



CTCH 158/2008

Rio de Janeiro, 24 de novembro de 2008.

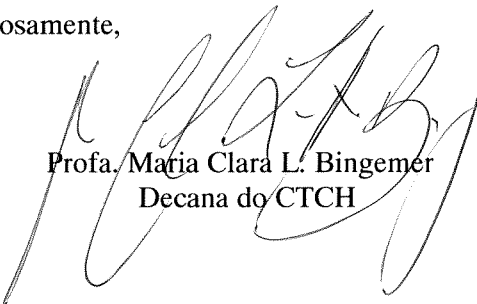
Do: Decana do CTCH
Profa. Maria Clara L. Bingemer

Para: Prof. José Ricardo Bergmann
Vice-Reitor Acadêmico

Prezado Prof. Bergmann,

Em anexo encaminho-lhe, para a devida tramitação, a proposta de reformulação do Curso de Especialização Pós-Graduação Latu Sensu **O Lugar do design na Leitura: Multimeios, Interatividades e Visualidades**, do Departamento de Artes & Design. A solicitação foi aprovada por unanimidade pelo Conselho Departamental do CTCH, reunido na data de hoje.

Atenciosamente,



Profa. Maria Clara L. Bingemer
Decana do CTCH



Rio de Janeiro, 17 de novembro de 2008.

OF-DAD-D – 112/08

De: Prof. Luiz Antonio Luzio Coelho
Diretor do Departamento de Artes & Design

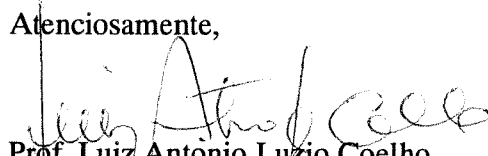
Para: Maria Clara Lucchetti Bingemer
Decana do CTCH

Prezada Prof^a Maria Clara,

Estamos encaminhando, para a apreciação do Conselho Departamental, a proposta de reformulação do Curso de Especialização *Lat^o Sensu* O Lugar do Design na Leitura: Multimeios, interatividades e visualidade. A referida proposta foi aprovada pela Comissão Geral do Departamento de Artes e Design em 13 de novembro de 2008.

Colocamo-nos à disposição para apresentar outros esclarecimentos ou documentos adicionais que se fizerem necessários para análise da presente proposta nas instâncias superiores.

Atenciosamente,


Prof. Luiz Antonio Luzio Coelho
Diretor do Departamento de Artes & Design



Rio de Janeiro, 29 de outubro de 2008

De: Profª Jackeline Lima Farbiarz
Coordenadora do Curso de Especialização O Lugar do Design na Leitura

Para: Prof. Luiz Antonio Coelho
Diretor do Departamento de Artes & Design

Assunto: Reformulação de Curso de Especialização Pós-Graduação *Lato Sensu* - Departamento de Artes & Design - O Lugar do Design na Leitura: Multimeios, Interatividades e Visualidades

Prezado Prof. Luiz Antonio Coelho,

Encaminhamos em anexo a proposta de reformulação do Curso de Especialização "O Lugar do Design na Leitura: Multimeios, Interatividades e Visualidades", para sua apreciação.

O curso foi aprovado pelo Conselho de Ensino e Pesquisa em 2006 com duração de três semestres letivos. A primeira turma estará terminando as atividades em dezembro do corrente ano. Para a abertura da 2ª turma, estamos reencaminhando a proposta original, para adequá-la à nova estruturação da carga-horária dos cursos de especialização da PUC-Rio. As alterações foram:

1. Redução da periodização de três para dois semestres letivos;
2. Substituição do coordenador administrativo Alexandre Farbiarz pelo Prof. Ricardo Artur Pereira de Carvalho.
3. Exclusão dos docentes: Alexandre Farbiarz, Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos e Renata Vilanova Lima, pois o professor Alexandre Farbiarz assumiu a chefia do departamento de Comunicação Social da UFF e os professores Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos e Renata Vilanova Lima estão prestando serviço para outras instituições.
4. Exclusão como Apoio Técnico de Eduardo de Andrade de Oliveira, pois o professor completou o mestrado passando, então, para qualidade de docente.



5. Inclusão dos docentes Barbara Jane Necyk, Carlos Eduardo Klimick Pereira, Eduardo de Andrade Oliveira, India Mara Martins, Luiz Carlos Agner Caldas, Marcelo Fernandes Pereira, Maria Lilia Simões de Oliveira, Patrícia Castro Ferreira e Rita Maria de Souza Couto pois, com a redução da periodização houve uma concentração de carga horária semanal que levou à necessidade de alocação de novos professores.

Agradecemos antecipadamente a atenção dispensada, nos colocando a disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente,

Profa. Jackeline Lima Farbiarz

Organizadora do Curso



Rio de Janeiro, 29 de outubro de 2008

De: Profª Jackeline Lima Farbiarz
Coordenadora do Curso de Especialização O Lugar do Design na Leitura

Para: Prof. Luiz Antonio Coelho
Diretor do Departamento de Artes & Design

Assunto: Reformulação de Curso de Especialização Pós-Graduação *Lato Sensu* - Departamento de Artes & Design - O Lugar do Design na Leitura: Multimeios, Interatividades e Visualidades

Prezado Prof. Luiz Antonio Coelho,

Encaminhamos em anexo a proposta de reformulação do Curso de Especialização “O Lugar do Design na Leitura: Multimeios, Interatividades e Visualidades”, para sua apreciação.

O curso foi aprovado pelo Conselho de Ensino e Pesquisa em 2006 com duração de três semestres letivos. A primeira turma estará terminando as atividades em dezembro do corrente ano. Para a abertura da 2ª turma, estamos reencaminhando a proposta original, para adequá-la à nova estruturação da carga-horária dos cursos de especialização da PUC-Rio. As alterações foram:

1. Redução da periodização de três para dois semestres letivos;
2. Substituição do coordenador administrativo Alexandre Farbiarz pelo Prof. Ricardo Artur Pereira de Carvalho.
3. Exclusão dos docentes: Alexandre Farbiarz, Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos e Renata Vilanova Lima, pois o professor Alexandre Farbiarz assumiu a chefia do departamento de Comunicação Social da UFF e os professores Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos e Renata Vilanova Lima estão prestando serviço para outras instituições.
4. Exclusão como Apoio Técnico de Eduardo de Andrade de Oliveira, pois o professor completou o mestrado passando, então, para qualidade de docente.



5. Inclusão dos docentes Barbara Jane Necyk, Carlos Eduardo Klimick Pereira, Eduardo de Andrade Oliveira, India Mara Martins, Luiz Carlos Agner Caldas, Marcelo Fernandes Pereira, Maria Lilia Simões de Oliveira, Patrícia Castro Ferreira e Rita Maria de Souza Couto pois, com a redução da periodização houve uma concentração de carga horária semanal que levou à necessidade de alocação de novos professores.

Agradecemos antecipadamente a atenção dispensada, nos colocando a disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente,

Profa. Jackeline Lima Farbiarz

Organizadora do Curso

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Departamento de Artes & Design

Reformulação de Curso de Especialização

Pós-Graduação *Lato Sensu* - Departamento de Artes & Design

O Lugar do Design na Leitura:

Multimeios, Interatividades e Visualidades

SUMÁRIO

GLOSSÁRIO	3
INTRODUÇÃO	4
TEMÁTICA CENTRAL	5
PÚBLICO	6
OBJETIVOS	6
JUSTIFICATIVAS	6
ORGANIZAÇÃO DO CURSO	9
PROGRAMA	9
EMENTÁRIO	10
PROCESSO DE SELEÇÃO	20
SISTEMA DE AVALIAÇÃO	21
PERIODIZAÇÃO DO CURSO	21
CALENDÁRIO DO CURSO	21
COORDENAÇÃO	21
CORPO DOCENTE E TITULAÇÃO	22
APOIO TÉCNICO	22
TOTAIS GERAIS	21
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DA PROPOSTA DE CURSO	23

GLOSSÁRIO

Agentes mediadores da leitura – pessoas que de alguma forma interferem no fomento a leitura; englobando os agentes formadores, culturais e produtivos da leitura.

Agentes formadores da leitura – pessoas dedicadas a formação de leitores, como por exemplo: professores, pedagogos, familiares dos estudantes.

Agentes culturais da leitura – pessoas dedicadas a divulgação da leitura, seja em espaços culturais seja em espaços midiáticos, como por exemplo: bibliotecários, contadores de histórias, jornalistas.

