology. Oregon, OR, USA, 29 jul. 1999. Proceedings v. 1: **Book of Summaries** (IEEE Cat. No.99CH36310), 2002. Disponível em: doi: 10.1109/PICMET.1999.807686. Acesso em: set. 2018.

FECHINE, Yvana. **Televisão e presença**: uma abordagem semiótica da transmissão direta. 1. Ed. Barueri - SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

_____. Elogio à programação: repensando a televisão que não desapareceu. *In*: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, 2 a 5 de setembro de 2014, Foz do Iguaçu - PR. **Anais**, São Paulo, Editora Intercom, 2014. CD-ROM.

FIORIN, José Luiz. Semiótica e comunicação. **Galáxia**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, n. 8, p. 13 - 30, out. 2004. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1390>. Acesso em: out. 2015.

FREIRE, Patrícia de Sá. **Aumente a qualidade e quantidade de suas publicações científicas**: manual para elaboração de projetos e artigos científicos. 1. Ed. Curitiba - PR: CRV, 2013.

FREITAS-MAGALHÃES, Armindo. **Psicologia da criatividade**: Estudo sobre o desenvolvimento da expressão criadora da criança. 7. ed., Porto: ISCE – Instituto Superior de Ciências Educativas, 2003.

FREUD, Sigmund. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GANZAROLI, Andrea; De NONI, Ivan; ORSI, Luigi.; BELUSSI, Fiorenza. The combined effect of technological relatedness and knowledge utilization on explorative and exploitative invention performance post-MeA. **European Journal of Innovation Management**, v. 19, n. 2, p. 167-188, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/281619685_The_combined_effect_of_Technological_Relatedness_and_Knowledge_Utilization_on_Explorative_and_Exploitative_Invention_Performance_post-MA. Acesso em: maio 2020.

GAVILLON, Póti Quartiero. **Teorias Cognitivas não representacionistas e relações de ensino e aprendizagem: autopoiese, enação, simpoiese e enação autopoética**. 2019. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Instituto de Psicologia, Universidade do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

GIBBS, Graham. **Análise de dados qualitativos**. Coleção Pesquisa Qualitativa. São Paulo: Ed. Bookman, 2008. p. 15-78.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

_____. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GILBERT, Lewis E. Disciplinary breadth and interdisciplinary knowledge production. **Knowledge, Technology & Policy**, v. 11, n. 1-2, p. 4-15, 1998.

GONZALEZ, Rodrigo Valio Dominguez; MARTINS, Manoel Fernando. O Processo de Gestão do Conhecimento: uma pesquisa teórico-conceitual. **Gest. Prod.** São Carlos, v. 24, n. 2, p. 248-265, abr./jun. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-530X0893-15>. Acesso em: out. 2020.

GRANT, Robert M. Toward a Knowledge-based Theory of the Firm. **Strategic Management Journal**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 109-122, dez. 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/smj.4250171110>. Acesso em: ago. 2020

GREENHALGH, Trisha. How to read a paper: Papers that summarize other papers (systematic review and meta-analyses). **British Medical Journal**, London, v. 315, n. 7109, p. 672-675, Sep. 1997. Disponível em: <https://doi.org/10.1136/bmj.315.7109.672>. Acesso em: fev. 2018.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. 9.ed. São Paulo: Cultrix, 1979.

_____. Les actants, les acteurs et les figures. *In*: Greimas, Algirdas Julien. **Du Sens II: essais sémiotiques**. Éditions du Seuil: Paris, 1983. p. 49 – 66.

HARAWAY, Donna Jeanne. **Modest Witness@ Second Millennium: The FemaleMan © Meets OncoMouse™**. New York: Routledge, 1993.

HEERDT, Mauri Luiz; LEONEL, Vilson. **Metodologia Científica e da Pesquisa: livro didático**. 5a. Ed. rev. atual. Palhoça: UnisuVirtual, 2007.

HOLLAND, George Adam. Information science: an interdisciplinary effort? **Journal of Documentation**, v. 64, n. 1, p. 7 – 23. 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/235291777_Information_Science_An_Interdisciplinary_Effort. Acesso em: abr. 2019.

HOWKINS, John. **The Creative Economy: how people make money from ideas**. London: Allen Lane, 2001.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2008.

_____. **Linguística e comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein; José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2010.

JAMES, William. As emoções (1890). In: **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, v. 11, n. 4, p. 669 – 674, dez. 2008. Disponível em: doi:10.1590/S1415-47142008000400013, 2008. Acesso em: abr. 2019.

JAPIASSU, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

JOSGRILBERG, Fábio B.; CERTEAU, Michel. Mídia: Táticas subvertendo lugares ou lugares organizando táticas. **Comunicação e Sociedade**, n. 37, p. 13-24, mar. 2004.

KAKABADSE, Nada K.; KAKABADSE, Andrew; KOUZMIN, Alexander. Reviewing the Knowledge management: towards a taxonomy. **Journal of Knowledge Management**, v. 7, n. 4, p. 75 – 91, 2003. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1108/13673270310492967>. Acesso em: mar. 2019.

KILPP, Suzana. Tele-Visão, Imagem-Duração e o Tempo Reality de TV na Internet. **Revista Verso e Reverso**, Unisinos: São Leopoldo - RS, v. 27 n. 66, p. 187 – 195, set./dez. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/ver.2013.27.66.05>. Acesso em: nov. 2020.

KLEIN, Julie Thompson. Discourses of transdisciplinarity: Looking Back to the Future. **Futures**, v. 63, p. 68 – 74, nov. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.futures.2014.08.008>. Acesso em: jun. 2020.

KNELLER, George Frederick. **A Arte e Ciência da Criatividade**. 14. ed. São Paulo: Ibrasa, 1999.

KOGUT, Bruce; ZANDER, Udo. Knowledge of the firm, combinative capabilities, and the replication of technology. **Organization Studies**, v. 3, n. 3, 383 – 397, aug.1992. Disponível em: https://www0.gsb.columbia.edu/faculty/bkogut/files/1992_OrgSci_Kogut_Zander.pdf. Acesso em: jul. 2017.

KROEFF, Renata; BAUM, Carlos. Oficinas e Pesquisa-Intervenção: Videogames como Processo Enativo. In: MARASCHIN, Cleci; KROEFF, Renata; GAVILLON, Póti. (org.). **Oficinando com jogos digitais: experiências de aprendizagem inventiva**. Curitiba: Editora CRV, 2017.

KROEFF, Renata Fischer da Silveira; FARIAS, Nithiane Capella; MARASCHIN, Cleci. Emocionar e Conhecer. In: **Enação - percursos de pesquisa**. MAURENTE, Vanessa; MARASCHIN Cleci; BAUM Carlos. (org.). **Dados eletrônicos**, 1. ed., Florianópolis: Edições do Bosque/NUPPE/CFC/UFSC, 2019.

KUHN, Thomas S. **The structure of scientific revolutions**. University of Chicago Press, USA, 1962.

LASSWELL, Harold D. The structure and function of communication in society. In: L. Bryson (Ed.), **The communication of ideas: A series of addresses**, New York: Institute for Religious and Social Studies, 1948. p. 37–51.

LEIS, Héctor Ricardo. Sobre o conceito de interdisciplinaridade. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**, Florianópolis, v. 6, n. 73, ago. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/2176>. Acesso em: fev. 2016.

LEVINE, Joseph. **Writing and Presenting Your Thesis or Dissertation**. East Lansing - Michigan: Michigan State University, 2011. Disponível em: <http://www.learnerassociates.net/dissthes/guideprt.htm>. Acesso em: out. 2017.

LEVINE, Sheen S.; PRIETULA, M.J. How knowledge transfer impacts performance: a multilevel model of benefits and liabilities. **Organization Science**, v. 23, n. 6, p. 1748 – 1766, 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1287/orsc.1110.0697>. Acesso em: maio 2020.

LIAO, Chechen, CHUANG, Shu Hui; TO, Pui Lai. How knowledge management mediates relationship between environment and organizational structure. **Journal of**

Business Research, v. 64, n. 7, p. 728 – 736, 2011. Disponível em:
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2010.08.001>. Acesso em: mar. 2021.

LOBÃO, Rodrigo; COUTINHO, Iluska. Narrativas e televisualidades: a análise da linguagem audiovisual da web TV. *In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom*. 4 a 7 de Setembro de 2016. São Paulo, SP. **Anais**, São Paulo: Editora Intercom, 2016 Disponível em:
<http://portalintercom.org.br/anais/nacional>. Acesso em: 09 jul. 2022.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. 6.reimp. São Paulo: EPU, 2003.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MARTÍNEZ, Albertina Mitjáns. La escuela y el desarrollo de la creatividad. **Revista Educación**. Habana, 85, p. 18 – 24, 1995.

MASCIOTRA, Domenico; ROTH, Wolff-Michael; MOREL, Denise. **Enaction**: Toward Zend Mind in Learning and Teaching. Rotterdam: Sense Publishers, 2007.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: UFMG, 2001.

_____. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

_____. **A ontologia da realidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi. Para além dos programas, projetos de comunicação em televisão interativa. *In: XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom*, 4 a 7 de setembro, 2013, Manaus, AM. **Anais**, São Paulo, Editora Intercom, 2013. CD-ROM.

MOLINA, Vanessa Barrales; AMADO, José Benites; AROSTEGUI, Maria N. Perez. Managerial perceptions of the competitive environment and dynamic capabilities generation. **Industrial Management e Data Systems**, v. 110, n. 9, p. 1355 - 1384, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/02635571011087437>. Acesso em: jun. 2017.

MORAES, Maria Cândida; VALENTE, José Armando. **Como pesquisar em educação a partir da complexidade e da transdisciplinaridade**. São Paulo: Paulus, 2008.

MORGAN, Gareth. Paradigms, Metaphors, and Puzzle Solving in Organization Theory. **Administrative Science Quarterly**, v. 25, n. 4, p. 605 – 622, 1980. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/2392283>. Acesso em: ago. 2019.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MOURA, Edgar. **50 anos luz – câmera e ação**. São Paulo: Editora Senac, 1999.

NELSON, Richard R.; WINTER, Sidney G. **An evolutionary theory of economic change**. Cambridge: Belknap Press/Harvard University Press, 1982.

NOLEN-HOEKSMA, Susan; LOFTUS, Barbara L. Fredrickson Geoff; WAGENAAR, Willem A. **Atkinson e Hilgard 's Introduction to Psychology**. 15th ed. Tradução: EZ2Translate. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hiritaka. **The knowledge-creating company**. New York: Oxford University Press, 1995.

OLIVEIRA SOBRINHO, José Bonifácio de. **O Livro do Boni**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2011.

PACHECO, Roberto. C. S. **Instituto InCommons: Rede Internacional de PeD em Commons Digitais**. Projeto submetido ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), para participação na Chamada Pública INCT-MCT/CNPq/CAPES/FAPs. 15 set. 2014, 2014.

_____. Coprodução em Ciência, Tecnologia e Inovação: Fundamentos e Visões. *In*: PEDRO, Joana Maria; FREIRE, Patrícia de Sá. (org.) **Interdisciplinaridade: Universidade e Inovação Social e Tecnológica**. Curitiba: CRV, 2016. p. 21 – 62.

PATERNOSTRO, Vera Iris. **O texto na TV – Manual do telejornalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

PATTON, Michael Quinn. Paradigmas and pragmatism. *In*: FETTERMAN, D. M. (Ed.) **Qualitative approaches to exaluation\in education: the silent scientific revolution analysis**. New York: Praeger, 1988.

PEREZ, wladmir. **Gramática Visual: a linguagem do visível**. 2008. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

PIAGET, Jean. **L'épistemologie des relations interdisciplinaires**. In: OCDE/CERI, L'interdisciplinarité: problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités. Paris: OCDE, 1972.

PLATTS, Ken W.; GREGORY, M.J. Manufacturing audit in the process of strategy formulation. **International Journal of Production and Operations Management**, v. 10, n. 9, p. 5 – 26, 1990. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/EUM0000000001264>. Acesso em: set. 2017.

POLANYI, Michael. **The Tacit Dimension**. Londres: Routledge e Kegan Paul, 1966.

POMBO, Olga. **Interdisciplinaridade – Ambições e limites**. Lisboa: Relógio d'Água, 2004.

ROCCO, Maria Thereza Fraga. **Linguagem autoritária – televisão e persuasão**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

ROSSI, Pier G.; PRENNA, Valentina; GIANNANDREA, Lorella; MAGNOLER, Patrizia. Enactivism and Didactics - Some Research Lines. **Education Sciences e Society**, v. 4, n. 1, p. 37 – 57, 2013. Disponível em: https://riviste.unimc.it/index.php/es_s/article/view/697/477. Acesso em: jun. 2019.

SANTOS, Akiko. Complexidade e transdisciplinaridade em educação: cinco princípios para resgatar o elo perdido. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, jan./abr., 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782008000100007>. Acesso em: jun. 2020.

