

PROJETO PEDAGÓGICO

# IMAGEM – DA CAVERNA AO MONITOR, A AVENTURA DO OLHAR



Rua Tito, 479 – Lapa – São Paulo – SP  
CEP 05051-000

DIVULGAÇÃO ESCOLAR  
(11) 3874-0884

[divulga@melhoramentos.com.br](mailto:divulga@melhoramentos.com.br)

[www.editoramelhoramentos.com.br](http://www.editoramelhoramentos.com.br)  
[www.facebook.com/melhoramentos](https://www.facebook.com/melhoramentos)



## O autor

Sergio Kon é um paulista talentoso que vive inventando maneiras de deixar as pessoas mais felizes com seus diferentes trabalhos. Em 1991, fundou uma fábrica, a S'ocio, com mais dois amigos, Zico e Floriano, na qual produziu vários jogos, máscaras de animais, quebra-cabeças e muitas outras coisas.

Casado com a psicanalista Noemi Moritz Kon, Sérgio é pai da Luísa e do Paulo, duas motivações a mais para o desenvolvimento do seu trabalho. Além de ilustrador, Sérgio é artista gráfico, pintor, designer e arquiteto.

Desde 2000, dedica seu tempo de trabalho à produção de materiais impressos, como livros, cartazes, logomarcas e papelaria empresariais e folhetos de divulgação de eventos. Na área editorial, ele faz projetos gráficos, capas, ilustrações e composição de texto de livros para algumas das melhores editoras do Brasil.

## Resumo

A coleção Comunicação Hoje convida o leitor a refletir sobre as formas de comunicação das pessoas na sociedade e as mídias utilizadas por elas, como também suas contribuições e influências no comportamento humano, a partir de um viés histórico.

O volume *Imagem – Da caverna ao monitor, a aventura do olhar* apresenta a imagem como forma de ler o mundo e como signo (pois tem a intencionalidade de comunicar alguma coisa, que está aberta à decodificação do receptor).

A história da imagem é retratada por meio de conexão temática (o nosso olhar, diferentes semelhantes, o belo etc.) entrelaçada a várias linguagens (arquitetônica, pictórica, cartográfica, design etc.), o que permite ao leitor ampliar o seu horizonte de experiências e desenvolver um olhar crítico-investigador por meio da observação e do diálogo entre imagem e texto.

Esse contraste garante ao professor muitas opções de trabalho, nas quais pode misturar vários suportes textuais contemporâneos ou não.

## Ficha

**Autor:** Sergio Kon

**Título:** Imagem – Da caverna ao monitor, a aventura do olhar

**Pesquisa iconográfica e ilustrações:** Sergio Kon e Silvia Sansoni

**Formato:** 17 x 24,5 cm

**N.º de páginas:** 32

**Elaboração:** Shirley Bragança

## Quadro sinóptico

**Temas principais:** Arte e comunicação

**Interdisciplinaridade:** Artes, História, Português e Música

INDICAÇÃO:  
Leitor  
fluyente:  
a partir de

**10**  
anos  
ensino  
fundamental

## Conversa com o professor

A imagem é um instrumento de comunicação que, muitas vezes, assemelha-se ou confunde-se com o que representa. Visualmente imitadora, ela pode iludir, uma vez que se aproxima do objeto representado, e educar, quando desperta no receptor uma leitura crítica. Sobrevivência, Sagrado, Morte, Saber, Verdade, Arte são os campos a que o simples termo imagem nos remete.

Para entendermos melhor essa profusão de imagens e a sua relação com o leitor, é importante uma abordagem teórica que abarque suas especificidades. O termo “imagem” é empregado com tantos tipos de significação sem vínculo aparente que se torna difícil uma simples definição para todos os seus usos. Veja algumas possibilidades de emprego desse termo para demonstrarmos tal complexidade:

- Imagem ligada à mídia: é a imagem invasora, onipresente, aquela que se critica e que, ao mesmo tempo, faz parte da vida cotidiana de todos nós. Ela é representada, em especial, pela televisão e pela publicidade.
- Imagem ligada à religião: segundo a cultura judaico-cristã, o homem é a imagem de Deus. “Deus criou o homem à sua imagem e semelhança” (Gênesis 1: 27). O termo imagem deixa

de evocar representação para evocar semelhança. Com a *Bíblia* aprendemos que somos imagens, seres ligados ao belo, ao sagrado, ao bem.