Agentes produtivos da leitura – pessoas dedicadas a produção de suportes e linguagens voltados para a leitura, como por exemplo: escritores, ilustradores, designers gráficos, editores, revisores, tradutores, gráficos.

INTRODUÇÃO

Durante o Colóquio Roger Chartier: apropriações de um pensamento no Brasil (2005), organizado pelo Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio e pelo Núcleo de Tecnologia da Saúde da UFRJ, foram discutidas questões acerca das políticas de formação e fomento da leitura em nosso país.

No evento, ressaltou-se a importância de não se restringir a responsabilidade pelo fomento à leitura aos agentes formadores (professores, pedagogos e familiares) com ênfase nos professores. Nesse sentido, foram considerados como mediadores da leitura, também os agentes culturais (comunicadores, museólogos e bibliotecários) e os agentes produtivos (escritores, editores e designers).

A divisão de responsabilidades parte de uma ampliação do conceito de autoria desenvolvido por Chartier (1998), especificamente no que se refere ao universo editorial. Segundo o pesquisador, diversos agentes atuam como autores no processo de produção e recepção do livro, desde escritores, ilustradores, tradutores, revisores até editores, gráficos, etc. Assim, no Colóquio entendeu-se como autores da realidade da leitura em nosso país os agentes mediadores oriundos de diferentes áreas de conhecimento.

A ênfase para essa visão pautou-se em três eixos: 1) o entendimento de que os livros didáticos e paradidáticos, utilizados em situações de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação, extrapolam a competência dos agentes formadores e dos agentes culturais, por fazerem parte de um processo que abarca desde a autoria até a recepção (envolvendo os agentes produtivos); 2) a verificação de que os agentes formadores, principalmente o professor, precisam de uma formação continuada que os tornem aptos a interagir com diferentes mídias e suportes, para que eles se aproximem da realidade tecnológica que já faz parte do cotidiano dos adolescentes; 3) a constatação de que os estudantes vêm ampliando a resistência frente ao livro e aos agentes formadores, questionando um modelo que tem no livro e no quadro de giz os elementos valorizados de transmissão de conhecimento em contraponto à gama de informações oriundas de diversos agentes culturais que tanto questionam práticas tradicionais de ensino quanto oferecem um universo multimidiático como possibilidade não mais de transmissão mas sim de interação.

No que tange especificamente ao primeiro eixo, envolvendo os agentes produtivos da leitura, vemos que a oferta de material didático e de material paradidático para os agentes formadores e os agentes culturais se limita, na grande maioria das vezes, à configuração no suporte impresso. E mesmo nesse caso, no que concerne ao seu projeto gráfico, fica aquém da interação com o leitor. Questões de legibilidade, como conteúdo em consonância com a Lei de Diretrizes e Bases, tipografia, cor, contraste, e uma ilustração que mais traduz a intenção do escritor do que dialoga com ela, são as questões técnicas que determinam os limites do material. Na grande maioria das vezes, o usuário final - o estudante e o mediador, o agente formador ou o agente cultural - não são considerados na equação.

As outras tecnologias são ignoradas. Assim, o desenvolvimento de aulas dentro de uma prática que adote o RPG como possibilidade de interação, os jogos eletrônicos, o uso consciente da internet e de uma formação que tenha por base um ensino a distância são não apenas desconsideradas, mas principalmente ignoradas.

A situação que se apresenta faz com que, no máximo, os agentes formadores e os agentes culturais utilizem vídeos em situações de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação. Para dificultar a situação, os agentes formadores e os agentes culturais raramente encontram materiais teóricos que dêem conta da utilização da imagem no contexto acadêmico. Assim, com um referencial teórico precário, o agente formador e o agente cultural que extrapolam o padrão de utilização de material didático e paradidático impresso, acabam por, em um grande número de vezes, subtilizar o material didático audiovisual.

No que concerne ao segundo eixo, no âmbito dos agentes formadores e dos agentes culturais, vemos que eles são oriundos de uma prática de ensino que dialogava quase que exclusivamente com o material impresso. Logo, não fazem parte de seu repertório inovações tecnológicas que já estão no cotidiano de parte de seus estudantes, na forma de livros eletrônicos e jogos eletrônicos, enquanto produto final de interação, e na forma de apoio visual e interativo, programas destinados

à apresentação de textos e imagens, muitos deles com recursos que propiciam a informação *on-line* e a interação, enquanto recurso didático-pedagógico.

A sua formação continuada é um fator crucial para que ele possa acompanhar as mudanças que já fazem parte do cotidiano de seus estudantes. Diversos autores compartilham desta idéia. Lima (1996) afirma que os agentes formadores e os agentes culturais demonstram ter boa intenção e querer adotar estratégias de ensino desvinculadas dos modelos tradicionais, mas, constantemente, desistem de seus planos originais, quando se deparam com a questão do “como fazer”.

No que diz respeito ao terceiro eixo, envolvendo os agentes culturais, como, por exemplo, os meios de comunicação de massa, entendidos aqui como agentes de divulgação do livro e da leitura, vemos que eles representam de forma depreciativa tanto o professor de literatura, quanto a disciplina literatura e, conseqüentemente, o texto literário. (Farbiarz, 2001). O professor é apresentado como um ser destituído de objetivos, a disciplina como distante de qualquer metodologia, o estudante como um ser consciente da falta de coerência apresentada e o texto literário como motivo de piada frente ao seu limitado público.

No Núcleo de Estudos do Design do Livro¹, um dos responsáveis pela organização do Colóquio Roger Chartier no âmbito da PUC-Rio, temos desenvolvido pesquisas que tratam o Design enquanto variável da comunicação e da evolução humana, como elemento de leitura inserido em um processo interdisciplinar de aquisição de conhecimento, numa relação de troca entre criador e seu público. Por esse viés, assumimos conscientemente o papel de agentes produtivos da leitura.

Em nossas pesquisas, como por exemplo a realizada junto a estudantes que foram classificados como acima da média em um Simuladão preparatório para o Vestibular, envolvendo oito grandes escolas particulares da Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro, observamos, por exemplo, que quando os estudantes avaliam o objeto livro (código) e, conseqüentemente, a sua leitura, eles tendem a considerar elementos que vão além do conteúdo verbal presente nas páginas encadernadas. Os adolescentes, em suas análises, incluem questionamentos acerca da eficiência do corpo da letra utilizado, da pertinência da fonte escolhida, do apelo visual agregado ao código e, invariavelmente, questionam um objeto que, segundo eles, carece de dinamismo, tornando-se menos prazeroso do que ver um filme ou participar de um jogo eletrônico.

Na verdade, “o adolescente tende a reproduzir um discurso oficial de valorização da leitura como fonte de cultura, mas, simultaneamente, tende a queixar-se das restrições impostas pelo ato de leitura e pelo suporte livro”. (Farbiarz e Farbiarz, 2004).

Assim, também temos constatado que os adolescentes de hoje tendem a ter uma afinidade muito maior com um universo multimidiático do que seus agentes formadores e agentes culturais e passam a cobrar um material didático e paradidático assim como uma prática pedagógica que sejam incorporadoras desse universo que o agente formador e o agente cultural, ora por desconhecimento ora por negação, tendem a manter distante do cotidiano de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação.

Para participar da diminuição desta carência, propomos o Curso de Especialização O Lugar do Design na Leitura: Multimeios, interatividades e visualidades (Pós-Graduação *Lato Sensu* - Departamento de Artes e Design), com a seguinte configuração:

TEMÁTICA CENTRAL

Suportes, mídias e materiais didáticos e paradidáticos como elementos facilitadores da interação entre os agentes mediadores da leitura e os estudantes quando em situações de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação.

¹ O Núcleo – NEL - faz parte do Laboratório da Comunicação no Design – LabCom Design, vinculado à Linha de Pesquisa Design: Comunicação Cultura e Artes do programa de Pós-graduação do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, e está registrado no diretório Lattes dos Grupos de Pesquisa no Brasil enquanto uma das etapas do projeto *Sistemas Simbólicos na Mídia Visual*.

PÚBLICO

Profissionais, pesquisadores e estudantes nas áreas de Design, Educação, Letras, Comunicação, Ilustração, Mercado Editorial, Formação do Escritor e afins, entendidos enquanto agentes mediadores da leitura em nossa sociedade.