SANTOS, Antônio Raimundo dos. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

SANTOS, Neri dos; RADOS, Gregório Jean Varvakis. **Fundamentos teóricos de gestão do conhecimento**. 1ª ed. Florianópolis: Pandion, 2020.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de lingüística geral**. Organização de Charles Bally e Albert Sechehaye com a colaboração de Albert Riedlinger. Tradução De Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein, 24ª ed. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2002.

SCHWARTZ, Marc S.; SADLER, Philip M., SONNERT, Gerhard; TAI, Robert H. Depth Versus Breadth: How Content Coverage in High School Science Courses

Relates to Later Success in College Science Coursework. **Wiley InterScience**, p. 798 – 826, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/sce.20328>. Acesso em: nov. 2022.

SEELIG, Tina L. **Innovation Engine**. New York: Harper Collins Publishers, 2013.

SENS, André Luiz. **Design Transmídia**: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos. 2017. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Design, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2017.

SERRA, Geraldo Gomes. **Pesquisa em arquitetura e urbanismo**: guia prático para o trabalho de pesquisadores em pós-graduação. São Paulo: EdUSP, 2006.

SHANNON, Claude E.; WEAVER, Warren. **The Mathematical Theory of Communication**. University of Illinois Press, 1949.

SHEHABUDEEN, Noordin; PROBERT, David; PHAAL, Rob; PLATTS, Ken **Management Representations and Approaches**: exploring issues surrounding frameworks. Working Paper for BAM 2000, Sept. 2000, Edinburgh, 2000.

SHOEMAKER, Pamela J.; TANKARD JR, James William; LASORSA, Dominic L. **How to Build Social Science Theories**. Thousand Oaks: Sage Publications, 2004.

SILVA, Adilson Xavier da; CUSATI, Iracema Campos; GUERRA, Maria das Graças Gonçalves Vieira. Interdisciplinaridade e Transdisciplinaridade: dos conhecimentos e suas histórias. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 13, n. 03, p. 979 – 996, jul./set., 2018. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/11257>. Acesso em: fev. 2020.

SILVA, Edna Lúcia de; MENEZES, Estera M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. Florianópolis: UFSC, 2005.

SILVEIRA, Cláudia Regina; FLÔR, Rita de Cassia; MACHADO, Rosani Ramos. **Metodologia da Pesquisa**. Florianópolis: Publicações do IFSC, 2011.

SODRÉ, Muniz. Sobre a episteme comunicacional. **Matrizes**, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 15 – 26, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v1i1p15-26>. Acesso em: mar. 2017.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo, SP: Editora Summus, 2004.

SQUIRRA, Sebastião. **Aprender telejornalismo** – produção e técnica. São Paulo: Brasiliense, 1990.

SVEIBY, Karl Erik. **A nova riqueza das organizações**: gerenciando e avaliando patrimônios de conhecimento. Rio de Janeiro: Campus. 1997.

TAKEUCHI, Hirotaka; NONAKA, Ikujiro. **Gestão do conhecimento**. Tradução de Ana Thorell, Porto Alegre: Bookman, 2008.

TAVARES, Paulo Vitor. **TV e vídeo na educação**. 2. ed. Rev., Florianópolis: IFSC, 2013.

TAVARES, Paulo Vitor; PERASSI Luiz de Sousa, Richard; FIALHO, Francisco Antônio Pereira; SOUZA, Márcio Vieira de; FADEL, Luciane Maria. Para uma nova televisão um novo modelo de comunicação. *In*: XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 4 a 9 de setembro de 2017, Curitiba, PR. **Anais**, São Paulo: Editora Intercom, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017>. Acesso em: maio 2022.

TAVARES, Paulo Vitor FADEL, Luciane Maria. O modelo de negócio da televisão continua vivo no ao vivo. *In*: XLV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. 4 a 9 de outubro de 2021. Evento virtual - Universidade Católica de Pernambuco (Unicap) - Recife-PE. **Anais**, São Paulo, SP: Editora Intercom, 2021. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/lista_area_DT4-TV.htm. Acesso em: 18 maio 2022.

TAYLOR, Steven J.; BOGDAN, Robert. **Introduction to Qualitative Research Methods**: a guidebook and resource. New York: Wiley, 1997.

TIMETO, Federica. Diffracting the rays of technoscience: a situated critique of representation. **Poiesis & Praxis**, v. 8, n. 2-3, p. 151 – 167, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10202-011-0099-5>. Acesso em: nov. 2019.

THIESEN, Juarez da Silva. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**, v. 13, n. 39 set./dez., p. 545 – 598, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782008000300010>. Acesso em: abr. 2019.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TSOUKAS, Haridimos. The firm as a distributed knowledge system: a constructionist approach. **Strategic Management Journal**, v. 17, p. 11 – 25, 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/smj.4250171104>. Acesso em: abr. 2019.

ULBRICHT, Vania Ribas; VANZIN, Tarcísio. Criatividade, mitologia e hemisférios cerebrais. *In*: ULBRICHT, Vania Ribas; VANZIN, Tarcísio; ZANDOMENEGHI, Ana Lúcia A. de O.(org.) **Criatividade & conhecimento**. Florianópolis: Pandion, 2010.

VARELA, Francisco J.; THOMPSON, Eva; ROSCH, Eleanor. **The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience**. Cambridge: MIT Press, 1991.

VARELA, Francisco J. **Conhecer as ciências cognitivas: tendências e perspectivas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

_____. **El fenómeno de la vida**. Santiago - Chile: Dolmen Ediciones, 2000.

_____. O reencantamento do concreto. *In*: PELBART, Peter P. COSTA, Rogério (org.) **Cadernos de Subjetividade (reencantamento do concreto)**. São Paulo: Hucitec, 2003. P. 71-86

VARELA, Francisco; DEPRAZ, Natalie. At the source of time: valence and constitutional dynamics of affect. **Journal of Consciousness Studies**, v. 12, n. 8 – 10, p. 61 – 81, 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/350214734_At_the_Source_of_Time_Valence_and_the_constitutional_dynamics_of_affect_The_Question_the_Background_How_Affect_Originally_Shapes_Time. Acesso em: set. 2021.

VENZIN, Marcus; VON KROGH, George; ROOS, Johan. Future Research into Knowledge Management. *In*: VON KROGH, G.; ROOS, J.; KLINE, D. (ed.). **Knowing in Firms: Understanding, Managing and Measuring Knowledge**, Londres: SAGE Publications, 1998. p. 26 – 66.

VERMELHO, Sônia Cristina Soares Dias. **Mídias e linguagens**. 1. ed. rev. Curitiba - PR: IESDE. Brasil, 2012.

VON KROGH, George; ROOS, Johan; SLOCUM, Ken. An Essay on Corporate Epistemology. **Strategic Management Journal**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 53 – 71, 1994. Disponível em: <https://tinyurl.com/y6j5tytn>. Acesso em: set. 2020.

WALSH, James P.; UNGSON, Gerardo Rivera. Organizational Memory. **Academy of Management Review**, v. 16, n. 1, 57 – 91, 1991. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5465/AMR.1991.4278992>. Acesso em: dez. 2020.

WHITTEMORE, Robin; KNAFL, Kathleen. The integrative review: updated methodology. **Journal of Advanced Nursing**, Oxford, v. 52, n. 5, p. 546 – 553, dec. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2005.03621.x>. Acesso em: mar. 2019.

WOLCOTT, Harry. F. **Writing up qualitative research**. Harry Wolcott: Newbury Park, 1990.

WOLFF, Annika; MULHOLLAND, Paul; ZDRAHAL, Zdenek; JOINER, Richard. Re-using Digital Narrative Content in Interactive Games. **International Journal of Human-computer Studies**, [S. l.], v. 65, n. 3, p. 244 – 272, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2006.10.003>. Acesso em: ago. 2019.

ZETTL, Herbert. **Manual de Produção de Televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Guia de Entrevista para a Audiência do Transvídeo 4.0

- 1) Você poderia descrever um ou mais trechos (cena) que você se lembra da videoaula? Pode estar incluído nessa descrição o tema ou conteúdo completo e também os elementos sonoros e visuais que você lembra desses trechos?
- 2) Você lembra se existia alguma música na videoaula? e conseguiria descrever a música ou músicas (ritmo da música como era)?
- 3) Como você considera as velocidades de exposição dos diversos temas (rápido, lento)?
- 4) Você percebeu tamanhos diferentes dos trechos de cada tema (cena) e lembraria qual foi o mais rápido e o mais longo ou eram todos iguais?
- 5) Algum trecho da videoaula foi exposto tão rapidamente que ficou difícil de compreender o conteúdo ou algum trecho foi exposto tão demoradamente que desviou sua atenção?
- 6) O que você achou sobre o tamanho geral da videoaula (passou rápido, demorada)?
- 7) Quais as cores que você lembra que apareceram na videoaula e onde essas cores estavam aplicadas e em que trechos(cenas)?
- 8) O que você percebeu em relação a iluminação de ambientes, grafismos ou desenhos?
- 9) Você poderia descrever algum cenário da videoaula?
- 10) Você poderia descrever seres humanos presentes na videoaula?
- 11) Você poderia descrever personagens não humanos na videoaula?

- 12) Você poderia descrever algum desenho animado, grafismo animado ou fotografia presente na videoaula?
- 13) Você poderia descrever algum efeito visual ou sonoro especial presente na videoaula?
- 14) Você percebeu algum elemento fazendo separação de um trecho para outro da videoaula ou separações dentro dos próprios trechos?
- 15) Você poderia descrever que tipo de aproximação em relação a câmera havia entre elementos humanos e personagens não humanos na videoaula?
- 16) Você poderia indicar algum trecho com movimento de câmera?
- 17) Descreva o que você percebeu nas vozes presentes nos vários trechos da videoaula;
- 18) Descreva tipos de sensações que você teve ao assistir especificamente algum ou alguns trechos da videoaula, tipo tristeza, cansaço, alegria, surpresa, graça, riqueza, raiva, pobreza, etc.
- 19) Quais dos seus cinco sentidos (olfato, paladar, tato, visão, audição) foram mais estimulados durante a exposição da videoaula (falando porque)?
- 20) Faça uma avaliação geral sobre o conjunto da videoaula incluindo a capacidade da mesma em passar algum conteúdo relevante.

APÊNDICE B - Tabulação das Entrevistas (Coding)

ELEMENTO DA MENSAGEM	PERGUNTA	TRANSCRIÇÃO DA RESPOSTA	CÓDIGO []	OBSERVAÇÃO
1- Mensagem/Conteúdo-Narrativa	1) Você poderia descrever um ou mais trechos (cena) que você se recorda da videoaula? Pode estar incluído nessa	LS: A parte da apresentadora e do professor apresentando o conteúdo.	Conteúdo: relaciona a apresentadora e professor. [Informação dos apresentadores]	
	descrição o tema ou conteúdo completo e também os elementos sonoros e visuais que você lembra desses trechos.	MM: Mostrando a diferença entre vídeoaula e vídeo educativo. Falando sobre que a vídeoaula, ela tem uma metodologia para ser apresentada, tem um tema e é montada a apresentação em cima	Conteúdo: descreve. Estética: relaciona a ilustrações e roupa dos apresentadores. [Informação e visual dos apresentadores] [Visual das	

		<p>desse tema. O que eu percebo bem são recursos visuais. Ela serve como complemento. Ela não vai substituir a aula tradicional ela serve como um complemento. PT: E o que você percebeu no vídeo, na estética do vídeo, que você lembra, que você viu nele, esteticamente? MM: Esteticamente achei interessante os exemplos ali colocados, as ilustrações chamando bem atenção para os temas que estavam sendo abordados, as cores</p>	<p>ilustrações] [Cores interessantes]</p>	
--	--	---	---	--

		<p>interessantes, não agridem o visual, os dois apresentadores bem vestidos condizente com o cenário. Basicamente isso.</p>		
		<p>LR: É duas coisas me chamaram atenção o apresentador (rsrsrs) numa postura muito bacana, numa maneira fácil de entender, O IFSC como uma forma de fazer o ensino, a educação chegar a um lugar mais distante para aqueles que têm dificuldade de acesso, e o instrumento que é a televisão como uma</p>	<p>Narrativa: relaciona estética a postura do professor. Discorre sobre importância da EAD. Conteúdo: relaciona aos gêneros televisivos. [Visual e postura do apresentador] [Informação e Gêneros Televisivos]</p>	<p>Demonstra que absorveu o conteúdo.</p>

		<p>forma de transmitir o conhecimento, e a outra as várias formas que a televisão consegue prender, seja por documentário, por entretenimento, reportagem. Os gêneros. Três coisas que me chamaram bastante atenção.</p>		
		<p>RS: Eu tava vendo a questão da, como que a escola se apropria dessa questão de videoaula que poderia estar passando os conteúdos, ou até como pode ser trabalhado em sala de aula. PT: E alguma imagem marcou ou</p>	<p>Conteúdo: videoaula como instrumento. Narrativa: Figuras e grafismos. Foto ambiente escolar chamou atenção. [Videoaula como instrumento de informação]</p>	<p>Declara que precisaria ver de novo.</p>