- Imagem ligada à língua: a metáfora (sinônimo de imagem, segundo os dicionários) é uma figura de linguagem bastante utilizada e conhecida da retórica. É um procedimento de expressão extremamente rico, inesperado e criativo, quando a comparação de dois termos propõe a descoberta de inimagináveis pontos comuns entre eles.
- Imagem ligada ao campo científico: Astronomia, Medicina, Matemática, Meteorologia, Geodinâmica, Física, Informática, Biologia etc. Para exemplificar, destacaremos apenas duas áreas: Medicina e Matemática. Na primeira, a imagem está presente no raio laser, na radiografia, na ressonância magnética e, também, na ecografia, que registra as ondas sonoras e depois as representa numa tela que as “traduz” visualmente. Na Matemática, as imagens aparecem em gráficos, em figuras geométricas e nas imagens numéricas para representar visualmente equações.

- Imagens virtuais: são imagens fabricadas por programas sofisticados que propõem mundos simulados ilusórios, perturbando, muitas vezes, a distinção entre o que é real e o que não é. Essas imagens interativas permitem ao espectador imergir num universo virtual com uma visão de 360° em relevo. Usando capacete e luvas, o espectador pode mover-se e “apanhar” objetos totalmente imaginários.

*O nascimento de Vênus, de Botticelli (1485).*





Diante dessas diferentes significações e utilizações do termo “imagem” é possível afirmar que “a imagem, embora nem sempre remeta ao visível, toma alguns traços emprestados do visual e, de qualquer modo, depende da produção de um sujeito” (JOLY, 2003). Ou seja, a imagem, concreta ou imaginária, para ser significativa tem de passar por um produtor que está inserido num contexto e por alguém que a reconhece como parte desse contexto.

Para isso, é necessário que o cidadão tenha acesso aos bens culturais e que domine e articule o maior número de códigos produzidos e veiculados na sociedade, a fim de que a sua interferência e compreensão na rede de significação cultural sejam eficientes, tanto como receptor quanto como produtor de imagens.

Nesse sentido, a coleção Comunicação Hoje contribui para o trabalho do professor porque permite a ele organizar várias atividades de produção e recepção de imagens a partir de análises de ações cotidianas do aluno.

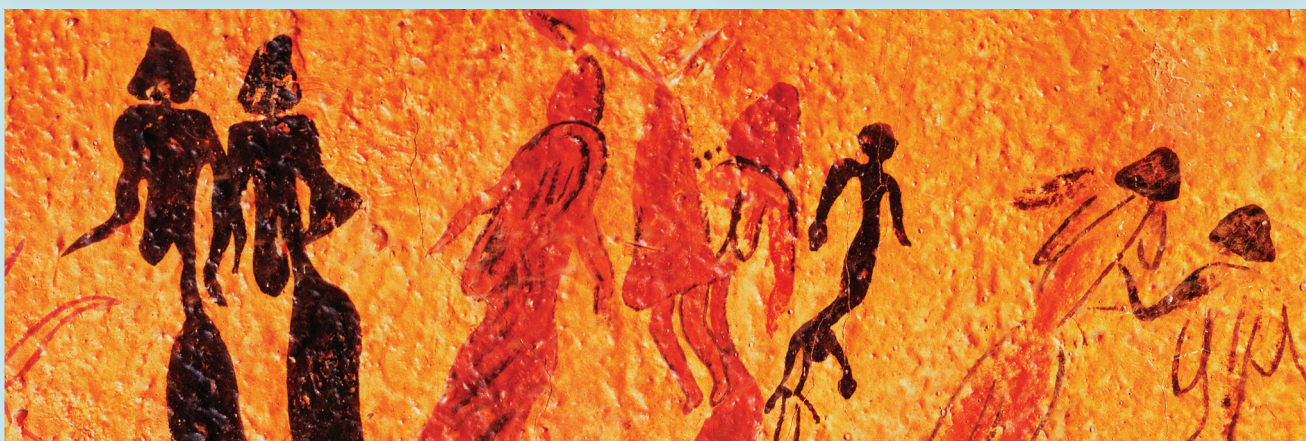
Hoje em dia, os alunos usam tecnologias avançadas como ferramentas de recepção e produção de conteúdos: tiram fotos e filmam com o celular, fazem a edição no computador e publicam o material na internet. Essas ações podem ser exploradas em sala de aula, abarcando várias áreas do conhecimento em que professor e aluno podem discutir e analisar a utilização das diferentes linguagens, o mecanismo dos suportes textuais e o impacto dessas tecnologias no dia a dia, transformando informação em conhecimento por meio de aprendizagem significativa.