Profissionais que buscam ampliar seus conhecimentos sobre as possibilidades de se explorar o uso da imagem impressa, eletrônica, estática ou dinâmica em ambientes de ensino e aprendizagem dedicados à leitura e à educação.

Profissionais que buscam práticas de ensino que valorizem estratégias narrativas que englobem o uso crítico de mídias/suportes de leitura como o livro didático e paradidático, a revista no formato História em Quadrinhos, o RPG, o Jogo eletrônico, o Jogo didático, o Cinema, os Objetos tridimensionais (tradicionais e reciclados) e a WEB, sob o enfoque da relação estabelecida entre o conteúdo verbal (texto escrito, impresso, eletrônico) e o conteúdo não verbal (ilustrações, animações, projetos gráficos, etc).

Profissionais que buscam fazer uso dos recursos didáticos audiovisuais, impressos e eletrônicos e das novas tecnologias em situação de trabalho.

OBJETIVOS

Com o curso pretendemos:

- explorar o uso da imagem impressa, eletrônica, estática ou dinâmica em ambientes de ensino e aprendizagem dedicados à leitura e à educação.
- discutir e analisar as imagens impressas, eletrônicas, estáticas ou dinâmicas e a escolha dos suportes de leitura, buscando sua adequação às possibilidades dos agentes mediadores da leitura e às demandas dos estudantes;
- esclarecer quanto às formas de uso de cada mídia ou suporte de leitura, considerando que cada uma delas antecipa uma forma de recepção/interação diferenciada;
- propiciar o uso crítico de estratégias narrativas que englobem mídias/suportes de leitura como o livro didático e paradidático, a revista no formato História em Quadrinhos, o RPG, o Jogo eletrônico, o Jogo didático, o Cinema, os Objetos tridimensionais (tradicionais e reciclados) e a WEB, sob o enfoque da relação estabelecida entre o conteúdo verbal (texto escrito, impresso, eletrônico) e o conteúdo não verbal (ilustrações, animações, projetos gráficos, etc).
- potencializar a elaboração de materiais didáticos e paradidáticos em consonância com a realidade do universo educacional.
- potencializar o uso de estratégias narrativas que englobem mídias/suportes de leitura como facilitadoras da interação entre os agentes mediadores da leitura e o estudante envolvido em situação de ambientes e trabalho dedicados à leitura e à educação, diminuindo o hiato entre a capacitação destes agentes e a realidade dos estudantes, a cada dia que passa, mais afetos a um universo imagético e multimidiático.

JUSTIFICATIVAS

A visita a áreas de conhecimento diferentes da sua é uma constante para o designer. Conviver com grupos distintos e compreender suas especificidades são ações atreladas ao Design, uma área que pressupõe interação e interlocução. Partindo da conceituação formulada, enquanto área de conhecimento, o Design tanto pode incorporar valores culturais da sociedade, confirmando-os nos objetos que configura quanto pode anunciar novos caminhos, questionando e denunciando os valores culturais vigentes. Seja como for, o designer participa da formação cultural da sociedade, a medida em que os objetos de uso e os sistemas de informação que configura correspondem a uma específica "(...) ação interpretativa, criadora, que permite diversas formas de representação" (Bonfim, In: Couto e Oliveira, 1999).

É fato que o designer (agente produtivo da leitura), assim como os agentes formadores e os agentes culturais da leitura, está inserido na trama cultural da sociedade. Logo, os materiais didáticos e paradidáticos sobre os quais atua, bem como as diferentes mídias das quais participa da configuração, tanto podem anunciar, questionando os conceitos valorizados pelo *status quo*,

quanto podem reproduzir os conceitos e valores vigentes em situações de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação, como salas-de-aula, bibliotecas, cursos de empresa, etc. Assim, o aperfeiçoamento, ou mesmo a mudança na sua atuação, o leva a tomar consciência de que a sua intervenção repercute na trama cultural e, conseqüentemente, na relação que se estabelece entre os sujeitos do processo educacional.

A consciência de seu papel autoral, tal qual desenvolvido por Chartier (1998), o entendimento das situações que envolvem ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação tornam-se uma questão fundamental quando pensamos no projeto e uso do material didático e paradidático bem como de diferentes mídias e suportes na relação agente formador-estudante e, conseqüentemente, em um projeto para a leitura em nossa sociedade.

O Curso de Especialização é relevante no sentido de contribuir na elaboração de um projeto de formação continuada para agentes formadores e agentes culturais no que tange a apresentação de novas abordagens de ensino-aprendizagem, vinculadas ao uso de diversas mídias e de diferentes materiais didático-paradidáticos.

Demo (1999) enfatiza que nenhuma profissão envelhece mais rapidamente do que a do professor, precisamente porque ele lida mais de perto com a lógica do conhecimento. Lévy (2001) sustenta a questão quando considera que os conhecimentos têm um ciclo de renovação cada vez mais curto.

Acreditamos que um projeto de formação continuada para os agentes formadores e agentes culturais no âmbito do entendimento de diversas mídias configura-se como indispensável para a manutenção dos conhecimentos do agente formador e do agente cultural, em sintonia com as inovações tecnológicas associadas à educação e já presentes no cotidiano dos estudantes. Com isso, o agente formador e o agente cultural entrariam em contato com uma realidade que já contempla os jogos e os livros eletrônicos, por exemplo.

Além disso, enquanto campo de conhecimento o Design deve ser pensado “não apenas como uma atividade de dar forma a objetos, mas como um tecido que enreda o design, o usuário, o desejo, a forma, o modo de ser e estar no mundo de cada um de nós”. (Couto e Oliveira, 1999). Sob esse prisma, o Design tem condições de contribuir também em um projeto de formação continuada para sujeitos envolvidos em situações de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação, inserindo-os em uma realidade na qual novas configurações para ambientes de trabalhos dedicados à leitura e à educação sejam experimentadas, a leitura de livros no formato código seja ampliada para leitura de objetos, de histórias em quadrinhos; e estratégias, como o uso de jogos didáticos e de RPG, sejam entendidas como possibilidades de interação agente mediador-estudante.

Justificamos nosso posicionamento, esclarecendo que, no Núcleo de Estudos do Design do Livro da PUC-Rio, entendemos os suportes de leitura como um campo de conhecimento decodificado e recodificado pelo designer ou como diferentes possibilidades de meios expressivos com probabilidades específicas de recepção. Com isso, nossa atuação valoriza o reconhecimento do potencial de múltiplos suportes de leitura, desde o código até o jogo eletrônico, pois entendemos, como antecipa Chartier (1994), que cada suporte convida a uma forma de recepção.

Acreditamos que os diferentes elementos devem ser vistos como possibilidades de estímulo e de complementos e não como possíveis elementos de aniquilação de práticas ou de ferramentas. Acreditamos que a confluência midiática pode ser um caminho para estabelecermos um diálogo mais profícuo entre os sujeitos.

Assim, tendemos a compartilhar do pensamento de Martins (1991) e de Coelho (2004), quando a primeira ressalta que existem “possibilidades cada vez maiores de diferentes linguagens iluminarem-se mutuamente, ampliando seus meios expressivos e suas leituras...” e quando o segundo enfatiza que não há propriamente uma hierarquia entre as mídias no que se refere à informação. Especificamente para o autor:

Enquanto uma privilegia um aspecto, outra se faz mais eficiente em outro. O conjunto das mídias atual nos dá a vantagem—através do estudo das capacidades tecnológicas e lingüísticas—de perceber o rendimento adequado de cada uma. Cada qual cumpre um objetivo de possibilidades na disseminação do conhecimento e no manuseio da informação, seja para aprender ou para se distrair.

Além disso, Pesquisas em Educação já da década de 90 apontam para a necessidade de se compreender a ação dos agentes mediadores da leitura e de se viabilizar estratégias que propiciem uma atuação eficiente e eficaz por parte deles. Campos e Souza (In: Dietzsch, 1999), por exemplo, afirmam que o encontro com a leitura “dependerá muito da ação de mediadores, daqueles leitores experientes ou não, que mencionam, comentam e divulgam as obras”. Osakabe (In: Martins, 1991) contribui para a questão quando enfatiza a necessidade de se pensar a educação à luz da linguagem, ou seja, de se pensar a educação “enquanto processo constitutivo (de) e constituído (por) sujeitos. E, como tal, como um processo que tem a densidade, a precariedade e a singularidade do acontecimento”.