		<p>não? RS: O vídeo fala a questão assim, como trabalhar os conteúdos, como se possa trabalhar de uma forma que te alcance um objetivo mais concreto na realidade escolar. PT: Mas na estética do vídeo, assim o que é que tu lembras, o que é que tinha. Tinha foto, tinha figura, tinha desenho, tinha letras, grafismo, o que é que tinha? RS: Tinha fotos, tinha figuras, tinha grafismos. PT: O que é que te chamou mais atenção, lembra alguma que te chamou? RS: As fotos. PT: Qual era o</p>	<p>[Visual pela fotografia do ambiente escolar]</p>	
--	--	--	---	--

		<p>tipo de fotos que tu lembrás que te chamou? RS: Aí eu teria que ver de novo. PT: Mas sem ver? RS: Tinha uma foto no ambiente escolar, isso me chamou atenção.</p>		
		<p>GJ: Uma coisa que eu achei interessante, foi que eles frisaram bastante, é que cada mídia tem o seu estilo de transmitir o conhecimento e a informação, e isso não pode ser alterado. Não é porque vão utilizar a televisão que vai manter o mesmo modelo de sala de aula</p>	<p>Conteúdo: cita em detalhes e destaca ponto alto. [Informação]</p>	<p>Demonstra que absorveu o conteúdo.</p>

		<p>de leitura e oralidade, tem que ser uma coisa mais breve, mais curta, mas dinâmica como a TV sempre foi proposta. Esse é o ponto alto do conteúdo.</p>		
		<p>CA: Eu consigo identificar uma música de fundo, ela procurava ser um tom bem moderno, no início, por exemplo, da videoaula ela começa introduzindo o conteúdo. (eu não sei qual o nome da moça que passa o conteúdo inicialmente) porém ela começa a discorrer sobre o conteúdo de</p>	<p>Narrativa: música de fundo com tom moderno. Associa ao início do vídeo e apresentadora. Relaciona logomarca do Big Brother e diz que isso ajuda na explicação.</p> <p>[Música moderna] BG</p> <p>[Logomarca Big Brother]</p>	<p>Se equivoca com o tema do vídeo.</p>

		<p>formas de educação na área digital. A videoaula inteira trata sobre esse tema e é possível reconhecer de certas formas como estão decorrendo sobre tal conteúdo; temos o auxílio visual pra saber do que está se passando. PT: Alguma cena específica que tenha lembrança, algum desenho, algum grafismo? CA: Na hora que estão comentando sobre os tipos possíveis, é interessante que eles colocam exemplos bem claros, por exemplo, de algo que passa na televisão,</p>		
--	--	---	--	--

		que funciona como simulação, no caso o Big Brother, por exemplo. E eles colocam o logo do programa, isso foi bem interessante que foi fácil de caracterizar cada um.		
2- Mensagem/Narrativa/Som	2) Você lembra se existia alguma música na videoaula? E conseguiria descrever a música ou músicas (ritmo da música como era)?	LS: Sim havia uma música.	Narrativa: presença de música. [Música]	
		MM: A música assim que me lembra um pouco um tema futurista.	Narrativa: música com tema futurista. [Música Futurista]	
		LR: O que me chamou atenção foi a maneira como foram colocadas as imagens, quando	Narrativa: quando perguntada sobre música responde sobre conteúdo e relaciona a	

		<p>tentou esclarecer os vários gêneros que a televisão pode passar, a fala da apresentadora feminina tentando colocar quais são os benefícios que a TV pode fornecer ao tentar fazer com que a educação possa ampliar ao maior número de pessoas, a tentativa de deixar isso claro para um bom entendimento. E o apresentador por sua vez reforçando isso com uma fala mais técnica mais objetiva.</p>	<p>apresentadora. Identifica a fala do professor como sendo mais técnica.</p> <p>[Informação e Apresentadora]</p> <p>[Informação Técnica do Apresentador]</p> <p>[Gêneros]</p>	
		<p>RS: Tinha uma música de fundo. PT: E como era essa música, era</p>	<p>Narrativa: música rápida.</p> <p>[Música Rápida]</p>	<p>O entrevistado diz que ouviu música em BG mas ela não existe.</p>

		triste, era alegre, era rápida, era lenta? RS: Era uma música rápida, era uma música rápida.		
		GJ: Sim, existe a música principalmente de transição, entre um bloco e outro de imagem. Somente instrumental, só para fechar um ciclo de informação.	Narrativa: música instrumental na transição entre blocos para fechar ciclo de informação. [Vinheta de Passagem com música] [Música fechando ciclo de informação]	
		CA: Sem resposta.	Sem resposta.	
3- Mensagem/Narrativa/Ritmo	3) Como você considera as velocidades de	LS: A velocidade de cada tema foi num tempo bom.	Narrativa: tamanho das cenas bom. [Cenas de bom	

	exposição dos diversos temas (rápido, lento)?		tamanho]	
		<p>MM: Foi rápido. PT: Mas o rápido prejudicial ou o rápido razoável para dar compreensão? MM: Razoável para a compreensão. PT: Você vê isso como um fator positivo, a rapidez na exposição do conteúdo? MM: Sim.</p>	<p>Narrativa: exposição das cenas rápido, mas razoável para compreensão sendo a velocidade fator positivo.</p> <p>[Cenas rápidas mas de fácil compreensão da Informação]</p>	
		<p>LR: Eu senti necessidade, mas talvez por ser um interesse meu por ser uma educadora e querer entender um pouco mais o tema, eu senti necessidade de ouvir mais uma vez, porque a</p>	<p>Velocidade cenas: necessidade de ouvir mais uma vez pois na primeira vez se prendeu a questão visual como várias imagens se sobrepondo, postura do professor e da</p>	<p>Declara que precisaria “ouvir” de novo.</p>

		<p>primeira vez eu me prendi muito na questão visual, das várias imagens, das várias telas que iam se sobrepondo, da postura do apresentador, da postura da apresentadora. Então, na segunda vez ao assistir eu iria me prender mais ao tema, não que o tema não me prendesse, mas eu ia ficar mais atenta aos temas que foram colocados e não ao visual das imagens colocadas na tela.</p>	<p>apresentadora. [Necessidade de ouvir de novo] [Visual prendeu] [Imagens se sobrepondo]</p>	
		<p>RS: Eu acho que foi de uma forma entendível,</p>	<p>Narrativa: tamanho das cenas permitiu a</p>	

		não foi muito rápido, mas de uma forma entendível. Dá para compreender.	compreensão do conteúdo. [Tamanho das cenas e compreensão da informação]	
		GJ: Acho que foi mediano a exposição... foi objetivo e por isso se tornou mediano, não foi nada muito lento nem muito rápido, foi tudo dentro do padrão.	Narrativa: tamanho das cenas com velocidade razoável. [Cenas com velocidade razoável]	
		CA: Eu Acho que o ritmo foi bom, mas eu dispensaria as transições. Eu acho que uma transição melhor do conteúdo seria de forma de um esquema, se fosse possível	Narrativa: tamanho das cenas foi bom mas dispensaria as transições (vinhetas de passagem). Sugere melhorar as transições de conteúdo. [Cenas de tamanhos	

		visualizar diretamente a linha de raciocínio que a gente está seguindo até chegar a certo ponto.	bons] [Dispensar vinhetas de passagem] [Melhorar vinhetas de passagem]	
4- Mensagem/Narrativa/Ritmo	4) Você percebeu tamanhos diferentes dos trechos de cada tema (cena) e lembraria qual foi o mais rápido e o mais longo ou eram todos iguais?	LS: Acho que eram todos iguais.	Narrativa: tamanho das cenas iguais. [Cenas de mesmo tamanho]	
		MM: Sem resposta.	Sem resposta.	
		LR: Eu acho que as imagens foram muito rápidas. Elas foram assim colocadas... poderia ter sido um pouco mais devagar para ter tempo de olhar e entender com a imagem com que o	Narrativa: cenas muito rápidas. Necessidade de olhar e entender. Sugere fechar mais o plano de enquadramento pois corpo chama mais atenção do que a fala.	Reclamou da inexistência de planos fechados no apresentador, mas existiam cenas em Plano Médio.

		<p>apresentador estava colocando. E eu acho que o corpo do apresentador poderia ficar mais próximo da tela, para a gente não se prender muito ao corpo do apresentador, mas sim a fala.</p>	<p>[Cenas muito rápidas] [Necessidade de mais tempo para olhar e entender] [Priorizar Planos Fechados] [Corpo chama mais atenção do que a fala]</p>	
		<p>RS: Eu acho que estavam de formas iguais. Acho que sim. Tinha um equilíbrio na exposição.</p>	<p>Narrativa: cenas de tamanhos iguais e equilibrados. [Cenas de tamanhos iguais e em equilíbrio]</p>	
		<p>GJ: Eu creio que eram todos mais ou menos iguais.</p>	<p>Narrativa: Cenas mais ou menos iguais. [Cenas de tamanho</p>	

			iguais]	
		CA: Eu senti que todos tinham um período de tempo parecido, por mais que de algumas formas o narrador ele acelerava um pouco o conteúdo para passar algo que era sucinto tudo parecia ter o mesmo tempo.	Narrativa: Cenas iguais mesmo com aumento da velocidade do locutor. [Cenas de mesmo tamanho]	
5- Mensagem/Narrativa/Ritmo	5) Algum trecho da videoaula foi exposto tão rapidamente que ficou difícil de compreender o conteúdo ou algum trecho foi exposto tão demoradamente que desviou sua atenção?	LS: Tudo num tempo bom.	Narrativa: tempo de exposição de cada cena foi bom. [Cena com boa duração]	
		MM: Eu não me recordo de ter um trecho tão rápido que eu não consegui captar.	Narrativa: tempo de exposição de cada cena foi bom.	

		<p>PT: E lento demais que chegou a dormir? MM: Não, também não. Achei que estava no ritmo que deu para compreender.</p>	<p>[Cena com boa duração]</p>	
		<p>LR: Não. Para minha necessidade, para o meu entendimento poderia ser mais lento um pouco. Não muito, mais um pouquinho mais devagar.</p>	<p>Narrativa: cenas deveriam ter exposição mais lenta para melhor entendimento.</p> <p>[Cenas deveriam ser mais lentas]</p> <p>[Cena lenta da melhor entendimento da informação]</p>	
		<p>RS: Não, acho que foi bem tranquilo assim para o entendimento.</p>	<p>Narrativa: velocidade de exposição da cena deu bom</p>	

			entendimento. [Cena de tamanho bom para bom entendimento da informação]	
		GJ: Não, nenhum deles.	Narrativa: velocidade de exposição da cena foi bom. [Cena de bom tamanho]	
		CA: A parte introdutória acho que ela foi um pouco rápida demais para um conteúdo que eu não tinha conhecimento técnico de alguns nomes. Também a música no início me deixou um pouco	Narrativa: velocidade de exposição das cenas iniciais foi um pouco rápido. Música no início deixou confuso. [Cenas iniciais rápidas] [Música inicial]	

		confuso porque eu não sabia se a transição tinha acabado. Ficou meio confuso para mim nesse ponto.	confundi entendimento]	
6- Mensagem/Narrativa/Ritmo	6) O que você achou sobre o tamanho geral da videoaula (passou rápido, demorada)?	LS: O tamanho geral da videoaula foi num tempo adequado.	Narrativa: Tempo total da videoaula foi adequado. [Tempo total adequado]	
		MM: Um tempo razoável.	Narrativa: Tempo total da videoaula foi razoável. [Tempo total razoável]	
		LR: Para quem não gosta de ouvir textos longos ela está no espaço de tempo bom,	Narrativa: Tempo total da videoaula foi bom, podendo até aumentar pouca coisa	

		<p>que talvez possa ser até um pouco mais ampliado para no máximo dois... não mais que três minutos. Se foram seis minutos de audiovisual, passar para nove, no máximo, não mais que isso.</p>	<p>mais. [Tempo total bom] [Tempo total pode ser aumentado]</p>	
		<p>RS: Até que foi rápido, não demorou muito. Porque eu não sei...PT: A nível de chegar a incomodar ou não? RS: Não, não incomodou, passou rapidamente. Foi bem tranquilo assim.</p>	<p>Narrativa: Tempo total da videoaula foi rápido mas isso não incomodou. [Tempo total rápido mas positivo]</p>	
		<p>GJ: Passou rápido, passou bem rápido, quando eu já me dei</p>	<p>Narrativa: Tempo total da videoaula foi rápido e nem percebeu</p>	

		<p>conta já estava na metade e logo já se encerrou.</p>	<p>que estava terminando.</p> <p>[Tempo total rápido mas positivo]</p>	
		<p>CA: Foi uma videoaula com um tamanho bom para aquele conteúdo, acho que foi sucinto até. Acho que as transições ocuparam um tempo que seria muito mais útil que poderiam ser colocado muitas informações que seriam mais relevantes do que aquele tempo ali.</p>	<p>Narrativa: Tempo total da videoaula foi bom, e até sucinto para a quantidade de conteúdo. Sugere retirar as transições para usar aquele tempo com informações.</p> <p>[Tempo total bom]</p> <p>[Sucinta]</p> <p>[Vinhetas de passagem devem ser eliminadas]</p>	
7- Mensagem/Narrativa/Imagem/Cor	7) Quais as cores que	LS: A verde, o branco,	Narrativa: Verde	