## Comentários sobre a obra

A coleção é composta de sete livros que chamam a atenção do leitor para as diferentes formas de comunicação. Mídia e imagem são discutidas durante a narrativa por meio do diálogo permanente entre o código verbal e o não verbal, numa perspectiva de linha do tempo.

A diagramação da coleção faz alusão à linguagem do computador, pois o texto é dinâmico e não sequencial, deixando a impressão no leitor de abrir janelas (hipertexto) no momento da leitura. Isso permite uma quebra na forma tradicional de ler, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo, valorizando, assim, a proposta do livro: guiar o leitor pelo olhar.

Os textos e as imagens estão distribuídos em boxes de forma interessante, dando ao leitor o direito de escolher a maneira como ele quer ler (tradicional ou pelas janelas), sem prejudicar o sentido do texto. É importante ressaltar que esses boxes mudam de tamanho e cor a cada página, instigando no leitor um olhar de observador; ou seja, aquele olhar que concentra o pensamento e os sentidos com vontade de ver, de apreender, de perceber os detalhes significativos. Esse exercício, proposto na obra de maneira muito sutil, favorece a quebra do olhar mecanizado do dia a dia e a transformação da informação em conhecimento, por meio da articulação dos códigos.



Detalhe de painel da caverna de El Cogull, Espanha.



No volume *Imagem – Da caverna ao monitor, a aventura do olhar*, o leitor encontrará a história da imagem de vários enfoques – e também sua importância e interferência na sociedade.

Essa viagem pela história apresenta as várias tecnologias utilizadas pelo homem para a produção e veiculação de imagens, explorando suas funções na sociedade: manter a religiosidade, demonstrar força e poder; seduzir, levar à reflexão, entre outras. Os registros dessas imagens vêm da combinação de três elementos: imagem, luz e ambiente.

*“Esta combinação imagem-luz-ambiente nos acompanhará por toda a História: será notada nos grandes palácios e templos, nos monumentos e cidades, nas artes plásticas e instalações, na propaganda e na moda, no teatro e no cinema. Ela prepara nosso espírito para nos revelar a beleza, o conhecimento, a técnica. E também o poder, a vitória, a pobreza, o perigo, o medo, a violência, as tragédias e os fatos da vida” (p. 4).*

A obra é organizada por temas, desencadeando discussões variadas em sala de aula e a possibilidade de explorar outras mídias, como vídeo, CD, periódico etc., o que permite ao professor desenvolver um trabalho rico e interessante.

Walt Disney Concert Hall, por Frank O. Gehry:  
Richard Cummins/Corbis/Stock Photos.



## Preparando a leitura

1. Exiba na sala de aula o videoclipe “Do the Evolution”, da banda Pearl Jam. Chame a atenção dos alunos para a explosão de imagens e para a letra da música.
2. Comente com os alunos o impacto das imagens. Quais as mais marcantes? Por quê? O que eles sentiram vendo tais imagens?
3. Comente a letra da música. Que tipo de evolução é retratada no videoclipe? Nós evoluímos? Em que sentido?
4. Que momentos da história da humanidade são destacados no videoclipe? (Antiguidade: Grécia – apogeu e fim da Biblioteca de Alexandria; Renascimento – Século XVI: a Inquisição; Evolucionismo – Século XIX: o mais forte vence os mais fracos; Século XX: livros destruídos durante a Guerra Civil Espanhola, o bibliocausto nazista; entre outros). Comente-os.
5. Apresente um pequeno histórico da banda. (Ver item “Quer saber mais?”.)

## Trabalhando a leitura

1. O videoclipe é uma explosão de imagens que conta a história da humanidade de forma não sequencial, assim como no livro, mas tem olhar e percepção diferentes. Compare o olhar do videoclipe com o da obra (videoclipe como visão niilista; a obra, não). Em que momento eles registram as mesmas imagens? (p. 12, 23 e 25). Compare a ilustração do livro com as imagens do videoclipe. Que leitura fazemos de uma e de outra? Qual o impacto no receptor?
2. Quais os momentos históricos destacados no livro? Eles coincidem com os momentos históricos do videoclipe?
3. Liste no quadro alguns temas apresentados no livro (o belo, as primeiras imagens, o passado é o combustível do futuro etc.).
4. Em seguida, faça a leitura da imagem dos temas escolhidos, chamando a atenção dos alunos para o tipo de função da imagem que está em evidência e as suas implicações no campo das significações no momento da leitura.