Nesse sentido, é preciso contribuir para a diminuição do hiato entre os agentes formadores, os agentes culturais e as novas gerações de estudantes, pois as últimas tendem a encontrar em múltiplos suportes o seu universo de leitura, embora, muitas das vezes, por estarem sendo formadas sob a égide de uma sociedade que vê no livro - enquanto suporte códice ou volume de páginas encadernadas protegidas por uma capa - a única possibilidade de leitura com valor, não reconheçam como leitura a relação que estabelecem com outros suportes. Acreditamos que nessa perspectiva teremos uma ação relevante no sentido de minimizar os efeitos de uma política educacional que vem colocando os agentes formadores e os agentes culturais na impossível função de substituir famílias despreparadas, de se adequar a propostas educacionais distanciadas da realidade e de utilizar mídias sobre as quais não foi preparado para conhecer, avaliar e intervir. Partimos do pressuposto de que em nossa realidade, infelizmente, os agentes formadores e os agentes culturais continuam perguntando “o que fazer”, “como fazer”, “com o quê fazer” e “para quem fazer” sem encontrar um espaço de interlocução.

Se nos restringíssemos apenas ao material didático no formato livro (códice), veríamos que a intervenção do designer atinge a três partes distintas e complementares: projeto gráfico, ilustração e suporte.

Quando o ilustrador e o designer gráfico associam e articulam de maneira consciente os elementos da linguagem gráfica, eles podem evitar - ou provocar, se desejarem - significados ambíguos ou imprecisos em uma determinada página. Assim, além de estimular o olhar e a percepção visual, a ilustração e o projeto gráfico ora facilitam a interação do leitor com o conteúdo verbal ora instigam-no a reconstruir, ou a questionar, o conteúdo verbal que lhe é apresentado. E por tocarem a sensibilidade do leitor, “permitem que ele fixe sensações e impressões da leitura” (Coelho, 1997).

Nessa perspectiva, a ilustração e o projeto gráfico perdem o papel de meros ornamentos e ganham a função não somente de conviver, mas também de contribuir para com o conteúdo verbal dos livros.

No que se refere à eleição do suporte, e suas características, pelo designer, ressaltamos que cada tipo convida a diferentes formas de recepção, facilitando, ou dificultando, a interação agente mediador-estudante. Segundo Chartier, não existe nenhum texto fora de seu suporte, nem pode haver compreensão de um escrito, qualquer que seja, que não dependa das formas através das quais ele chega ao leitor.

É preciso levar em conta que as formas produzem sentidos e que um texto, estável por extenso, passa a investir-se de uma significação e de um status inéditos, tão logo se modifiquem os dispositivos que convidam à sua interpretação. (Chartier, 1994:13)

Pécora (In: Chartier, 1996:11) reforça esta visão quando coloca que “(...) a reflexão a propósito do suporte material do sentido é fundamental para a determinação de sua efetuação nas práticas. A materialidade do suporte passa a ser inalienável do espírito das representações a que seus usos deram margem”.

De um lado, para o autor, e do outro, também para o leitor, as propriedades específicas, os dispositivos materiais, técnicos ou culturais que comandam a produção de um livro ou sua recepção, de um CD-rom, de um filme, permanecem diferentes, porque eles derivam de modos de percepção, de hábitos culturais, de técnicas de conhecimento diferentes. “(...) A obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, um outro significado” (Chartier, 1998:19).

Assim, a partir da contribuição de Chartier e da constatação de que os estudantes, principalmente de ensino médio, vêm rejeitando os livros didáticos e paradidáticos - no suporte código - assim como a recepção de conteúdos no suporte quadro de giz, podemos inferir que cabe também ao designer a possibilidade de apresentar novas opções, formatando e transformando os conteúdos didáticos para as novas demandas dos estudantes e as necessidades de comunicação do agente formador e do agente cultural em situações de ambientes de trabalho dedicados à leitura e à educação. O uso de computadores nestes ambientes, de jogos eletrônicos ou mesmo de RPG's, pressupõe novas abordagens adequadas a cada um destes recursos, mais próximos e interativos na relação com os estudantes.

ORGANIZAÇÃO DO CURSO

O curso terá carga horária de 360 horas/aula. Ele é composto por dois módulos temáticos e um módulo metodológico.

Os dois módulos temáticos apresentam disciplinas que contêm conteúdos conceituais, conteúdos de laboratório, mesas-redondas e seminários especiais com palestrantes convidados. Os conteúdos conceituais visam a inserção do aluno no contexto específico de cada temática. Os conteúdos de laboratório têm em vista tanto propor quanto analisar formas de uso de diferentes estratégias de ensino-aprendizagem, como RPG, animação, jogo eletrônico, livro paradidático. Os conteúdos de laboratório não visam a formação de profissionais especialistas em cada uma das áreas abordadas enquanto estratégias. A intenção é propiciar uma formação que leve o aluno a se sentir apto a eleger, analisar e gerenciar diferentes estratégias de ensino-aprendizagem em ambientes de leitura dedicados a situações de ensino-aprendizagem. Os seminários especiais visam a propiciar o encontro do estudante com profissionais de mercado e do ambiente acadêmico que discutam os conteúdos da disciplina em situações de ambientes dedicados à leitura e a educação. As mesas-redondas visam a propiciar o debate entre professores e estudantes com vistas à composição dos conteúdos apresentados no módulo.

O módulo metodológico apresenta duas disciplinas com conteúdos conceituais e laboratórios. Ele visa a fundamentar o aluno para elaboração e apresentação oral/visual de sua monografia de final de curso assim como de materiais didáticos diversos destinados a ambientes de ensino-aprendizagem. A monografia de final de curso deverá ser elaborada dentro de uma temática que se relacione com uma, ou mais, das questões abordadas no programa do curso.

PROGRAMA

Módulo Temático 1: Conceitos (carga horária: 115h30)²

- 1a. Palavra, Imagem e Sujeito (28h) - prof^a Jackeline Lima Farbiarz, prof^a Rita de Souza Couto;
- 1b. Palavra, Imagem e Tinta (28h) - prof^a Barbara Jane Necyk, Romulo Miyazawa Matteon;
- 1c. Palavra, Imagem e Byte (28h) - prof^a Julie Pires, prof. Ricardo Artur Carvalho;
- 1d. Palavra, imagem e Movimento (28h) - prof. Daniel Moreira de Sousa Pinna, prof^a Luiza Novaes;
- 1e. Mesa Redonda Conceitos (3h30) - mediação: prof^a Jackeline Lima Farbiarz.

Módulo Temático 2: Estratégias (carga horária: 175h)³

- 2a. Estratégia RPG (28h) - prof^a Eliane Bettocchi Godinho, prof. Carlos Eduardo Klimick Pereira;
- 2b. Estratégia Jogo (28h) - prof. Guilherme de Almeida Xavier, Gabriel do Amaral Batista;
- 2c. Estratégia HQ (28h) - prof^a. Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, prof. Luiz Carlos Agner Caldas;
- 2d. Estratégia Cinema (28h) - prof. Luiz Antonio Luzio Coelho; prof^a India Mara Martins;
- 2e. Estratégia Objeto (28h) - prof. Eduardo de Andrade Oliveira, prof. Ricardo Artur Carvalho;

² O Módulo Temático I – Conceitos – será oferecido como Curso de Extensão. Para cada uma das disciplinas do módulo serão disponibilizadas 5 (cinco) vagas como extensão. O Módulo terá 4 horas de Mesa Redonda que serão abertos ao público.

³ O Módulo Temático II – Estratégias – será oferecido como Curso de Extensão. Para cada uma das disciplinas do módulo serão disponibilizadas 5 (cinco) vagas como extensão. O Módulo terá 8 horas de Mesa Redonda que serão abertos ao público.

- 2f. Estratégia Web (28h) - prof^a Patrícia Castro Ferreira; prof. Marcelo Fernandes Pereira;
2g. Mesa Redonda Estratégias (7h) - mediação: prof. Ricardo Artur Carvalho.

Módulo Metodológico (carga horária: 69h30)⁴

- 3a. Métodos e Técnicas: Projeto de Pesquisa (34h30) – prof^a. Jackeline Lima Farbiarz; prof^a Eliane Bettocchi Godinho, prof. Luiz Antonio Luzio Coelho, prof. Ricardo Artur Carvalho.
3b. Métodos e Técnicas: Exposição Oral/Visual (31h30) - prof^a Maria Lilia Simões de Oliveira, Luciana dos Santos Claro;
3c. Mesa Redonda - Metodológica (3h30) - mediação: prof^a. Jackeline Lima Farbiarz.