<p> você lembra que apareceram na videoaula e onde essas cores estavam aplicadas e em que trechos (cenas)? </p>	<p>e o azul.</p>	<p>Branco e Azul.</p> <p>[Cores Verde Branco e Azul]</p>	
	<p>MM: O azul puxado assim para azul marinho no fundo. As cores do IFSC: branco, verde e um ponto vermelho. São as coisas que mais me chamaram atenção.</p>	<p>Narrativa: Verde Branco, vermelho e Azul.</p> <p>[Cores Verde Branco, Vermelho e Azul]</p>	
	<p>LR: O verde. Não sei porque (rsrsrs): o verde.</p>	<p>Narrativa: Verde.</p> <p>[Cor Verde]</p>	
	<p>RS: Cores...tinha verde, tinha vermelho, acho que verde e vermelho que mais me chamaram atenção.</p>	<p>Narrativa: Verde e vermelho.</p> <p>[Cores Verde e Vermelho]</p>	

		<p>GJ: Tô tentando lembrar ... do verde eu acho, um tom de preto. Acho que esses dois.</p>	<p>Narrativa: Verde e preto (dificuldade de lembrar). [Cores Verde e Preto]</p>	
		<p>CA: As cores do logo do IFSC, e o tema que optava por um tema não tão colorido não tão chamativo. Eu gostei, por exemplo, da parte, por exemplo, que nós temos a apresentadora e a gente tem um fundo amplo. Eu consigo ver ela inteira e não parece, sabe, que eu estou só focado numa coisa. Acho que nesse ponto mesmo ela poderia interagir com as</p>	<p>Narrativa: Verde e Vermelho (associa ao IFSC). Gosta da apresentadora e fundo amplo pois da ideia de também estar junto. Sugere interação da apresentadora com ambiente e isso daria mais sensação do respondente também estar naquele ambiente. [Cores Verde e Vermelho]</p>	

		imagens. Sabe, se fosse um telão, ou alguma coisa assim, para eu ter mais o auxílio de estar naquele ambiente. Eu queria parecer que eu estou presente naquele ambiente.	<p>[Cores associadas ao IFSC]</p> <p>[Apresentadora]</p> <p>[Fundo amplo da ideia de imersão]</p> <p>[Apresentadora interagindo com objetos do ambiente traria sensação de imersão]</p>	
8- Mensagem/Narrativa/Imagem/Luz	8) O que você percebeu em relação a iluminação de ambientes, grafismos ou desenhos?	LS: Uma iluminação suave boa, não forte.	<p>Narrativa: Iluminação suave e boa.</p> <p>[Iluminação suave]</p> <p>[Iluminação boa]</p>	
		MM: A iluminação e os grafismos eu considero que estavam boas.	<p>Narrativa: Iluminação e grafismo bons.</p> <p>[Iluminação boa]</p> <p>[Grafismos bons]</p>	

		<p>LR: As telas em si, que apresentavam outros áudios dentro da tela, a iluminação está boa, está legal. Mas eu acho que o estúdio onde foi gravado, a iluminação pode ser um pouco mais clara, ou pode ser a tela do computador que eu estou olhando que não está legal.</p>	<p>Narrativa: Nos grafismos iluminação está boa, porém iluminação do cenário poderia ser mais clara.</p> <p>[Iluminação nos grafismos boa]</p> <p>[Iluminação de cenário deficiente]</p>	
		<p>RS: Eu percebi bastante claro assim, eu não vi nada de escuro, estava bem entendível, pelas cores, a claridade está bom.</p>	<p>Narrativa: Iluminação bastante clara. Nada escuro.</p> <p>[Iluminação clara e boa]</p>	
		<p>GJ: Acho que elas estavam boas. Acho</p>	<p>Narrativa: Nos grafismos iluminação</p>	

		<p>que quem estava apresentando precisava ter um pouco mais de contraste, um pouco mais de destaque no cenário. Acho que pode ter a ver com a iluminação.</p>	<p>está boa, porém iluminação nos apresentadores no cenário poderia ser mais clara.</p> <p>[Iluminação nos grafismos boa]</p> <p>[Iluminação de cenário deficiente]</p>	
		<p>CA: Tudo estava muito bem iluminado, era possível verificar todas as imagens que foram passadas. Acho que não tenho nada a mais a comentar, apenas que tava muito bom a iluminação.</p>	<p>Narrativa: Tudo estava muito bem iluminado, era possível verificar todas as imagens que foram passadas.</p> <p>[Iluminação boa em todas as imagens]</p>	
9 - Mensagem/Narrativa/Imagem	9) Você poderia descrever algum	LS: O cenário aberto sem nenhum móvel e só	Narrativa: O cenário aberto sem nenhum	Declara que no cenário não existia mobiliário,

	cenário da videoaula?	com uma tela de televisão num canto.	móvel e só com uma tela de televisão num canto. [Cenário em Plano Geral] [Cenário sem mobiliário] [Cenário com tela de televisão no canto]	porém tinha, além do televisor citado, uma bancada de apresentador e duas pequenas poltronas.
		MM: Na moça apresentando ali. No fundo, cenário azul, puxado para azul marinho, o chão branco quadriculado, que remetem ao símbolo da escola, que tem uma bola vermelha atrás. E tinha uma tela aqui no	Narrativa: associa o cenário a apresentadora, cenário com cor azul e chão branco quadriculado, fazendo associação a marca do IFSC. Bola Vermelha atrás e tela no canto. [Cenário e	Percebe no piso do estúdio desenhos que lembram a marca da instituição. Isso foi feito pelo designer usando técnicas de semiótica onde não está presente a marca explicitamente, mas um pequeno elemento da

		canto.	<p>apresentadora] [Cenário azul piso branco bola vermelha atrás associa ao IFSC]</p>	<p>mesma que é o contorno retangular com bordas arredondadas.</p>
		<p>LR: Sim, eu acho que o ambiente onde os apresentadores estavam foi um ambiente bacana, não tinham imagens que poluíssem. Eles conseguiram ficar bem destacados no canto da tela. A moça mais para o lado esquerdo da tela, se não me engano, o homem mais para o lado direito da tela. Mas a posição dos dois e o ambiente</p>	<p>Narrativa: Cenário despoluído, associa aos apresentadores, detalhando posição deles no cenário.</p> <p>[Cenário despoluído]</p> <p>[Cenário e Apresentadores com posicionamento]</p>	<p>Declara que os apresentadores se posicionavam no canto da tela, mas na realidade ambos estão quase centrados na tela.</p> <p>Mas observou que a apresentadora estava posicionada mais a esquerda e o apresentador mais a direita, o que é real(levemente a esquerda ou direita em</p>

		<p>onde foi feita a gravação não tinha poluição visual, ficou muito bom. Deu para se prender no apresentador.</p>		<p>relação ao eixo central).</p>
		<p>RS: Cenário? Eu assim... até quando eu vou ver alguma coisa, eu costumo ver mais de uma vez. Eu gosto de ver e me aprofundar mais nas coisas. Porque uma vez só ver, tu vai ter que ter uma certa objetividade em cima. A princípio eu tava vendo o vídeo e vendo o que estava sendo passado de informação. PT: Tu estavas mais</p>	<p>Narrativa: Cenário tinhas várias TVs e uma apresentadora. Justificou a falta de atenção por necessidade de ver várias vezes. [Cenário e apresentadora] [Cenário e vários televisores] [Falta de atenção] [Necessidade de ver várias vezes]</p>	<p>Declara que precisaria ver de novo. Que gosta de se aprofundar. Declara que existiam várias TVs em volta da apresentadora e na verdade só existia uma.</p>

		<p>ligado na informação do que no estético? RS: No estético no conteúdo, tudo, estava vendo o todo. Mas para mim poder atentar mais a alguns detalhes eu tinha que ver novamente. PT: Mas sem ver de novo, no cenário alguma coisa que tu te lembrás, o que é que tinha nesse cenário onde estavam os apresentadores, lá?</p> <p>RS: Tinha uma locutora, uma apresentadora falando sobre os vídeos. PT: E o que cenário, o que tinha em volta dela, o que existia? RS:</p>		
--	--	---	--	--

		Tinham várias TVs.		
		GJ: O cenário como de jornal de apresentação, normal de reportagem. Pessoa enquadrada na câmera. Acho que é esse eu cenário que eu lembro apenas.	Narrativa: Associa ao cenário de telejornal e a associa a pessoa. [Cenário de telejornal] [Cenário e humanos]	Associa a cenário de telejornal, mas na verdade existe do telejornal apenas uma bancada que não está sendo usada.
		CA: O cenário principal onde nós temos o Paulo Tavares narrando e também a outra atriz, eu lembro que era...a gente tem um piso, ao fundo tinha como se fosse uns prédios ou como se fosse um fundo de Jornal Nacional, ou coisa parecida, e tinha também o logo da	Narrativa: Cenário associado ao piso, prédios ao professor e a atriz com prédios ao fundo, fazendo referência ao Jornal Nacional. Cita marca da UAB. [Cenário e piso] [Cenário e prédios] [Cenário e	Associa a cenário de telejornal, mas na verdade existe do telejornal apenas uma bancada que não está sendo usada.

		UAB.	apresentador] [Cenário e apresentadora] [Cenário e Jornal Nacional] [Cenário e marca da UAB]	
10- Mensagem/Narrativa	10) Você poderia descrever seres humanos presentes na videoaula?	LS: A apresentadora, o apresentador, e nas matérias, nos vídeos, os alunos.	Narrativa: Pessoas presentes associa ao apresentador e apresentadora e em analogia ao um telejornal cita matérias contendo alunos. [Humanos como apresentador] [Humanos como apresentadora] [Humanos ao	Associa as cenas sem o apresentador e apresentadora como se fossem reportagens.

			telejornal] [Humanos como alunos em matérias jornalísticas]	
		MM: Tinha a moça apresentando, uma roupa ... uma blusa vermelha e uma calça. E Professor Paulo: de terno, gravata.	Narrativa: Pessoas presentes destaca professor e apresentadora, detalhando a roupa de ambos. [Humanos como apresentador e roupa] [Humanos como apresentadora e roupa]	
		LR: Sim, a moça de calça jeans e casaco,	Narrativa: Presença de pessoas associada a	

		<p>cabelo comprido. O apresentador de terno, sapato social... com cores neutras, ele só com uma cor destacada, e ela com cores também que não eram chamativas, não faziam com que a gente perdesse atenção na fala dos dois.</p>	<p>apresentadora e professor, detalhando roupas e cores.</p> <p>[Humanos como apresentador e roupa com cores]</p> <p>[Humanos como apresentadora e roupa com cores]</p>	
		<p>RS: Tem uma apresentadora, tem outra pessoa que criou o vídeo, que é o Paulo, todo trabalhado com uma roupa social, e o dela era uma roupa mais esportiva. As roupas estavam de acordo, tranquilo.</p>	<p>Narrativa: associa apresentadora e professor as roupas usadas.</p> <p>[Humanos como apresentador e roupa]</p> <p>[Humanos como apresentadora e</p>	

			roupa]	
		GJ: Sim, tinha um homem e uma mulher de apresentadores, apenas que eu lembro.	<p>Narrativa: Como pessoas em cena lembra de homem e mulher como apresentadores.</p> <p>[Humanos como apresentador]</p> <p>[Humanos como apresentadora]</p>	
		CA: Sim, uma atriz loira, alta, carismática e também um senhor carismático, também.	<p>Narrativa: Como pessoas em cena lembra da atriz e dá detalhes físicos dela e registra a presença do professor.</p> <p>[Humanos como apresentadora e seu</p>	

			físico] [Humanos como apresentador]	
11- Mensagem/Narrativa	11) Você poderia descrever personagens não humanos na videoaula?	LS: Não, não recordo de nenhum.	Narrativa: não recorda de personagens não humanos. [Não humanos não recorda]	
		MM: Personagem não humano: a televisão.	Narrativa: Personagem não humano é o aparelho de televisão. [Não humanos como televisor]	

		<p>LR: Sim, quando colocou os vídeos falando dos gêneros que a televisão coloca, me chamou muito atenção o símbolo do Mais Você: Ana Maria Braga como gênero feminino, quando falou da apresentação do Globo Rural como apresentação de um programa de agricultura, alguma coisa nesse sentido. Quando colocou e William Bonner apresentando o Jornal Nacional. E também a questão de documentários, colocou William Bonner não só</p>	<p>Narrativa: Personagem não humano são os gêneros Mais Você, Globo Rural, Jornal Nacional, e diferenciou telejornal de entrevista.</p> <p>[Não humanos como marca do gênero Mais Você]</p> <p>[Não humanos como marca do gênero Globo Rural]</p> <p>[Não humanos como marca do gênero jornal Nacional]</p> <p>[Informação diferencia telejornal de entrevista]</p>	
--	--	---	---	--

		como jornalístico de informação, tele, mas como o documentário também.		
		RS: Não humanos... e eu não percebi. Se tinha eu não percebi.	Narrativa: não percebeu personagens não humanos. [Não humanos não percebeu]	
		GJ: Não...não que eu lembre.	Narrativa: não lembra de personagens não humanos. [Não humanos não percebeu]	
		CA: Sim, nós tínhamos também duas vozes auxiliares que quando a gente precisava entrar um pouco mais a fundo	Narrativa: Personagens não humanos, considera a locução em off, que apareciam para	Cita duas vozes diferentes da Locução em Off, mas na verdade eram quatro. Não sabe dizer se a voz