## Explorando a leitura

### TEMA: CRIANDO HISTÓRIAS COM IMAGENS CURIOSAS

#### ATIVIDADE

Para realizar esta atividade, serão necessários os seguintes materiais:

Doze folhas de papel ofício. Fita adesiva, giz de cera, lápis de cor, cola, gravuras variadas, folhas secas, retalhos de tecido, areia, anilina em várias cores.

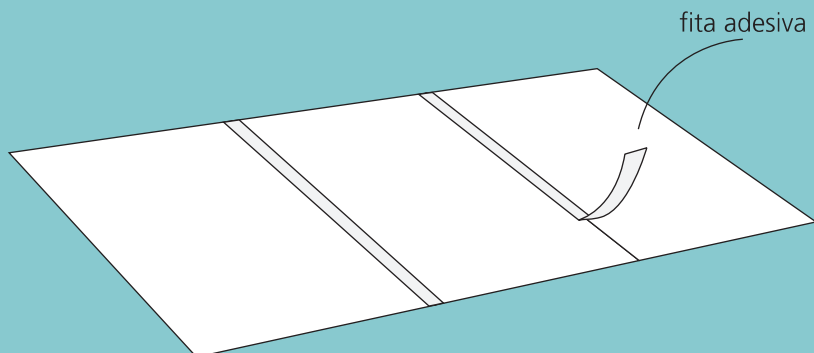
#### Agora será preciso:

1. Dividir a turma em seis grupos.
2. Selecionar alguns temas do livro e distribuí-los entre os grupos formados.
3. Confeccionar o álbum de histórias curiosas com os alunos, conforme as orientações a seguir.
4. Trocar os álbuns confeccionados entre os grupos e pedir aos alunos para elaborar uma história baseada nas imagens e tema recebido.
5. Em seguida, comparar: a) a história imaginada pelo grupo que escolheu as gravuras e fez os desenhos com o texto do grupo que interpretou as imagens; e b) o material e a técnica utilizados nos desenhos.

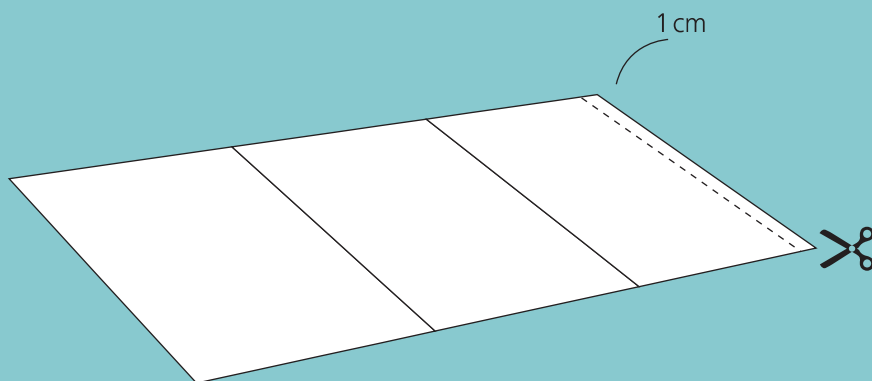
# Confeccionando o álbum

## Como fazer:

1. Junte as folhas de papel ofício e cole-as com fita adesiva conforme o desenho a seguir.

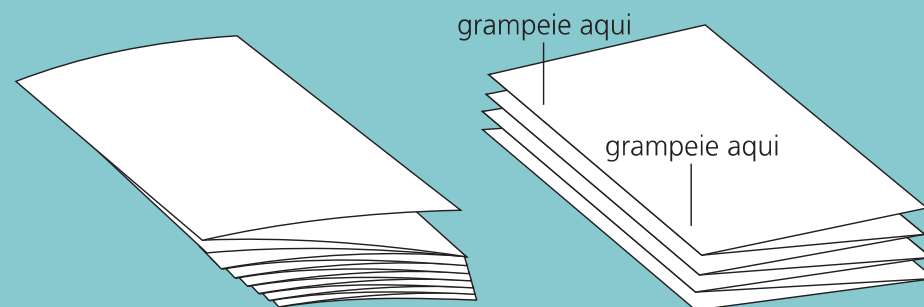


2. Repita a ação com as outras folhas de papel ofício.
3. Vire as folhas coladas deixando a face com as fitas adesivas voltadas para a mesa.