EMENTÁRIO

Módulo Temático 1: Conceitos (carga horária: 115h30)

1a. Palavra, Imagem e Sujeito (28h)

Mitos culturais na construção do sujeito. Mensagens visuais e emoção; Mensagens visuais e pensamento. Imagem e representação social.

Bibliografia

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. 2^a ed. São Paulo: Pioneira/Editora da Univ. de São Paulo, 1980.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. 9^a ed. São Paulo: Papirus, 2004.
- BERGER, John. *Modos de ver*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1999.
- BURKE, Peter. *Testemunha ocular*. Bauru: EDUSC, 2004.
- CANCLINI, Nestor G. *Consumidores e Cidadãos*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.
- CAVALCANTE, Nathalia Sá. J. Carlos: a poética do traço. *Dissertação de Mestrado*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design, PUC-Rio, 2003.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997
- DIETZSCH, Mary Julia M. Além das páginas do livro didático. In: *Em Aberto*, Brasília: ano 16, n. 69, jan/mar. 1996.
- FARBIARZ, Jackeline e FARBIARZ, Alexandre. O designer como mediador entre o livro e o leitor. In: *Anais do P & D Design 2004*. São Paulo: FAAP, 2004.
- FARBIARZ, Jackeline. *Design da leitura: uma questão de conduta*. São Paulo: SBDI, 2006. disponível em http://www.infodesign.org.br/artigos/Artigo1_JF.html (acessado em 1 de junho de 2006)
- _____. *Lugares do livro ou o seu entrelugar*. Rio de Janeiro: Casa Rui Barbosa, 2005. disponível em <http://www.livroehistoriaeditorial.pro.br/pdf/jackelinelimafarbiarz.pdf> (acessado em 10 de maio de 2006)
- FONSCECA, Joaquim da. *A imagem gráfica do humor*. Rio G. do Sul: Artes e Ofício, 1999.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e Ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- _____. *Meditações sobre um cavalinho de pau*. São Paulo: Edusp, 1999.
- HELLER, Steven. *History Missing*. (on line), Estados Unidos: First pulished in Print, Setembro/October 2003. typotheque. disponível: http://www.typotheque.com/articles/steven_heller.html (acessado em 15 de janeiro de 2005)
- _____. *What is Useful History?* (on line), Estados Unidos: Speakup. 16 de janeiro 2004. disponível: <http://www.underconsideration.com/speak/archives/001724> (acessado em 15 de janeiro de 2005)
- HOLLIS, Richard. *Design Gráfico, uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- HUYSEN, Andréas. *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

⁴ O Módulo Metodológico será oferecido como Curso de Extensão. Para cada uma das disciplinas do módulo serão disponibilizadas 5 (cinco) vagas como extensão.

LIMA, Herman. *História da Caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1963.

LOREDANO Cássio. *Caricatura no Brasil nos anos 20*. Rio de Janeiro: Funarte/Instituto

NOVAES, Adalto. *Muito além do espetáculo*. São Paulo: SENAC, 2004.

PORTINARI, Denise e RIBEIRO, Marcelo G. O design como atividade crítica. In: *Anais do P&D Design 2004*. São Paulo: FAAP, 2004.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

1b. Palavra, Imagem e Tinta (28h)

Linguagem gráfica; relação conteúdo verbal/conteúdo não-verbal. Agentes produtivos do livro. Projeto gráfico e recepção.

Bibliografia

- ALVAREZ, R. V. *Monteiro Lobato, Escritor e Pedagogo*. Rio de Janeiro: Edições Antares, Brasília: INL, 1982.
- AMÂNCIO, Ana Rosa Imbassahy. A produção do livro infantil: o papel do editor na formação do leitor. Rio de Janeiro: Deptº de Educação, PUC-Rio, *Dissertação de Mestrado*, abr., 2000.
- ARAÚJO, Emanuel. *A construção do livro: princípios da técnica de editoração*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Brasília: INL - Instituto Nacional do Livro, 2000.
- ARC DESIGN. *Robert Massin: ação na página impressa*. N. 30, maio/junho 2003. São Paulo: Quadrifoglio Editora, 2003. pp.62-69
- COELHO, L. A.; VILANOVA, R. *Análise qualitativa de composição da personagem Emília nas ilustrações de Le Blanc para o livro Reinações de Narizinho: Literatura Infantil de Monteiro Lobato*. Campinas: COHILILE, 2003.
- COELHO, Nely. *Literatura infantil: teoria, análise, crítica*. Rio de Janeiro: Ática, 1997.
- DEBUS, E. S. D. *Monteiro Lobato e a formação de leitores*. Florianópolis: EdUFSC e UNIVALI Editora, 2004.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- FRUTIGER, Adrian. *Sinais e símbolos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- GOMBRICH, Ernest. H. *La Imagen y el Ojo*. Madrid: Alianza Editorial, 1991.
- GRAÇA LIMA, O design gráfico do livro infantil brasileiro: a década de 70. – Ziraldo, Gian Calvi, Eliardo França. *Dissertação de Mestrado*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design, PUC-Rio.
- KEPES, G. *El Lenguaje de la Visión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1969.
- LIMA, Renata Vilanova. Vi Lobato, através de Emília : Emílias ilustradas para três fases de Lobato. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. *Dissertação de Mestrado*, Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design, PUC-Rio, 2005.
- MAGALHÃES, Aluísio (Aloísio). Comunicação Visual. In: *Editoração hoje* [et al.], 2a. ed., Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getulio Vargas, 1981.
- MCMURTRIE, Douglas C. *O livro. Impressão e fabrico*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1997.
- MEGGS, Philip B. *A History of Graphic Design*. 3a ed., New York: John Wiley & Sons, 1998.
- OLIVEIRA, Sandra Ramalho. *Imagem também se lê*. São Paulo: Edições Rosari, 2006.
- PORTELA, E. (Org.). *Reflexões sobre os Caminhos do Livro*. São Paulo: Editora Moderna, 2003.
- RAMOS, Flávia Brocchetto e PANOZZO, Neiva Senaide Petry. Espéculo. In.: *Revista de Estudios Literarios*. Universidad Complutense de Madrid, 2004. disponível: http://www.ucm.es/info/especulo/numero26/ima_infa.html (acessado em 20 de maio de 2005)
- SANDRONI, L. *De Lobato a Bonjunga: as reinações renovadas*. Rio de Janeiro: Agir, 1987.
- SILVA, Ana Paula Zarur de Andrade. Por um Estudo do Significado da Ilustração no Livro Infantil Brasileiro. Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design, PUC-Rio, *Dissertação de Mestrado*, abr. 1997.

WONG, Wucius. *Princípios de Forma e Desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

1c. Palavra, Imagem e Byte (28h)

A evolução do livro. Diversidade de Suportes de Leitura. Códice, livro eletrônico e mercado editorial.

Bibliografia

BABO, Maria Augusta. O hipertexto como nova forma de escrita. In: *A historiografia literária e as técnicas de escrita: do manuscrito ao hipertexto*. SÜSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa: Vieira e Lent, 2004. pp. 104-111.

BEIGUELMAN, Giselle. *The book after the book*, 1999. disponível:
<http://www.desvirtual.com/thebook/index.htm>. (acessado em 25/02/2005).

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. *O livro, a literatura e o computador*, São Paulo, EDUC; Florianópolis: UFSC, 2002.

BELO, André. *História & Livro e leitura*, Belo horizonte: Autêntica, 2002.

BOLTER, Jay David. *Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1991.

CAMPOS, Arnaldo. *Breve história do livro*. Porto Alegre: Mercado Aberto: Instituto Estadual, 1994.

CAVALLO, Guglielmo e CHARTIER, Roger (org.). *História da leitura no mundo ocidental*, Coleção Múltiplas Escritas, São Paulo: Ática, 1998.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. 1a reimp., 1a ed., São Paulo: Editora UNESP / Imprensa Oficial do Estado, 1999.

_____. A leitura na idade do numérico. In: *Veredas*, Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, nº 65, maio, 2001. pp. 26-31.

CHARTIER, Roger (org.). *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

EISENSTEIN, Elizabeth L. *A revolução da Cultura Impressa, Os Primórdios da Europa Moderna*, Coleção Múltiplas Escritas, São Paulo: Editora Ática, 1998.

FEBVRE, Lucien; MARTIN, Henry-Jean. *O aparecimento do livro*, São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1992.

ISER, Wolfgang. *The act of reading, I-2*, Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 1978.