		<p>no assunto elas apareciam. Eu consegui identificar um homem e uma mulher também, que eu não consigo identificar se é, que é possível identificar que não é a mesma atriz que faz a apresentação.</p>	<p>aprofundar o assunto, sendo um homem e uma mulher, que não sabe se é a apresentadora.</p> <p>[Não humanos é a locução em off masculino]</p> <p>[Não humanos é a locução em off feminino]</p> <p>[Locução em off aprofunda o assunto]</p> <p>[Não humanos é a locução em off feminino não sabe se é a apresentadora]</p>	<p>feminina da Locução em Off é da apresentadora.</p>
12- Mensagem/Narrativa/Imagem	12) Você poderia descrever algum desenho animado,	LS: Animado só os grafismos na tela do computador.	<p>Narrativa: percebeu grafismos.</p> <p>[Grafismos]</p>	

	grafismo animado ou fotografia presente na videoaula?		presentes]	
		<p>MM: Sim. Passou diversos, como se fosse fotografias de programas televisivos como Chico Anysio, passou de novelas, a entrada das novelas, Globo Rural, Futura, canal Futura. Esses são os que eu me recordo mais.</p>	<p>Narrativa: percebeu fotografias de programas como novelas, Chico Anisio, Globo Rural, Futura.</p> <p>[Fotografias de programas]</p> <p>[Fotografia novelas]</p> <p>[Fotografia Chico Anísio]</p> <p>[Fotografia Globo Rural]</p> <p>[Fotografia Futura]</p>	
		<p>LR: Que marcou? O Globo Rural e o símbolo da Ana Maria Braga (rsrsrs).</p>	<p>Narrativa: Globo Rural e Ana Maria Braga.</p> <p>[Marca Globo Rural]</p>	

			[Marca Ana Maria Braga]	
		RS: Não, não lembro.	Narrativa: Não lembra de grafismos, fotos, desenhos animados e outros.	
		GJ: Desenho animado não, acho que só as imagens quando estavam falando dos tipos de programas que se tem na televisão, foi passando alguns shows, enfim., mas não desenho animado.	Narrativa: fotografias de programas de televisão. [Fotografias Programas de TV]	
		CA: Os logos contam? Por exemplo, o logo do Big Brother, logo do Mais Você, o logo do Jornal Nacional, se não	Narrativa: Logomarca de programas de TV e cita Big Brother, Mais Você e Jornal Nacional.	

		me engano aparece um certo momento. Acho que esses são importantes pra destacar.	[Marcas Programas de TV] [Marca Big Brother] [Marca Mais Você] [Marca Jornal Nacional]	
13- Mensagem/Narrativa/Imagem Som/Efeitos	13) Você poderia descrever algum efeito visual ou sonoro especial presente na videoaula?	LS: Abertura, com efeito gráfico muito bem feito, muito bonito de ser visto. PT: Sonoro também? LS: Sonoro, uma musiquinha de fundo. PT: Era constante na tua percepção? LS: Sim, era constante.	Narrativa: Efeitos – Abertura bonita com música que era constante. [Abertura Bonita] [Música de abertura constante]	Declara que a música em BG era constante o que não corresponde a realidade.
		MM: Efeito visual, a televisão naquele formato antigo de tubo, e naquela tela passando	Narrativa: Efeito é considerado aparelho de televisão antigo passando imagens de	

		esses que eu acabei de descrever: chamada de novela, programas televisivos.	programas televisivos. [Televisor antigo]	
		<p>LR: A musiquinha de fundo, que eu acho que é, não sei, se é a abertura do vídeo, mas ela toca no decorrer do vídeo, ou quando abre, quando vai abrir alguma apresentação, algum tema, toca aquela musiquinha que já é característica das videoaulas do IFSC, eu acho, porque ela é uma musiquinha bem familiar, bem legal.</p>	<p>Narrativa: Efeito é considerado música que toca talvez na abertura e com certeza em todo o programa, principalmente na mudança de tema.</p> <p>[Efeito é a música]</p> <p>[Música toca em todo o programa]</p> <p>[Música toca na mudança de tema]</p> <p>[Música familiar]</p>	<p>Caracteriza a música como sendo única durante todo o vídeo, mas na realidade são diversas músicas. Associa a música como uma característica das videoaulas da instituição.</p>
		RS: Não, assim que me	Narrativa: Não lembra	

		chamasse atenção, não.	de efeitos.	
		GJ: A de transição de imagens. Elas estavam acompanhadas de som e um efeito de imagem.	Narrativa: Efeitos de imagem e som nas vinhetas de passagem. [Efeito é vinheta de passagem com imagem e som]	
		CA: O que foi bem marcante foi as entradas, as quebras entre um bloco e outro. Sempre tivemos a mesma música e a mesma sequência de imagens na tela.	Narrativa: Efeitos de imagem e som nas vinhetas de passagem. [Efeito é vinheta de passagem com imagem e som]	
14- Mensagem/Narrativa/Imagem/Plano	14) Você percebeu algum elemento fazendo separação de um trecho para outro	LS: Sim, sim, entre apresentador e apresentadora tinha uma mudança, um jogo	Narrativa: Vinheta de passagem entre apresentador e apresentadora.	

	da videoaula ou separações dentro dos próprios trechos?	de câmera.	[Vinheta de passagem entre apresentador e apresentadora]	
		MM: Não me ative muito a esse detalhe. Não percebi, passou batido.	Narrativa: Não percebeu vinheta de passagem.	
		LR: Eu acho que a capacidade de separação de trecho que eu consegui...porque foi muito rápido para mim. Foi ela colocando as várias etapas, das situações, da importância dos conteúdos, e também o apresentador, do gênero masculino, explicando a importância da	Narrativa: Não percebe vinheta de passagem mas percebe a música fazendo conectividade entre temas ou avisando que vem um tema novo. [Música como elemento de conectividade entre temas] [Música chama	Relacionou vinheta de passagem requerida com conteúdo.

		<p>videoaula, da televisão, da tela, do vídeo. PT: Mas esteticamente, no vídeo, você percebeu algum elemento que cortava ou que quebrava cada passagem de uma cena para a outra? LR: Não, ele não quebrava, porque deu para perceber que houve conectividade entre esses temas, havia uma ligação. E a entrada das telas com a musiquinha não permitia que quebrasse, muito pelo contrário, dá a impressão de que vai vir, agora, uma informação nova,</p>	novos temas]	
--	--	--	---------------------	--

		<p>agora, é uma fala diferente sabe... a musiquinha que te ajuda a entender que não é uma continuidade do assunto, mas que é um assunto pertinente ao conteúdo que está se falando, mas uma coisa nova, uma fala nova.</p>		
		<p>RS: Não atentei. É porque eu gosto de assistir mais de uma vez, é como se fosse algumas coisas de um livro, que você precisa ler e precisa voltar para ter uma maior fixação. É uma característica minha.</p>	<p>Narrativa: Não percebeu vinheta de passagem pois precisa ver várias vezes como faz quando lê um livro.</p>	<p>Declara que precisaria ver de novo.</p>

		<p>GJ: Acho que só na transição de blocos mesmo, que eu lembre que tinha, mas dentro do próprio conteúdo específico eu não lembro de ter uma entrada e saída dele.</p>	<p>Narrativa: Percebeu vinhetas de passagem entre blocos.</p> <p>[Vinheta de passagem entre temas]</p>	
		<p>CA: Sim foi percebido, sim.</p>	<p>Narrativa: Percebeu vinhetas de passagem.</p> <p>[Vinheta de passagem]</p>	
15- Mensagem/Narrativa/Imagem/Plano	15) Você poderia descrever que tipo de aproximação em relação a câmera havia entre elementos humanos e personagens não	<p>LS: Corpo inteiro.</p>	<p>Narrativa: Plano Geral.</p>	Declara somente cenas em Plano Geral, mas existe cenas em Close Up e Plano Médio também.
		<p>MM: Acho que a câmera estava numa</p>	<p>Narrativa: Plano Geral e elogia o plano.</p>	Declara somente cenas em Plano Geral, mas

	humanos na videoaula?	<p>distância boa tanto da apresentadora quanto do professor. PT: Era muito próxima, era afastada, qual era o tipo de enquadramento que você percebeu? MM: Para mim tava ideal. PT: Mas pegava de que parte a que parte do corpo? MM: O corpo inteiro, da cabeça aos pés.</p>	<p>[Plano Geral elogiado]</p>	<p>existe cenas em Close Up e Plano Médio também.</p>
		<p>LR: Eu percebi. Eu percebi que o apresentador ficou mais próximo, que ficou bom, porque ele ficou no canto direito da tela e um pouco mais abaixo assim, e ela um</p>	<p>Narrativa: Professor em Plano Médio, e Apresentadora em Plano Geral apesar de preferir Plano Médio. Indicou os lados da tela de cada um e explicou porque.</p>	<p>Declara somente apresentador em Plano Médio e a Apresentadora em Plano Geral, o que não corresponde a realidade pois existem cenas em Plano Geral e Plano</p>

		<p>pouco mais distante, talvez ela também por ficar no lado esquerdo e as telas são diferentes uma da outra, elas não entram juntas, pode ficar um pouco mais próxima talvez, isso pode ser uma necessidade minha.</p>	<p>[Apresentador em Plano Médio]</p> <p>[Apresentadora em Plano Geral]</p> <p>[Prefere Plano Médio]</p> <p>[Indicou lado da tela do apresentador e da apresentadora]</p>	<p>Médio para ambos.</p>
		<p>RS: De corpo inteiro. Eu percebi mais de corpo inteiro, e a distância estava numa distância tranquila, boa para perceber as pessoas que estavam falando.</p>	<p>Narrativa: Plano Geral e elogiou o Plano associando inclusive a volume de voz.</p> <p>[Plano geral elogiado]</p> <p>[Plano Geral associado ao nível da voz]</p>	<p>Declara somente cenas em Plano Geral, mas existe cenas em Close Up e Plano Médio também.</p>

		<p>GJ: Eu percebi com os apresentadores que estava mais aberta, mostrando o corpo inteiro, do pé à cabeça. Pelo que me lembro eu acho que tinha uma também semi-fechada, não era só o rosto, mas pegava o tronco e o rosto da pessoa.</p>	<p>Narrativa: Plano Geral e Plano Médio. [Plano Geral] [Plano Médio]</p>	
		<p>CA: Eu notei uma diferença no posicionamento de câmera sim. Quando tínhamos apresentadores que estavam ali no exato momento que eu podia visualizar eles, eles estavam em plano</p>	<p>Narrativa: Plano Geral. Percebeu e citou a locução em off dos mesmos apresentadores. [Plano Geral] [Atribuiu aos apresentadores a Locução em Off]</p>	<p>Declara somente cenas em Plano Geral, mas existia cenas em Close Up e Plano Médio também.</p>

		aberto em compensação quando tínhamos narradores eu apenas via as imagens que eles explicavam.		
16- Mensagem/Narrativa/Imagem/Movimento	16) Você poderia indicar algum trecho com movimento de câmera?	LS: Não, movimento de câmera. Câmera fixa.	Narrativa: Movimento de câmera inexistente, indicou câmera fixa. [Movimento de câmera inexistente]	
		MM: Percebi. PT: Lembra da cena, ou não? MM: Do professor falando, ela faz um deslocamento e aparece essa televisão e vai aparecendo as telas dos programas televisivos.	Narrativa: Movimento de câmera do professor para o monitor de televisão que mostra as telas de programas televisivos. [Movimento de câmera do professor para o televisor] [Televisor mostra	Declara deslocamento de câmera que não houve.

			telas de programas televisivos]	
		LR: Não... porque os movimentos e as colocações estavam tão bacana pra mim que eu não senti necessidade de fazer alterações ou mudanças que tivesse atrapalhado.	Narrativa: Elogiou o movimento de câmera. [Movimento de câmera elogiado]	Declara deslocamento de câmera que não houve.
		RS: Movimento de câmera acho que tinha sim o movimento de câmera, acho que sim.	Narrativa: Movimento de câmera existente. [Movimento de câmera inexistente]	Declara deslocamento de câmera que não houve.
		GJ: Não, não percebi.	Narrativa: Movimento de câmera não percebeu. [Movimento de câmera não]	

			percebido]	
		CA: Eu lembro...o que mais me marcou foi movimentos estáticos, a câmera não se movia.	Narrativa: Movimento de câmera inexistente, indicou que câmera não se movia. [Movimento de câmera inexistente]	
17- Mensagem/Narrativa/Som	17) Descreva o que você percebeu nas vozes presentes nos vários trechos da videoaula.	LS: Vozes do apresentador da apresentadora. Bem clara e audível.	Narrativa: locuções atribuiu ao apresentador e apresentadora. [Locução em Off atribuída ao apresentador] [Locução em Off atribuída a apresentadora]	
		MM: Poucas vozes,	Narrativa: Poucas locuções masculinas e	