4. Corte 1 cm da lateral da folha mais à direita.

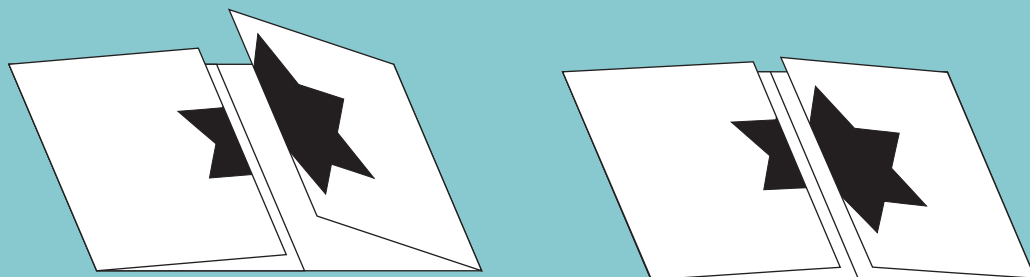
5. Dobre a folha que ficou menor para dentro e, em seguida, a folha da esquerda para o centro.
6. Monte mais três jogos de folhas dessa maneira, sendo que no total serão quatro jogos. Empilhe-os tomando o cuidado de deixar todos os jogos voltados para o mesmo lado. Então grampeie o álbum conforme indicado na ilustração abaixo. A terceira folha sempre ficará solta dentro do álbum. Ela não deverá ser grampeada, por isso ela é um pouco mais estreita que as demais.



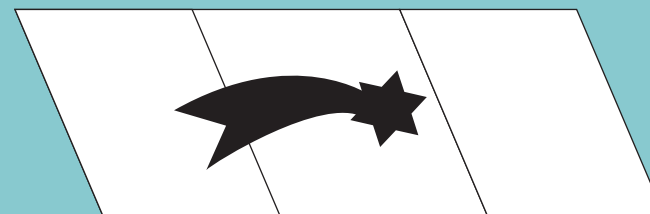


## Produzindo as histórias

1. Escolha gravuras de acordo com os temas selecionados anteriormente, retiradas de revista, dos arquivos do computador ou da internet. Escolha uma parte da gravura e recorte um pequeno pedaço. Em seguida, cole a parte menor no verso da primeira folha. O restante da gravura deverá ser colado na terceira folha também no verso, de modo que ao dobrar a terceira folha para dentro do álbum o desenho se complete.

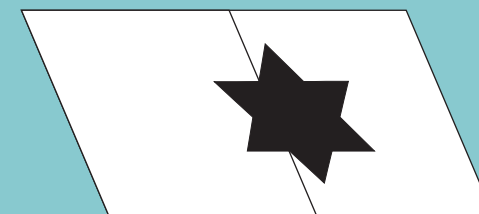
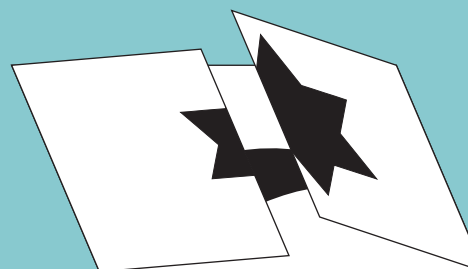


2. Na folha central constará o elemento surpresa. Ou seja, o aluno criará um desenho a partir do pequeno pedaço da figura colado no verso da primeira folha, utilizando materiais variados.



3. Por último, coloque o nome da história na capa do álbum.

RESULTADO FINAL: sessão de histórias divertidas.



## QUER SABER MAIS?

Pearl Jam é considerada uma das bandas mais populares e influentes da década de 1990. Essa banda, junto com Nirvana, Soundgarden e Alice in Chains, entre outras, ajudou a popularizar o movimento grunge. Além disso, ela sempre esteve engajada em movimentos políticos e causas de ajuda humanitária, deixando os fãs orgulhosos e aumentando o respeito que o público roqueiro tem por ela.