JAUSS, Hans Robert e LIMA, Luiz Costa. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JEAN, Georges. *A escrita – memória dos homens*, Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

_____. *O que é virtual?*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

PIRES, Julie de Araujo; COELHO, Luiz Antonio L.. A reconstrução do livro um estudo em design acerca das possibilidades do livro a partir da hipertextualidade eletrônica. *Dissertação de Mestrado*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design, PUC-Rio. 2005.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: *Concinnitas: revista do Instituto de Artes da UERJ*, ano 4, n. 4, mar 2003.

RHODES, Philip. Designing Hypermedia: Narrative Theory within a Cognitive Context. In: *Anais P&D'98 – 3º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, PUC-Rio, 1998.

SMALL, David L. Rethinking the Book. Submitted to the Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning, in partial fulfillment of the requirements for the *Degree of Doctor of Philosophy*, Massachusetts Institute of Technology, 1999.

VILAÇA, Nizia. *Impresso ou eletrônico? Um trajeto de leitura*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

WALTY, Ivete L. C.; FONSECA, Maria N.; CURY, Maria Z. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

1d. Palavra, Imagem e Movimento (28h)

Imagem eletrônica animada. Usos em Educação e Entretenimento. Animação e mercado.

Bibliografia

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BARTHES, Roland. *Aula*. Aula inaugural da cadeira de Semiologia Literária do Colégio de França. Tradução e posfácio de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1980.

_____. *A aventura semiológica*. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *Elementos de semiologia*. Tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1992.

BAYÃO, Luiz Gustavo. *Escrevendo curtas: uma introdução à linguagem cinematográfica do curta-metragem*. Rio de Janeiro, 2002.

BECK, Jerry (Org.). *Animation Art: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & cgi*. Edição geral de Jerry Beck; apresentações de Jeffrey Katzenberg e Bill Plympton. New York: Harper Design International, 2004.

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 2004.

BUTCHER, Pedro. *Cinema brasileiro hoje*. São Paulo: Publifolha, 2005.

CANDIDO, Antonio (Org.); ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CARDOSO, João Batista. *Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto: para um tempo de "PAS" (Programa de Avaliação Seriada)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Vancouver: University of Washington State Vancouver, 1997.

FARBIARZ, Jackeline Lima; XAVIER, Guilherme Almeida. O lúdico eletrônico como ferramenta educacional: de moinhos e máquinas. In: *Anais do II SBGames&Arts*, 2005, São Paulo: II SBGames&Arts, 2005.

FORSTER, Edward Morgan. *Aspects of the novel*. Londres: Edward Arnold, 1949.

GANCHÓ, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2004.

GOTLIB, Nádia Battella. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 2003.

HALAS, John; MANVELL, Roger. *A técnica da animação cinematográfica*. Tradução de Roberto Raposo; apresentação de Leandro Tocantins. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira / Embrafilme, 1979.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora USP, 1971.

JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

LAYBOURNE, Kit. *The animation book, new digital edition: a complete guide to animated filmmaking — from flip-books to sound cartoons to 3-D animation*. Prefácio de George Griffin; introdução de John Canemaker. New York: Three Rivers Press, 1998.

MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Artenova / Embrafilme, 1978.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press, 1997.

PALLOTTINI, Renata. *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Ática, 1988.

PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora SENAC; Instituto Itaú Cultural, 2003.

_____. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução do russo de Jasna Paravich Sarhan; organização e prefácio de Boris Schnaiderman. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

SOLOMON, Charles. *The history of animation: enchanted drawings*. New York: Wings Books, 1994.

1e. Mesa Redonda Conceitos (3h30)

Palavra e imagem na relação com sujeito, tinta, bytes e movimento; discussão e inserção em situações específicas de ambientes de ensino aprendizagem destinados à leitura e à educação.

Módulo Temático 2: Estratégias (carga horária: 175h)

2a. Estratégia RPG (28h)

Role Playng Game; componentes narrativos, processo de jogo. Práticas de ensino; desenvolvimento e expressão da criatividade.

Bibliografia

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Editora Hucitech, 1997.

_____. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BARTHES, Roland. *Aula*. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

_____. *Mitologias*. Trad. Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 10a. ed, (1957) 1999.

_____. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 3a. ed, 2002.

BETTOCCHI, Eliane. A Sintaxe Visual no RPG. In: *Estudos em Design*, vol.8, no.3. Rio de Janeiro: AEND, 2000.

_____. *Pré-projeto de dissertação de Mestrado em Design*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2000.

_____. Aventuras Visuais na Terra de Santa Cruz: Concepção do Projeto Gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil Colonial. *Monografia de Pós-Graduação Lato Sensu em Teoria da Arte*, Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999. disponível: site Lilith Studio.

_____ & COELHO, Luiz Antonio L.. O conselheiro, a mulher e o brigão: estereótipos de gênero no RPG brasileiro. In: *Anais do I Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. Rio de Janeiro: AEND-Br, 2002.

_____ & KLIMICK, Carlos. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. In.: *II Simpósio do Laboratório da Representação Sensível (Lars): Atopia*, Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2003.

FARBIARZ, Alexandre e Farbiarz, Jackeline. As novas variáveis na produção de sentidos da leitura. In: *Anais do P & D Design 2004*. São Paulo: FAAP, 2004.

ISER, Wolfgang. *The act of reading, I-2*, Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 1978.

JAUSS, Hans Robert e Lima, Luiz Costa. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

KLIMICK, Carlos. Onde está o herói? In.: *I Simpósio do Lars: O Outro*, Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2002.

_____. *Pré-projeto de dissertação de Mestrado em Design*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2002.

_____. RPG para não rpgistas. In: *Dragão Brasil* n. 67. São Paulo: Trama Editora, 2000.

_____. *Um estudo de recepção do RPG Vampiro: a máscara*. 2a ed., 2002.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro*. São Paulo: edição do autor, 1996.

MOTA, Sonia Rodrigues. Roleplaying game: a ficção enquanto jogo. *Tese de Doutorado em Literatura*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1997.

_____. (org.). *RPG & Arte*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1996.

PAVAO, Andrea. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)*. São Paulo: Devir Editora, 1999.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: *Concinnitas*, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003.

2b. Estratégia Jogo (28h)

Panorama do jogo eletrônico. Jogo eletrônico e educação. Princípios conceituais e sistemas de regras.

Bibliografia

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins UP, 1997.

AICHER, Otl. *The word as design*. Inge aicher-scholl, 1991.

BARTLE, Richard. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. In: *Journal of MUD Research*, Volume 1, Issue 1, June 1996. disponível: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Vancouver: University of Washington State Vancouver, 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Martins Fontes, 1991.

FARBIARZ, Jackeline Lima; XAVIER, Guilherme Almeida. O lúdico eletrônico como ferramenta educacional: de moínhos e máquinas. In: *Anais do II SBGames&Arts*, 2005, São Paulo: II SBGames&Arts, 2005.

FLUSSER, Vilém. *The shape of Things*. Reaktion Books, 1999.

GREENFIELD, Patricia Marks. *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames*. São Paulo: Summus, 1988.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora USP, 1971.

KENT, Steven. *The Ultimate History of Videogames*. New York: Three Rivers Press. 2001.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34. 1996.

MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press. 1997.

PARENTE, André. *Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34. 1993.

PARLETT, David. *The Oxford History of board games*. Oxford and New York: Oxford University Press, 1999.

POOLE, Steven. *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing. 2001.

ROSA, Jorge Martins. *No reino da ilusão - a experiência lúdica das novas tecnologias*. Vega, 2000.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2004.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen*. New York: Touchstone Book. 1995.

2c. Estratégia HQ (28h)

Panorama das Histórias em Quadrinhos. Histórias em Quadrinhos e Representação social. Argumentos e estilos gráficos. Sintaxe visual. Artes Sequenciais e educação.

Bibliografia

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão*. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria; supervisão editorial de Vicente di Grado com participação de Emiko Sooma. São Paulo: Pioneira, 1997.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BARTHES, Roland. *A aventura semiológica*. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *Mitologias*. Tradução de Rita Buongiorno, Pedro de Souza e Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: Difel, 2003.

_____. *Aula*. Aula inaugural da cadeira de Semiologia Literária do Colégio de França. Tradução e posfácio de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1980.

_____. *Elementos de semiologia*. Tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1992.

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 2004.

CARDOSO, João Batista. *Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto: para um tempo de "PAS" (Programa de Avaliação Seriada)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.