		<p>masculinas e femininas.</p>	<p>femininas. [Locução em Off masculinas e femininas em pequeno número]</p>	
		<p>LR: Eu percebi vozes, todas diferentes, tanto dos apresentadores, que tem uma presença mais fixa, quanto os interlocutores que se apresentaram no decorrer, não aparecia imagem, mas a gente via a presença da voz. Dicção boa, vozes fáceis de serem entendidas e que chamava, prendia a nossa atenção.</p>	<p>Narrativa: Percebeu locuções tanto dos apresentadores quanto locução em off. Elogiou dicção, clareza, fáceis de serem entendidas e prendia a atenção. [Locução em Off atribuída ao apresentador] [Locução em Off atribuída a apresentadora] [Locução em Off</p>	

			<p>atribuída a outros locutores]</p> <p>[Locução com boa dicção e claras]</p> <p>[Locução fácil de ser entendida]</p> <p>[Locução prende a atenção]</p>	
		<p>RS: Vozes tinha da apresentadora, do apresentador e tinha, eu acho que tinha uma terceira voz, não tinha? acho que tinha uma terceira voz.</p>	<p>Narrativa: Percebeu locuções dos apresentadores e suspeita que exista uma terceira voz.</p> <p>[Locução em Off atribuída ao apresentador]</p> <p>[Locução em Off atribuída a apresentadora]</p>	<p>Percebe, além do apresentador e apresentadora, mais uma voz que seria da Locução em Off, mas na verdade são quatro.</p>

			<p>[Locução em Off atribuída ao apresentador]</p> <p>[Locução em Off atribuída a uma terceira voz]</p>	
		<p>GJ: As vozes eu creio que elas estavam todas do mesmo tom, todos os mesmos tipos de fala, nem muito lento nem muito rápido. Eu creio que era umas quatro ou cinco pessoas dentre elas o número maior de homens que mulheres.</p>	<p>Narrativa: Percebeu locuções todas no mesmo tom em boa velocidade, de umas quatro ou cinco pessoas, mais homens que mulheres.</p> <p>[Locuções em Off todas em mesmo tom]</p> <p>[Locuções em Off em</p>	<p>Declara que na Locução em Off existiam mais homens do que mulheres, mas na verdade eram duas vozes da cada gênero.</p>

			<p>boa velocidade]</p> <p>[Locuções em Off feitas por quatro ou cinco pessoas]</p> <p>[Locuções em Off feitas por mais homens que mulheres]</p>	
		<p>CA: Todas estavam calmas e claras, e eu não notei nenhum atropelamento, mesmo que foi necessário em algumas horas acelerar um pouco a voz do narrador não foi nada comprometedor, pareciam que todas as vozes estavam claras e não tinham nenhuma pretensão de ter que</p>	<p>Narrativa: Percebeu locuções calmas e claras sem atropelos mesmo na hora de passar a informação rapidamente.</p> <p>[Locuções em Off calmas e sem atropelos]</p> <p>[Locuções em Off claras]</p> <p>[Locuções em Off</p>	

		passar aquilo rápido.	capazes de passar rapidamente a informação]	
18- Mensagem/Narrativa	18) Descreva tipos de sensações que você teve ao assistir especificamente algum ou alguns trechos da videoaula, tipo tristeza, cansaço, alegria, surpresa, graça, riqueza, raiva, pobreza, etc;	LS: Curiosidade. PT: Qual tipo de curiosidade e por que? LS: Pela informação passada, atçou a curiosidade porque são informações novas.	Estética: Curiosidade pelas informações que são novas. [Curiosidade] [Informações novas]	
		MM: De surpresa. Porque, pelo motivo de conseguir captar a essência da videoaula: que ela não vem para substituir a aula tradicional mais sim como um complemento. E se forem fazer uma pesquisa na sociedade	Estética: Surpresa por conseguir captar a essência, e descreveu o que captou do conteúdo. [Surpresa] [Captar essência]	Descreveu o que captou do conteúdo.

		<p>muitas pessoas podem pensar que um vem substituir o outro, mas o vídeo mostra que um vem auxiliar o outro, é um complemento.</p>		
		<p>LR: Interesse... de saber um pouco mais e de rever o vídeo (rsrsrs), até para ter tempo de entender o que aquela imagem tava querendo passar, pelo conteúdo que esta abordando.</p>	<p>Estética: Interesse em saber um pouco mais do conteúdo por meio da imagem. [Interesse] [Conteúdo] [Imagem]</p>	<p>Declara que precisaria ver de novo.</p>
		<p>RS: Eu fiquei surpreso. Porque eu não conhecia o vídeo, não imaginava do que se tratava, e aí gera uma certa surpresa. Aí a gente não</p>	<p>Estética: Surpresa por não saber do que o vídeo tratava. [Surpresa] [Saber do que se</p>	

		sabia do que se tratava.	trata]	
		GJ: Não me dei conta se despertou alguma emoção propriamente dita, a não ser a curiosidade de quer entender o que a vídeoaula estava propondo.	Estética: Curiosidade de entender. [Curiosidade] [Entender]	
		CA: Nos momentos que eu visualizei o Paulo Tavares, porque eu já conheço ele, eu ficava surpreso e achava interessante, sabe. Um pouco de graça não senti, mas eu achei interessantes esses momentos. E as transições eu achava um pouco engraçado	Estética: Surpresa e interesse de ver o professor que já conhecia. Graça das músicas das vinhetas. [Surpresa professor] [Graça música das vinhetas]	

		porque eu pensava poxa lá vem de novo aquela musiquinha e aquelas mesmas imagens. Eu senti falta de uma conexão entre um momento e o outro.		
19- Mensagem/Narrativa	19) Quais dos seus cinco sentidos (olfato, paladar, tato, visão, audição) foram mais estimulados durante a exposição da videoaula (falando porque)?	LS: Visual. PT: Porque o visual? LS: Pelas imagens, pelos vídeos passados na apresentação na videoaula, e na apresentadora.	Estética: Visão pelas fotos, vídeos e apresentadora. [Visão: fotos, vídeos, apresentadora]	
		MM: A visão e audição. Porque uma videoaula eu tenho que prestar atenção com a questão da visão observando o cenário que a pessoa está	Estética: Presta atenção com a visão e capta a informação com a audição. [Visão: presta atenção]	

		falando e audição que é pra captar a informação que está sendo transmitido.	[Audição: capta informação]	
		LR: Visão...visão porque eu sou viciada em televisão e a imagem é o que mais me atrai.	Estética: Visão porque imagens atraem. [Visão: imagens atraem]	
		RS: A visão e a audição. Eu acho que eu estava mais na audição. Eu estava querendo entender o que estava sendo colocado ali na imagem. Essa foi a minha preocupação.	Estética: Visão e audição, porém mais centrado na audição para entender a imagem. [Visão] [Audição prioridade: faz entender a imagem]	
		GJ: Visão e audição.	Estética: Visão elogia	

		<p>Pela jogada de cores, transição de imagens e as informações como elas eram inseridas na tela, pela audição eu acho, como eu falei agora, das diferenças de vozes, diferentes tipos de pessoas, até pelos sotaques delas já foram me chamando atenção também.</p>	<p>cores e vinhetas, e audição chama a atenção para diferentes vozes, pessoas, sotaques.</p> <p>[Visão: cores]</p> <p>[Visão: vinhetas]</p> <p>[Audição: diferentes vozes, sotaques e pessoas chamam atenção]</p>	
		<p>CA: A audição, com certeza. As imagens estavam procurando representar, não senti necessidade... não senti que elas estavam</p>	<p>Estética: Só audição porque as imagens foram desnecessárias pois não estavam explicando nada.</p> <p>[Audição]</p>	

		explicando.	[Imagens desnecessárias] [Imagens não explicam nada]	
20- Mensagem/Conteúdo - Narrativa	20) Faça uma avaliação geral sobre o conjunto da videoaula incluindo a capacidade da mesma em passar algum conteúdo relevante.	LS: Achei bem relevante e importante o conteúdo passado.	Conteúdo importante [Conteúdo]	
		MM: Boa. No sentido que ela foi bem estruturada. E ela no meu ponto de vista atende ao objetivo que ela se propõe. PT: Voce acha que ela consegue passar conteúdo, você conseguiu perceber alguma coisa como aluno, como você tivesse posicionado	Bem estruturada e consegue passar conteúdo. [Bem estruturada] [Passa conteúdo]	

		<p>como aluno? MM: Ela consegue passar conteúdo para o aluno.</p>		
		<p>LR: Conteúdo, eu sou suspeita pra falar, é riquíssimo, porque eu gosto de teleaulas. Tecnicamente falando das imagens, dos apresentadores, das vozes colocadas, das ilustrações que foram para preencher o conteúdo, para mim todas maravilhosas, todas perfeitas. Não vi, eu não tenho nesse momento condições de ver defeitos. Foi muito bom, deu vontade de ver de novo.</p>	<p>Conteúdo riquíssimo. Narrativa: elogia apresentadores, vozes, ilustrações. Tudo perfeito, sem defeitos e vontade de ver de novo. [Conteúdo: riquíssimo] [Apresentadores] [Vozes] [Ilustrações] [Perfeito] [Sem defeito] [Vontade de repetir]</p>	

		<p>RS: Ela desperta um certo interesse, desperta uma informação, um conteúdo informativo. Ela chama atenção, te remete a perceber o que está sendo colocado ali. Chama atenção, faz tu te voltar para aquilo ali e perceber o que está se colocado ali. É como se tivesse chamando para tu poder perceber o que está sendo colocado.</p>	<p>Desperta interesse pelo conteúdo informativo. Chama para perceber o conteúdo.</p> <p>[Desperta interesse pelo conteúdo]</p> <p>[Chama para perceber o conteúdo]</p>	
		<p>GJ: Eu creio que um 8. Eu acho que está num tempo de apresentação relativamente bom, não tá cansativo, não tá muito rápido. Talvez,</p>	<p>Bom tempo de vídeo que não é cansativo. Pouco contraste de cores, apresentadores aparecem mais que os efeitos atrás deles.</p>	

		<p>eu acho, que a dinâmica de cores poderia ter um pouco mais de contraste. Na questão visual assim, de deixar na hora dos apresentadores, os apresentadores aparecerem um pouco mais do que os efeitos de imagem atrás deles. Na questão das imagens quando iam utilizar reportagens também estavam muito boas, e as músicas também estavam num tom muito bom, nada que ofuscasse a voz de quem estava na narrativa da videaula. PT: E o conteúdo deu</p>	<p>Reportagens boas, música em nível sem prejudicar locução. Percebeu o conteúdo.</p> <p>[Bom tempo]</p> <p>[Não cansa]</p> <p>[Contraste de cores deficientes]</p> <p>[Destaque aos apresentadores em detrimento ao cenário]</p> <p>[Música não prejudica locução]</p> <p>[Conteúdo]</p>	
--	--	--	---	--

		<p>pra perceber? GJ: Sim, sim deu para perceber.</p>		
		<p>CA: Eu acredito que a videoaula tinha que ser um pouco mais dinâmica e se adequar um pouco mais ao conteúdo que é comumente visualizado atualmente. Por exemplo, os planos de câmera muitas vezes são em plano aberto, não são comuns como em estúdio. Por exemplo, atualmente vlogs são muito assistidos e até as videoaulas que procuro na internet elas são muito muito mais</p>	<p>Narrativa precisa se adequar mais a forma de narrativa atual, com planos mais fechados e aulas como aulas de sala, onde o professor fala para um e não para a massa.</p> <p>[Adequar] [Atualizar] [Planos fechados] [Sala de aula] [Mensagem individual]</p>	

		<p>parecidas com aulas que temos em sala de aula mesmo, porém eu sinto que é mais uma aula particular do que uma aula para o público. O apresentador ele sente a necessidade de explicar para você e não para um público amplo. PT: Nesse caso você se refere a videoaula que você assistiu ou as outras? CA: As videoaulas que eu procuro no Youtube, procuro em outras redes sociais pra adquirir conteúdo. PT: Elas são mais o que diferentes dessa? CA: Eu sinto que são mais</p>		
--	--	---	--	--

		<p>dinâmicas, noto que não é algo feito para muitas pessoas assistirem, parece muito mais algo pessoal do que algo para ser passado numa visão em grande escala. PT: Essa vídeo aula que você acabou de assistir parece ser massificada?</p> <p>CA: Sim, exatamente.</p>		
--	--	--	--	--

APÊNDICE C - Definição de Temas segundo agrupamento de Códigos (com repetição)Sensações

18 [Curiosidade]

18 [Informações novas]

18 [Surpresa]

18 [Captar essência]

18 [Interesse]

18 [Conteúdo]

18 [Imagem]

18 [Surpresa]

18 [Saber do que se trata]

18 [Curiosidade]

18 [Entender]