<b>Origem</b>	Seattle, Washington
<b>País</b>	Estados Unidos 
<b>Período</b>	1991 - atualmente
<b>Gênero(s)</b>	grunge hard rock
<b>Gravadora(s)</b>	<a href="#">J Records</a> Epic Records
<b>Integrantes</b>	<a href="#">Eddie Vedder</a> <a href="#">Stone Gossard</a> <a href="#">Jeff Ament</a> <a href="#">Mike McCready</a> <a href="#">Matt Cameron</a>
<b>Ex-integrantes</b>	<a href="#">Dave Krusen</a> , <a href="#">Matt Chamberlain</a> , <a href="#">Dave Abbruzzese</a> , <a href="#">Jack Irons</a>
<b>Site oficial</b>	<a href="#">PearlJam.com</a>

**Fonte:** [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

## Filmes:

*Arte e Ciência: Como a ciência e a tecnologia abrem novas possibilidades para a arte – Da invenção do cinema e da tevê à manipulação das imagens.*

Duração: 26'07"

Realização: Filmoption – CSM Productions, Canadá, 1991.

Veiculação: TV Escola – Ministério da Educação – Secretaria de Educação a Distância.

*Desenho é importante na escola: a necessidade de fornecer o desenvolvimento do desenho como base de todas as linguagens visuais.* – PCN/Arte

Duração: 12'36"

Realização: TV Escola/MEC, Brasil, 1997.



Banco Vitória Régia, 2002:  
Estúdio Campana.

## Outras obras:

Obras que exploram a imagem de maneira diferenciada:

**BANYAI**, Istvan. *Zoom*. Rio de Janeiro: Brinque-Book, 1995. (Uma narrativa explorando a imagem, utilizando a linguagem cinematográfica.)

**FURNARI**, Eva. *Quem Embaralha Se Atrapalha*. São Paulo: FTD, 1987. (O leitor constrói a narrativa de numerosas maneiras. O livro quebra a maneira tradicional de ler.)

**MACHADO**, Ana Maria. *Abrindo Caminho*. São Paulo: Ática, 2003. (A intertextualidade e a interdisciplinaridade são os aspectos relevantes desse livro. Dialoga com a música de Tom Jobim, com a poesia de Carlos Drummond e com os desbravadores da história. A leitura da imagem é fundamental no livro.)





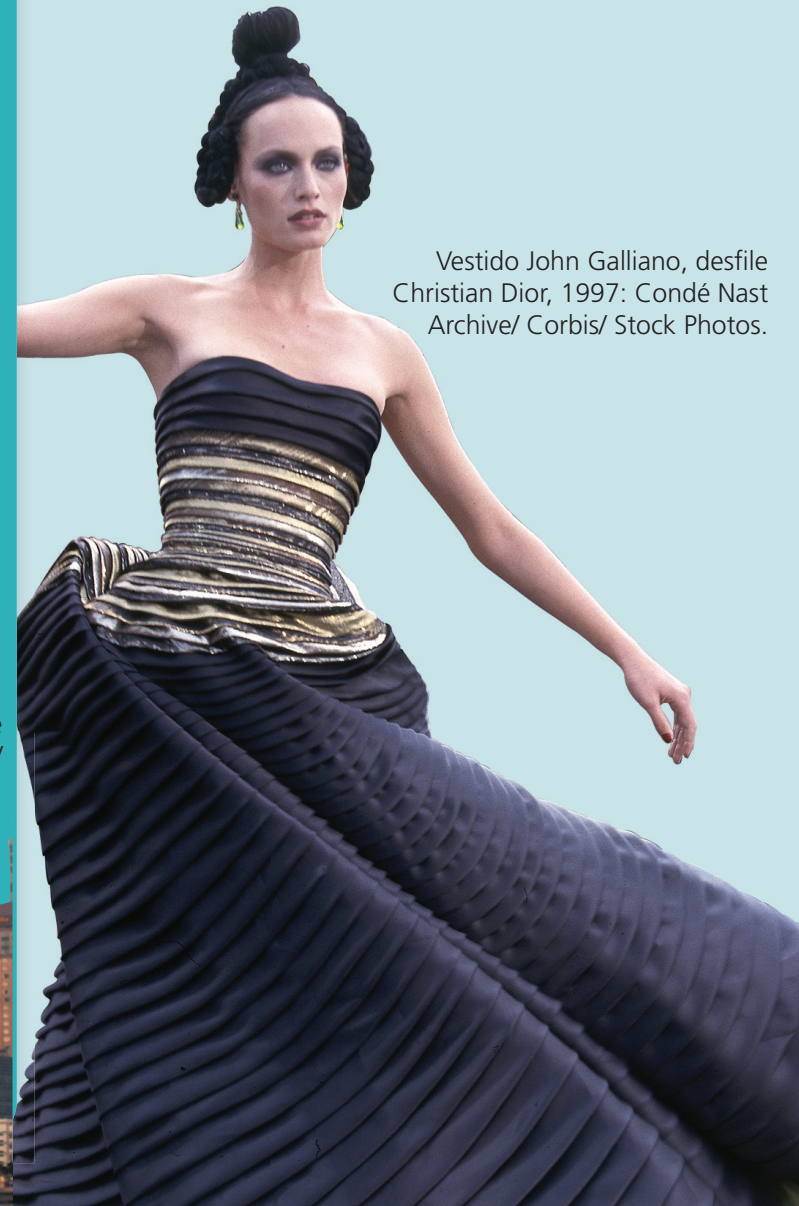
“Ler é dotar de sentido, tirar à luz os sentidos possíveis que a obra traz em si e em sua relação com as demais. Cada leitura é uma nova escrita do texto. O ato de criação não seria o autor, mas o leitor.” (Bella Jozef)