DONDIS, Donis A.. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. Ilustrações do autor; tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

_____. *Quadrinhos e arte sequencial*. Ilustrações do autor; tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GANCHÓ, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2004.

GOULD, Stephan Jay. Uma homenagem biológica a *Mickey Mouse*. In: _____. *O polegar do panda: reflexões sobre história natural*. Tradução de Carlos Brito e Jorge Branco. São Paulo: Martins Fontes, 1989, p. 83-94.

JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos: história; criação; desenho; animação; roteiro*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.

_____. *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. Tradução de Roger Maioli. São Paulo: M. Books, 2006.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. Nova edição ampliada. São Paulo: Brasiliense, 1996.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2004.

2d. Estratégia Cinema (28h)

Panorama da evolução das artes cinematográficas. Cinema de ação ao vivo e cinema de animação. O uso do cinema em Educação. Objeto na linguagem multimidiática do cinema.

Bibliografia

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BEAUREGARD, Raphaëlle Costa de & MENEGALDO, Gilles (orgs.). *Le Cinéma et ses objets*. Poitiers: La Licorne, 1995.

BORGES, Jorge Luis. El jardín de senderos que se bifurcan. In: *Ficciones*. Buenos Aires: Sur, 1941.

BREMOND, Claude. A mensagem narrativa. In: BARTHES, Roland et al. *Literatura e Semiologia*. Novas Perspectivas em Comunicação 3. Petrópolis: Vozes, 1972. p. 100-147.

BUTCHER, Pedro. *Cinema brasileiro hoje*. São Paulo: Publifolha, 2005.

CARDOSO, João Batista. *Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto*. Brasília: EDUNB, 2001.

COELHO, Luiz Antonio L. Objeto e ponto-de-vista em *Swimming Pool* - à beira da piscina, de François Ozon. In: CATANI, Afrânio Mendes; GARCIA, Wilton; FABRIS, Mariarosaria. (Org.). *Estudos Socine de Cinema*: ano IV. São Paulo: Nojosa Edições, 2005. p. 177-184.

_____. O objeto na condução narrativa - o caso *O ano passado em Marienbad*. In: FABRIS, Mariarosaria; BARONI, Reis E Silva, João Guilherme. (Org.). *Estudos SOCINE de Cinema*. Porto Alegre: SULINA, 2003A. p. 485-490.

FARACO, Carlos. *Trabalhando com a narrativa*. São Paulo: Ática, 1992.

FARBIARZ, Jackeline. Utopia e realidade na atuação do professor de língua e literatura. *Tese de Doutorado*, São Paulo: Faculdade de Educação, USP, mar. 2001.

LARROSA, Jorge et al. *Déjame que te cuente – ensayos sobre narrativa y educación*. Barcelona: Editorial Laertes, 1995.

LAS-CASAS, Luiz Fernando. Tipocenografia: a narrativa da tipografia urbana no cinema. In: *Anais do 3º Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2005*. Rio de Janeiro: ANPED, 2005. (CD-Rom.)

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Artenova / Embrafilme, 1978.

REUTER, Yves. A análise da narrativa. O texto, a ficção e a narração. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

SOUSA, Mauro Wilton de. *Sujeito, o lado oculto do receptor*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques. Et al. *A estética do filme*. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 1995, p. 157-222.

VERTIGO: *Lector in cinéma*. Nr. 17. Paris: Editions Jean-Michel Place, 1998.

2e. Estratégia Objeto (28h)

Discurso visual dos objetos. Objetos do cotidiano, memória e tradição. Objetos reciclados. Objetos em situação de ensino aprendizagem.

Bibliografia

ALCURE, Adriana Schneider. *Mamulengos dos mestres Zé Lopes e Zé de Vina*. Rio de Janeiro: Centro de Letras e Artes/ UNIRIO, 2001.

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas*. São Paulo: Edusp, 1996.

BARTHES, Roland. Semântica do objeto, In: *A aventura semiológica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. pp. 205-218

_____. A retórica da imagem. In.: *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BOURDIEU, Pierre. O mercado dos bens simbólicos. In: *A economia das trocas simbólicas*. (org. Sérgio Miceli) 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. pp. 99-181.

_____. e CHARTIER, Roger. A leitura: uma prática cultural. (Debate entre Pierre Bourdieu e Roger Chartier) In.: CHARTIER, Roger. *Práticas de leitura* (org.) São Paulo: Estação Liberdade, 1996. p. 231-268.

BRUN, Charles le. *Physionomies*. U.S.A.: Publié par Harlin Quist, Incorporated, 1980.

CARDOSO, João Batista. *Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

CARRARA, Jacqueline Penteado. *O reaproveitamento criativo de materiais na construção de objetos como uma atividade artesanal engajada*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes PUC-Rio, 1999.

CASSIRER, Ernst. *A Filosofia das Formas Simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

_____. et al. *Cultura escrita, literatura e História*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FILHO, Hermilo Borba. *Fisionomia e espírito do mamulengo*. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura/INACEN, 1987.

HAVELOCK, Eric. A equação oralidade – cultura escrita: uma forma para a mente moderna. In.: MANZINI, Ezio. *O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis. Os requisitos ambientais de produtos industriais*. São Paulo: Edusp, 2002.

MARCIA, Alberto. *The Commedia dell'Arte and the masks of Amleto and Donato Sartori*. Centro maschere e etruture gestuali. Genoa, Italy: La Casa Usher, 1980.

OLSON, David R. e TORRANCE, Nancy. *Cultura escrita e oralidade*. São Paulo: Ática, 1995.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro: Imago, 1977.

PANOFISKY Erwin. *Significado nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva, 2002

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1984.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. *Mamulengo, um povo em forma de bonecos*. Rio de Janeiro: MEC/FUNARTE, 1979.

SARTORI, Donato e Paola. *Maschere e Mascheramenti i Sartori tra arte e teatro*. Centro maschere e etruture gestuali. Padova, Italy: Il Poligrafo, 1996.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

2f. Estratégia Web (28h)

Cultura transmidiática. Interlocução na Web. Ferramentas de pesquisa. Navegação e/ou leitura. Web em situação de ensino aprendizagem.

Bibliografia

BARFIELD, R. *Design for new media: Interaction design for multimedia and the Web*. NY: Pearson/Addison Wesley, 2004.

BONSIEPE, G. *Design: do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BRIGGS, A.; BURKE, P. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CHARTIER, Roger et al. *Cultura escrita, literatura e História*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

_____. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas nos séculos XIV e XVIII*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

_____. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

_____. (org.). *Práticas da leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. , v.1, São Paulo : Ed. 34, 1996.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling - Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. In: *Technology Review*. Boston: MIT, January 2003.

_____. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

LAUREL, Brenda. *Creating Core Content in a Post-Convergence World*. New York: AIGA "Collision!" Conferences, 14 April 2000, disponível:
http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html
 (acessado em 8 dez 2003)

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

_____. *O que é virtual?*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

LIEVROUW, L., and LIVINGSTONE, S. (Eds.) . *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences*. London: Sage Publications Inc., 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações -comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2001.

MITCHELL, William J., *Homer to Home-Page: Designing Digital Books*, MIT Communications Forum, disponível: <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/mitchell.html> (acessado em 16 ago 2006)

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Na malha da rede: os impactos íntimos da internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

PINHANEZ, C.S. et al. Physically interactive story environments. In.: *IBM Systems Journal*. vol.39. Nos 38.4. 2000.

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção*. Maio de 2000. disponível: <http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.htm> (acessado em 18 nov 2003)

RYAN, Marie-Laure. On Defining Narrative Media. In: *Image & Narrative - Online Magazine of the Visual Narrative*, issue 6 Medium Theory, January 2003.

_____. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 2001.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SPITZ, Rejane. Internet, www & comunicação humana: uma nova torre de Babel? In: COUTO, R. M. S., OLIVEIRA, A. J. (orgs.). *Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: 2AB/PUC-Rio, 1999.

WANDS, B. *Digital creativity: Techniques for digital media and the Internet*. NY: John Wiley, 2002.

2g. Mesa Redonda Estratégias (7h)

RPG, Jogo Eletrônico, HQ, Cinema, Objeto e Web; discussão e inserção em situações específicas de ambientes de ensino aprendizagem destinados à leitura e à educação.

Módulo Metodológico (carga horária: 69h30)

3a. Métodos e Técnicas: Projeto de pesquisa (34h30)

Introdução a técnicas e tipos de pesquisa e análise de várias abordagens. Estudo da estrutura básica de projeto de pesquisa. Etapas e formatação.