18 [Surpresa professor]

18 [Graça música das vinhetas]

Sentidos

19 [Visão: fotos, vídeos, apresentadora]

19 [Visão: presta atenção]

19 [Audição: capta informação]

19 [Visão: imagens atraem]

19 [Visão]

19 [Audição prioridade: faz entender a imagem]

19 [Visão: cores]

19 [Visão: vinhetas]

19 [Audição: diferentes vozes, sotaques e pessoas chamam atenção]

19 [Audição]

19 [Imagens desnecessárias]

19 [Imagens não explicam nada]

Avaliação Geral

20 [Conteúdo]

20 [Bem estruturada]

20 [Passa conteúdo]

20 [Conteúdo: riquíssimo]

20 [Vozes]

20 [Ilustrações]

20 [Perfeito]

20 [Sem defeito]

20 [Vontade de repetir]

20 [Desperta interesse pelo conteúdo]

20 [Chama para perceber o conteúdo]

20 [Bom tempo]

20 [Não cansa]

20 [Contraste de cores deficientes]

20 [Música não prejudica locução]

20 [Conteúdo]

20 [Atualizar]

20 [Planos fechados]

20 [Sala de aula]

20 [Mensagem individual]

Cognitivo

1 [Informação e Gêneros Televisivos]

2 [Gêneros]

1 [Videoaula como instrumento de informação]

1 [Informação]

2 [Música fechando ciclo de informação]

3 [Cenas rápidas mas de fácil compreensão da Informação]

4 [Necessidade de mais tempo para olhar e entender]

5 [Cena lenta da melhor entendimento da informação]

5 [Cena de tamanho para bom entendimento da informação]

- 5 [Música inicial confundiu entendimento]
- 9 [Falta de atenção]
- 11 [Informação diferencia telejornal de entrevista]
- 11 [Locução em off aprofunda o assunto]
- 14 [Música chama novos temas]
- 14 [Vinheta de passagem entre temas]
- 14 [Música como elemento de conectividade entre temas]
- 17 [Locuções em Off capazes de passar rapidamente a informação]
- 17 [Locução fácil de ser entendida]
- 17 [Locução prende a atenção]
- 18 [Informações novas]
- 18 [Conteúdo]
- 18 [Entender]
- 18 [Captar essência]
- 19 [Audição: capta informação]
- 19 [Audição prioridade: faz entender a imagem]

- 19 [Imagens não explicam nada]
- 20 [Conteúdo]
- 20 [Passa conteúdo]
- 20 [Conteúdo: riquíssimo]
- 20 [Desperta interesse pelo conteúdo]
- 20 [Chama para perceber o conteúdo]

Tempo

- 3 [Cenas de bom tamanho]
- 3 [Tamanho das cenas e compreensão da informação]
- 3 [Cenas com velocidade razoável]
- 3 [Cenas de tamanhos bons]
- 4 [Cenas de mesmo tamanho]
- 4 [Cenas muito rápidas]
- 4 [Necessidade de mais tempo para olhar e entender]
- 4 [Cenas de tamanhos iguais e em equilíbrio]

- 4 [Cenas de tamanho iguais]
- 4 [Cenas de mesmo tamanho]
- 5 [Cena com boa duração]
- 5 [Cena com boa duração]
- 5 [Cenas deveriam ser mais lentas]
- 5 [Cena lenta da melhor entendimento da informação]
- 5 [Cena de tamanho para bom entendimento da informação]
- 5 [Cena de bom tamanho]
- 5 [Cenas iniciais rápidas]
- 6 [Tempo total adequado]
- 6 [Tempo total razoável]
- 6 [Tempo total bom]
- 6 [Tempo total pode ser aumentado]
- 6 [Tempo total rápido mas positivo]
- 6 [Tempo total rápido mas positivo]
- 6 [Tempo total bom]

6 [Suscinta]

20 [Bom tempo]

Apresentador (professor)

1 [Visual e postura do apresentador]

2 [Informação Técnica do Apresentador]

9 [Cenário e apresentador]

10 [Humanos como apresentador]

10 [Humanos como apresentador e roupa]

10 [Humanos como apresentador e roupa com cores]

10 [Humanos como apresentador e roupa]

10 [Humanos como apresentador]

10 [Humanos como apresentador]

15 [Apresentador em Plano Médio]

16 [Movimento de câmera do professor para o televisor]

17 [Locução em Off atribuída ao apresentador]

Apresentadora

2 [Informação e Apresentadora]

7 [Apresentadora]

7 [Apresentadora interagindo com objetos do ambiente traria sensação de imersão]

9 [Cenário e apresentadora]

9 [Cenário e apresentadora]

9 [Cenário e apresentadora]

10 [Humanos como apresentadora]

10 [Humanos como apresentadora e roupa]

10 [Humanos como apresentadora e roupa com cores]

10 [Humanos como apresentadora e roupa]

10 [Humanos como apresentadora]

- 10 [Humanos como apresentadora e seu físico]
- 11 [Não humanos é a locução em off feminino não sabe se é a apresentadora]
- 15 [Apresentadora em Plano Geral]
- 17 [Locução em Off atribuída a apresentadora]
- 17 [Locução em Off atribuída a apresentadora]
- 17 [Locução em Off atribuída a apresentadora]
- 19 [Visão: fotos, vídeos, apresentadora]

Apresentadores

- 1 [Informação dos apresentadores]
- 1 [Informação e visual dos apresentadores]
- 9 [Cenário e Apresentadores com posicionamento]
- 9 [Cenário e humanos]
- 14 [Vinheta de passagem entre apresentador e apresentadora]
- 15 [Indicou lado da tela do apresentador e da apresentadora]
- 15 [Atribuiu aos apresentadores a Locução em Off]

20 [Apresentadores]

20 [Destaque aos apresentadores em detrimento ao cenário]

Audição: Música

1 [Música BG moderna]

2 [Música fechando ciclo de informação]

2 [Música]

2 [Música Futurista]

2 [Música Rápida]

2 [Vinheta de Passagem com música]

5 [Música inicial confundiu entendimento]

13 [Música de abertura constante]

13 [Efeito é a música]

13 [Música toca em todo o programa]

13 [Música toca na mudança de tema]

13 [Música familiar]

- 13 [Efeito é vinheta de passagem com imagem e som]
- 13 [Efeito é vinheta de passagem com imagem e som]
- 14 [Música como elemento de conectividade entre temas]
- 14 [Música chama novos temas]
- 14 [Vinheta de passagem entre temas]
- 18 [Graça música das vinhetas]
- 20 [Música não prejudica locução]

Audição: Voz

- 11 [Não humanos é a locução em off masculino]
- 11 [Não humanos é a locução em off feminino]
- 11 [Locução em off aprofunda o assunto]
- 17 [Locução em Off masculinas e femininas em pequeno número]
- 17 [Locução em Off atribuída a outros locutores]
- 17 [Locução com boa dicção e claras]
- 17 [Locução fácil de ser entendida]

- 17 [Locução prende a atenção]
- 17 [Locução em Off atribuída a uma terceira voz]
- 17 [Locuções em Off todas em mesmo tom]
- 17 [Locuções em Off em boa velocidade]
- 17 [Locuções em Off feitas por quatro ou cinco pessoas]
- 17 [Locuções em Off feitas por mais homens que mulheres]
- 17 [Locuções em Off calmas e sem atropelos]
- 17 [Locuções em Off claras]
- 17 [Locuções em Off capazes de passar rapidamente a informação]
- 19 [Audição: diferentes vozes, sotaques e pessoas chamam atenção]
- 19 [Audição]
- 20 [Música não prejudica locução]

Visão: Imagem

- 1 [Logomarca Big Brother]
- 9 [Cenário e marca da UAB]

- 11 [Não humanos como marca do gênero Mais Você]
- 11 [Não humanos como marca do gênero Globo Rural]
- 11 [Não humanos como marca do gênero jornal Nacional]
- 12 [Fotografias de programas]
- 12 [Fotografia novelas]
- 12 [Fotografia Chico Anísio]
- 12 [Fotografia Globo Rural]
- 12 [Fotografia Futura]
- 12 [Marca Globo Rural]
- 12 [Marca Ana Maria Braga]
- 12 [Fotografias Programas de TV]
- 12 [Marcas Programas de TV]
- 12 [Marca Big Brother]
- 12 [Marca Mais Você]
- 12 [Marca Jornal Nacional]
- 16 [Televisor mostra telas de programas televisivos]

- 16 [Movimento de câmera inexistente]
- 16 [Movimento de câmera elogiado]
- 16 [Movimento de câmera inexistente]
- 16 [Movimento de câmera não percebido]
- 16 [Movimento de câmera inexistente]
- 2 [Vinheta de Passagem com música]
- 3 [Dispensar vinhetas de passagem]
- 3 [Melhorar vinhetas de passagem]
- 6 [Vinheta de passagem devem ser eliminadas]
- 14 [Vinheta de passagem]
- 18 [Graça música das vinhetas]
- 19 [Visão: vinhetas]
- 13 [Efeito é vinheta de passagem com imagem e som]
- 13 [Efeito é vinheta de passagem com imagem e som]
- 3 [Imagens se sobrepondo]

- 13 [Abertura Bonita]
- 13 [Televisor antigo]
- 13 [Efeito é a música]
- 4 [Priorizar Planos Fechados]
- 9 [Cenário em Plano Geral]
- 15 [Plano Geral elogiado]
- 15 [Prefere Plano Médio]
- 15 [Plano geral elogiado]
- 15 [Plano Geral associado ao nível da voz]
- 15 [Plano Geral]
- 15 [Plano Médio]
- 15 [Plano Geral]
- 20 [Planos fechados]
- 1 [Cores interessantes]
- 7 [Cores Verde Branco e Azul]
- 7 [Cores Verde Branco, Vermelho e Azul]

- 7 [Cor Verde]
- 7 [Cores Verde e Vermelho]
- 7 [Cores Verde e Preto]
- 7 [Cores Verde e Vermelho]
- 7 [Cores associadas ao IFSC]
- 9 [Cenário azul piso branco bola vermelha atrás associa ao IFSC]
- 19 [Visão: cores]
- 20 [Contraste de cores deficientes]
- 8 [Iluminação suave]
- 8 [Iluminação boa]
- 8 [Iluminação boa]
- 8 [Iluminação nos grafismos boa]
- 8 [Iluminação de cenário deficiente]
- 8 [Iluminação clara e boa]
- 8 [Iluminação nos grafismos boa]
- 8 [Iluminação de cenário deficiente]

- 8 [Iluminação boa em todas as imagens]
- 9 [Cenário em Plano Geral]
- 9 [Cenário sem mobiliário]
- 9 [Cenário com tela de televisão no canto]
- 9 [Cenário azul piso branco bola vermelha atrás associa ao IFSC]
- 9 [Cenário despoluído]
- 9 [Cenário e vários televisores]
- 9 [Cenário de telejornal]
- 9 [Cenário e piso]
- 9 [Cenário e prédios]
- 9 [Cenário e Jornal Nacional]
- 8 [Grafismos bons]
- 12 [Grafismos presentes]
- 1 [Visual das ilustrações]
- 1 [Visual pela fotografia do ambiente escolar]
- 3 [Visual prendeu]

Outros

4 [Corpo chama mais atenção do que a fala]

7 [Fundo amplo da ideia de imersão]

10 [Humanos ao telejornal]

10 [Humanos como alunos em matérias jornalísticas]

11 [Não humanos não recorda]

11 [Não humanos como televisor]

11 [Não humanos não percebeu]

11 [Não humanos não percebeu]

13 [Televisor antigo]

APÊNDICE D - Análise Temática de Dados

Sensações

A videoaula despertou nos telespectadores entrevistados sensações de curiosidade, interesse e surpresa. Procuraram entender, saber do que se tratava e tentar captar as informações novas, captando a essência e o conteúdo, principalmente por meio das imagens. Um dos entrevistados achou engraçada a música das vinhetas.

Sentidos

Os entrevistados declararam elementos relacionados ao estímulo da visão ao assistir a videoaula, sendo eles as fotos e os vídeos inseridos e a apresentadora. Alguns dos entrevistados declaram que a visão leva a prestar atenção, que as imagens da videoaula são atraentes, destacando as cores e as vinhetas, contudo outros entrevistados priorizam a audição, alegando que é a mesma que leva a entender a imagem e a captar a informação. Destacam que vozes e sotaques de diferentes pessoas chamam a atenção. Houve depoimento dizendo que as imagens são desnecessárias, pois as imagens da videoaula não explicam nada.

Geral

Em uma avaliação geral sobre a videoaula, os entrevistados apontam como ponto positivo o seu conteúdo. Consideram o conteúdo riquíssimo, destacam que a videoaula consegue despertar interesse e passar o conteúdo. Chama para perceber o conteúdo.

Segundo os entrevistados a videoaula é bem estruturada, tem bom tempo de duração e não cansa. Apontam como relevante as ilustrações, as vozes, que fazem a locução em off, e a música que não prejudica a locução.