Ao pensarmos sobre releituras e dialogismo, e no desafio do leitor em deslindar um texto com toda a sua complexidade, sentimos a necessidade de sugerir um caminho para você, professor. Por isso indicamos a “Metodologia dos Três Olhares”, concebida por Francisca Nóbrega, no Rio de Janeiro, e “Estética da Recepção”, concebida por Hans Robert Jaus, na Alemanha, como instrumentos va-

lios para auxiliar no processo de leitura de textos verbais e não verbais.

Nessa metodologia o leitor tem “a função de confirmar a existência do texto e de deslindar seus múltiplos significados, promovendo o jogo interpretativo que ele quer e exige” (OLIVEIRA, 1996). Ou seja, o texto se mostra ao leitor como algo a ser compreendido, interpretado, explorado na sua plurissignificação, reconstruído de acordo com o horizonte de experiências dele mesmo.

Skyline de Pudong, distrito de Xangai China: Xiaoyang Liu/Lorbis/ Stock Photo.



Vestido John Galliano, desfile Christian Dior, 1997: Condé Nast Archive/ Corbis/ Stock Photos.



## Método dos três olhares à luz da estética da recepção

MOMENTOS DO OLHAR	1º MOMENTO Olhar receptivo	2º MOMENTO Olhar mediador	3º MOMENTO Olhar ativo
<b>O que acontece</b>	Encontro do leitor com um mundo que não conhece	Encontro do leitor com o mundo significativo	Encontro do leitor com o mundo novo que agora conhece
<b>O que faz</b>	Uma leitura que apanha os elementos significativos, sinais, referentes	Uma leitura de diálogo com o texto, por meio da pergunta e da resposta	Uma leitura de cruzamento do ver e do sentir, do exterior e do interior, ou seja, cruzar experiências
<b>Como faz</b>	Olha e vê	Olha, vê, interroga e busca	Olha, encontra, associa, reúne, interioriza, vê e lê
<b>O que importa</b>	Reconhecer os elementos significativos, sinais, referentes	O exame da realidade representada, por meio do questionamento da busca dos porquês, causas e motivos	A integração do novo que se vê e do antigo que é a experiência do já visto, fusão de horizontes, ampliação de conhecimento
<b>O que resulta</b>	Compreensão VER-POR- -CONHECER	Interpretação VER-E-PENSAR	Aplicação VER-PENSAR-LER

### Bibliografia

**CAMARGO**, Luís. *Ilustração do Livro Infantil*. Belo Horizonte: Lê, 1995.

**JAUSS**, H. R. *A História da Literatura como Provocação à Teoria Literária*. São Paulo: Ática, 1994.

**JOLY**, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Campinas: Papyrus, 1996.

**MANGUEL**, Alberto. *Lendo Imagens – Uma história de amor e ódio* (tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg e Cláudia Strauch). São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

**OLIVEIRA**, V. S. de. *O Leitor em Diálogo e o Discurso Literário – A estética da recepção*. 14ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo. Seminário Nacional de Literatura Infantil, 1996.

**RICHTER**, Ivone. *Estereótipos em Arte – Imagens e conceitos que professores de arte interpretam com estereótipos no trabalho de seus alunos*. Santa Maria: Revista do Centro e Artes de Letras da UFSM, 1983.

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)