Alguns dos entrevistados apontam a videoaula como perfeita, sem defeito, dando vontade de repetir a assistir, porém um dos entrevistados aponta que o contraste de cores é deficiente, e recomenda que a sua concepção precisa se atualizar, usando mais planos fechados, intimistas, e que a narrativa deva ser a da sala de aula, em que o professor se dirige diretamente ao aluno, e não de forma massiva como faz a televisão.

Cognitivo

Analisando os aspectos ligados ao campo das ideias, ou conteúdo, que tem vínculo com a cognição, segundo os entrevistados as locuções em off são capazes de passar rapidamente a informação. No caso da videoaula em estudo, informação sobre gêneros televisivos marcaram a lembrança de entrevistados. Um dos entrevistados declara que adquiriu informações novas, outro entrevistado aprendeu diferenciar telejornal de entrevista, e um outro caracterizou a videoaula como instrumento de informação. Depoimentos sobre a capacidade de entender e captar a essência da videoaula também estiveram presentes nas respostas das entrevistas.

Os entrevistados relacionaram os seguintes elementos poéticos com a aquisição da informação da videoaula: cenas rápidas que não dificultam a compreensão da Informação, cenas de bom tamanho de duração capaz de proporcionar entendimento da informação, percepção que a locução em off aprofunda o assunto, que a locução é de fácil entendimento e prende a atenção, sendo isso relevante na medida em que um dos entrevistados declara que é por meio da audição que ele capta informação, e um outro depoimento que diz que é a audição que faz entender a imagem.

Entrevistados identificam vinheta de passagem entre temas, com música fechando ciclo de informação e chamando novos temas, sendo a música o elemento de conectividade entre esses temas.

Por outro lado, entrevistados consideram que cena lenta dá melhor entendimento da informação, sendo necessário mais tempo para olhar e entender, e até mesmo assistir várias vezes. Também foi apontado que a música inicial confundiu entendimento e que as imagens da videoaula não explicam nada.

Tempo

A análise da opinião do tempo das cenas e do tempo da videoaula como um todo, possibilita a obtenção de referência sobre a efetividade do elemento ritmo que compõe a narrativa da televisão.

Obteve-se seis respostas que o tempo de cada cena era de bom tamanho, sendo que alguns dos entrevistados detalharam que o tamanho das cenas possibilitou a compreensão da informação. Outro entrevistado considerou o tempo das cenas como razoável. Quatro depoimentos apontam que as cenas têm o mesmo tempo, sendo que um outro aponta cenas em equilíbrio de tempo. Esse é um fator relevante para a avaliação do ritmo em televisão. Por outro lado, alguns dos entrevistados consideraram as cenas muito rápidas, principalmente as cenas iniciais rápidas, que na avaliação dos mesmos deveriam ser mais lentas para um melhor entendimento da informação, pela necessidade de mais tempo para olhar e entender.

Sobre o tempo total da videoaula os depoimentos foram todos positivos, com indicações de razoável, adequado, bom, rápido mas positivo. Um dos depoimentos resume a videoaula como sucinta e um outro entrevistado sugere que o tempo total até possa aumentar um pouco, caso necessário.

Apresentador (professor)

Um quesito que não era, inicialmente, objeto de investigação profunda, e passou a ser pelas inúmeras indicações espontâneas por parte dos entrevistados, foi a participação do apresentador (professor) e apresentadora, ou de ambos.

Respostas apontam para o visual e postura do professor quando a pergunta trata de lembrança de cenas nos aspectos informação e estética. Também é atribuída ao professor a responsabilidade de apresentar a informação mais técnica. O mesmo acontece quando a pergunta é sobre cenário: o professor é lembrado. Pergunta sobre elementos humanos na videoaula trazem como resposta o professor, porém com ênfase nos aspectos roupa, cores e planos de câmera no mesmo. É pontuado um movimento de câmera do professor para o televisor, inexistente na videoaula, e atribuída, em quatro momentos da entrevista, locução em off ao professor, o que não corresponde à realidade.

Apresentadora

Quando perguntado sobre música na videoaula, um dos entrevistados associa a apresentadora a informação. O mesmo acontece quando perguntado sobre cores e cenário da videoaula, sendo que essa última associação com a apresentadora é feita três vezes. Foram obtidas seis declarações associando humanos em cena com a apresentadora, com destaque nos aspectos físico, roupa – em três momentos e cor. Quando perguntado sobre não humanos em cena o entrevistado, equivocadamente, responde que é a locução em off feminina, mas não sabe ao certo se é a apresentadora. Respostas sobre locução em off atribuída, equivocadamente, a apresentadora, aparecem espontaneamente três vezes nos depoimentos.

Pergunta sobre plano de câmera tem como resposta a apresentadora em Plano Geral, porém ela aparece também em Plano Médio e em Close Up sem a percepção dos entrevistados.

Fotos, vídeos e apresentadora, foram as repostas dadas a pergunta sobre o sentido (visão) mais estimulado durante a videoaula.

Um dos entrevistados propôs que a apresentadora deveria interagir com objetos do ambiente, pois assim traria a ele a sensação de imersão, de estar junto naquele ambiente.

Apresentadores

Sobre os apresentadores de forma genérica, entrevistados associaram os mesmos a informação e ao aspecto visual.

Entrevistados associaram os apresentadores ao cenário, inclusive descrevendo a posição dos mesmos no cenário.

Foi percebida a vinheta de passagem entre apresentador (professor) e apresentadora.

Entrevistados atribuíram, equivocadamente, aos apresentadores a locução em off.

Os entrevistados consideraram importante o papel dos apresentadores, porém houve depoimento que recomendou mais destaque aos apresentadores em relação ao cenário]

Audição: Música

Sobre a pergunta sobre cena de destaque aparece como resposta a música de fundo (música em *back ground*-BG) com os adjetivos moderna, futurista e de ritmo rápido, e que a mesma fecha os ciclos de informação.

Os entrevistados associam a presença da música na vinheta de abertura, nas vinhetas de passagem e em *back ground* (BG) durante toda a videoaula, sendo que a última indicação não corresponde ao real. Houve depoimento de que a música no início da videoaula confundiu entendimento, porém outro entrevistado afirma que a música não prejudica a locução.

Houve percepção que a música está presente na vinheta de passagem entre os temas, que o papel da música é chamar novos temas e que ela é elemento de conectividade entre os temas.

Quando perguntado sobre efeitos na videoaula, houveram três indicações para a música, sendo que duas delas indicavam a companhia da imagem, e um outro depoimento aponta a música como sendo familiar, ou seja, já conhecida. Uma outra declaração apontou como engraçada a música da vinheta.

Audição: Voz

Sobre a presença não humana na videoaula foi apontada, equivocadamente, a locução em off somente masculina, e outro respondente apontou também a locução em off feminina. Foi declarado que a locução em off aprofunda o assunto, sendo que a maioria delas eram masculinas e as femininas em pequeno número, segundo o respondente.

A locução em off foi atribuída a outros locutores, além dos apresentadores, outro entrevistado atribuiu a locução em off a uma terceira voz, e um outro declarou que as locuções em off forma feitas por quatro ou cinco pessoas, e que seriam feitas por mais homens que mulheres.

Houve também o entendimento que a locução não foi prejudicada pela música.

Sobre as locuções, os entrevistados declararam que as mesmas prendem a atenção, as qualificaram como de boa dicção e claras, fácil de ser entendidas, todas em mesmo tom, realizadas em boa velocidade com calma e sem atropelos, com capacidade de passar rapidamente a informação.

Segundo um dos entrevistados, locuções com diferentes vozes, sotaques e pessoas estimulam a audição e chamam a atenção.

Visão: Imagem

As marcas de programas de televisão despertaram a atenção de todos os entrevistados, que apontaram esses elementos da narrativa imagem quando perguntados sobre elementos não humanos e fotografias na videoaula. Citaram as marcas dos programas Big Brother (2 vezes), Mais Você (3 vezes), Globo Rural (3 vezes), Jornal Nacional (2 vezes), Novelas, Chico Anísio, Futura, e genericamente programas de TV (3 vezes). Ainda foi associada a marca da UAB quando perguntado sobre cenário.

Sobre movimento de câmera, os entrevistados apontaram como inexistente ou não percebido, porém um deles elogiou o movimento de câmera, que na realidade não existe.

As vinhetas de passagem foram comentadas pelos entrevistados quando perguntados sobre música, velocidade de exposição de cenas, tamanho geral da videoaula. Declararam que elas despertam a visão e são constituídas de música, mas também houveram sugestões para melhorar as vinhetas e dispensar ou eliminar as mesmas da videoaula.

Como efeito, os entrevistados consideraram: as vinhetas de passagem com imagem e som, as imagens se sobrepondo, a música, a abertura – que foi considerada bonita, e o televisor antigo.

Entrevistados se manifestam sobre planos de câmera quando são perguntados sobre tamanho de cena e cenário, recomendando usar mais Plano Fechado (médio e *close up*). Associam cenário ao Plano Geral. As opiniões se dividem sobre o uso de Plano Geral e Plano Médio, sendo que o Plano Geral recebe elogios, inclusive um entrevistado associa o uso do Plano Geral a um som de melhor qualidade, o que não é real.

Quase a totalidade dos entrevistados conseguem identificar as cores que predominam na videoaula que são o verde, branco, vermelho, azul e preto, contudo são cores aplicadas ao cenário, sendo que as cores usadas em outras peças gráficas não são citadas.

Os entrevistados qualificam as cores adotadas como sendo interessantes, associam as mesmas a marca do IFSC, que as cores estimulam a visão, porém um entrevistado aponta deficiência no contraste de cores.

A iluminação é qualificada pelos entrevistados, de forma geral, como sendo boa, clara, suave, porém apontam dois entrevistados como positiva nos grafismos e deficiente no cenário.

Sobre o cenário, os entrevistados o caracterizam como sendo de telejornal (duas vezes), despoluído, com prédios estampados, sem mobiliário (não corresponde à realidade), com tela de televisão no canto (não corresponde à realidade), azul com piso branco e bola vermelha atrás em referência ao IFSC, com vários televisores (não corresponde à realidade), sendo associado ao Plano Geral.

Os entrevistados perceberam a presença de grafismos e os consideraram bons.

Os entrevistados elogiaram o visual das ilustrações, perceberam fotografia do ambiente escolar e declararam que o visual da videoaula prendeu a atenção.

Outros

Houve depoimento que o corpo dos apresentadores chama mais atenção do que a fala, que o cenário amplo da ideia de imersão, percebem um televisor antigo, associam elementos humanos ao telejornal ou a alunos em matérias jornalísticas, como elementos não humanos caracterizam o televisor, sendo que a maioria dos entrevistados não recorda ou não percebeu essa condição.

Observações

Dois entrevistados demonstram que absorveram o conteúdo, que precisam ver de novo para compreender apareceram registros seis vezes, um entrevistado se equivocou com o tema do vídeo, um outro associou as cenas sem o apresentador e apresentadora a reportagens. Houve relato que comprova que o entrevistado captou do conteúdo. Um entrevistado diz que ouviu música em BG, mas ela não existe. Entrevistado declara que, além do apresentador e apresentadora, mais uma voz faria a Locução em Off, mas na verdade são quatro. Outro declara que na Locução em Off existiam mais homens do que mulheres, mas na verdade eram duas vozes de cada gênero.

Cita duas vozes diferentes da Locução em Off, mas na verdade eram quatro. Não sabe dizer se a voz feminina da Locução em Off é da apresentadora.

Um dos entrevistados reclamou da inexistência de planos fechados no apresentador, mas existiam cenas em Plano Médio.

Um dos entrevistados declara que no cenário não existia mobiliário, porém tinha, além do televisor citado, uma bancada de apresentador e duas pequenas poltronas.

Um depoimento aponta piso do estúdio com desenhos que lembram a marca da instituição. Isso foi feito pelo designer usando técnicas de semiótica onde não está presente a marca explicitamente, mas um pequeno elemento da mesma que é o contorno retangular com bordas arredondadas.

Um dos entrevistados declara que os apresentadores se posicionavam no canto da tela, mas na realidade ambos estão quase centrados na tela. Mas observou que a apresentadora estava posicionada mais à esquerda e o apresentador mais à direita, o que é real (levemente a esquerda ou direita em relação ao eixo central). Houve declaração que existiam várias TVs em volta da apresentadora e na verdade só existia uma. Dois depoimentos associando a cenário de telejornal, mas na verdade existe do telejornal apenas uma bancada que não está sendo usada. Houve relato que a música em BG era constante o que não corresponde a realidade. Um dos declarantes caracteriza a música como sendo única durante todo o vídeo, mas na realidade são diversas músicas. Um dos entrevistados cita que a música usada é característica das videoaulas da instituição.

Um dos declarantes relacionou vinheta de passagem requerida com conteúdo.

Um dos entrevistados percebe somente apresentador em Plano Médio e a Apresentadora em Plano Geral, o que não corresponde a realidade pois existem cenas em Plano Geral e Plano Médio para ambos.

É declarado, quatro vezes, somente cenas em Plano Geral, mas existia cenas em Close Up e Plano Médio também.

Um dos entrevistados declara deslocamento de câmera que não houve.