Bibliografia

ABREU, Antonio Suárez. *A arte de argumentar*. São Paulo, Ateliê Editorial, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo, Cultrix, 1997.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

COLLARO, Antonio Celso. *Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação*. 4 ed. ver. e ampl., São Paulo: Summus, 2000.

DILTS, Robert. *Enfrentando a audiência. Recursos de programação neurolinguística para apresentações*. São Paulo, Summus, 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GARCÊZ, Pedro M. Formas institucionais de fala em interação e conversa cotidiana: elementos para a distinção a partir da atividade de argumentar. *PaLavra*. Departamento de Letras da PUC-Rio. Rio de Janeiro, Trarepa, 2002. p. 54-73

GASNEY, Michel, ODAM, John e BENSON, Jim. *Design em branco & preto para computadores*. Porto Alegre: L&PM, 1996.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1987.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, Vozes, 1985.

HURLBURT, Allen. *Layout - O Design da página impressa*. 2 ed. 2 reimp., São Paulo: Nobel, 1989.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marlí. *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: Ed. Pedagógica e Universitária: 1986.

PARKER, Roger C. *Diagramando com qualidade no computador*. Rio de Janeiro: Campus, 1992.

PEREIRA, Maria das Graças D. e BASTOS, Liliana C. A construção do diálogo no contexto do trabalho: o debate acadêmico e a reunião empresarial. In: DUARTE, Francisco José de C, e FEITOSA, Vera Cristina. (org.) *Linguagem e Trabalho*. Rio de Janeiro, Lucerna, 1998.

PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

POLITO, Reinaldo. *Recursos audiovisuais nas apresentações de sucesso*. São Paulo, Saraiva, 1995.

RIBEIRO, Milton. *Planejamento visual gráfico*. 4 ed. rev. at., Brasília: Linha Gráfica, 1997.

SILVA, Rafael Souza. *Diagramação, o planejamento visual na comunicação impressa*. São Paulo: Summus Editorial, 1988.

WEIL, Pierre e TOMPAKOW, Roland. *O corpo fala*. Petrópolis, Vozes, 2003.

WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual*. São Paulo: Callis, 1995.

3a. Métodos e Técnicas: Exposição Oral/Visual (31h30)

Planos de apresentação. Ambiente e recurso audiovisual. Linguagem verbal e Linguagem não verbal. Planejamento visual de recursos visuais impressos e eletrônicos. Uso dos recursos audiovisuais. Limites da interlocução.

Bibliografia

ABREU, Antonio Suárez. *A arte de argumentar*. São Paulo, Ateliê Editorial, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo, Cultrix, 1997.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

COLLARO, Antonio Celso. *Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação*. 4 ed. ver. e ampl., São Paulo: Summus, 2000.

DILTS, Robert. *Enfrentando a audiência. Recursos de programação neurolingüística para apresentações*. São Paulo, Summus, 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GARCÊZ, Pedro M. Formas institucionais de fala em interação e conversa cotidiana: elementos para a distinção a partir da atividade de argumentar. *PaLavra*. Departamento de Letras da PUC-Rio. Rio de Janeiro, Trarepa, 2002. p. 54-73

GASNEY, Michel, ODAM, John e BENSON, Jim. *Design em branco & preto para computadores*. Porto Alegre: L&PM, 1996.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1987.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, Vozes, 1985.

HURLBURT, Allen. *Layout - O Design da página impressa*. 2 ed. 2 reimp., São Paulo: Nobel, 1989.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marlí. *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: Ed. Pedagógica e Universitária: 1986.

PARKER, Roger C. *Diagramando com qualidade no computador*. Rio de Janeiro: Campus, 1992.

PEREIRA, Maria das Graças D. e BASTOS, Liliana C. A construção do diálogo no contexto do trabalho: o debate acadêmico e a reunião empresarial. In: DUARTE, Francisco José de C, e FEITOSA, Vera Cristina. (org.) *Linguagem e Trabalho*. Rio de Janeiro, Lucerna, 1998.

PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

POLITO, Reinaldo. *Recursos audiovisuais nas apresentações de sucesso*. São Paulo, Saraiva, 1995.

RIBEIRO, Milton. *Planejamento visual gráfico*. 4 ed. rev. at., Brasília: Linha Gráfica, 1997.

SILVA, Rafael Souza. *Diagramação, o planejamento visual na comunicação impressa*. São Paulo: Summus Editorial, 1988.

WEIL, Pierre e TOMPAKOW, Roland. *O corpo fala*. Petrópolis, Vozes, 2003.

WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual*. São Paulo: Callis, 1995.

3c. Mesa Redonda Metodológica (3h30)

Projeto de pesquisa, exposição oral/visual; discussão e inserção em situações específicas de ambientes de ensino aprendizagem destinados à leitura e à educação.

PROCESSO DE SELEÇÃO

A seleção será realizada mediante

- prova escrita
- apreciação do currículo,
- análise do histórico do candidato e
- entrevista

MÓDULO DE ALUNOS

Uma (1) turma de vinte e cinco (25) alunos por curso.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

O aluno deverá ter 75% de frequência das aulas dadas e nota igual ou superior a 6.0 (seis) em cada disciplina obtida através de seminários, provas, redação de pequenos ensaios ou outros tipos de atividade, a critério do professor.

Será obrigatória a elaboração de uma monografia final, a partir dos projetos elaborados com tema que se relacione a uma das questões tratadas durante o desenvolvimento das disciplinas. Esse trabalho é condição necessária para integralização das exigências do curso. A nota mínima considerada para a aprovação da monografia será de 7.0 (sete).

A orientação das monografias⁵ fica a cargo dos coordenadores do curso, ficando a co-orientação distribuída entre os professores das disciplinas, conforme combinação prévia.

Serão aprovados no curso os alunos que obtiverem grau final 7.0 (sete) na monografia e 6.0 (seis) na média das disciplinas.

Em casos excepcionais, devidamente justificados e a critério da coordenação e dos supervisores do curso pode ser concedida ao aluno uma oportunidade para reformular a monografia final depois da data regularmente fixada para sua entrega.

PERIODIZAÇÃO DO CURSO

As aulas serão ministradas 2ª, 3ª e 4ª feiras, no horário das 19h às 22h30 durante 2 períodos letivos.

CALENDÁRIO DO CURSO

1º Período Letivo – 09/03/09 a 08/07/09

2º Período Letivo – 10/08/09 a 16/12/09

COORDENAÇÃO

Luiz Antonio Luzio Coelho, Doutor, Universidade de Nova Iorque

Jackeline Lima Farbiarz, Doutora, Universidade de São Paulo

⁵ Análise e avaliação dos projetos monográficos pelo corpo docente com Mestrado e Doutorado em uma carga horária de 3 horas por aluno, a ser concretizada durante os três meses subsequentes à conclusão dos créditos em disciplinas.

COORDENAÇÃO EXECUTIVA

Ricardo Arthur Pereira de Carvalho, Mestre, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

CORPO DOCENTE E TITULAÇÃO

Barbara Jane Necyk, mestre em Design, PUC-Rio

Carlos Eduardo Klimick Pereira, doutor em Letras, PUC-Rio

Cristine Nogueira Nunes, mestre em Design, PUC-Rio⁶

Daniel Moreira de Sousa Pinna, mestre em Design, PUC-Rio

Eduardo de Andrade Oliveira, mestre em Design, PUC-Rio

Eliane Bettocchi Godinho, doutora em Design, PUC-Rio

Guilherme de Almeida Xavier, mestre em Design, PUC-Rio

India Mara Martins, mestre em Multimeios, UNICAMP⁷

Jackeline Lima Farbiarz, doutora em Educação, USP

Julie de Araújo Pires, mestre em design, PUC-Rio⁸

Luiz Antonio Luzio Coelho, doutor em Media Ecology New York University

Luiz Carlos Agner Caldas, doutor em Design, PUC-Rio

Luiza Novaes, doutora em Design, PUC-Rio

Marcelo Fernandes Pereira, mestre em Design, PUC-Rio⁹

Maria Lilia Simões de Oliveira, doutora em Letras, UERJ

Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, mestre em Design, PUC-Rio¹⁰

Patrícia Castro Ferreira, mestre em Design, PUC-Rio¹¹

Ricardo Artur Pereira de Carvalho, mestre em Design, PUC-Rio¹²

Rita Maria de Souza Couto, doutora em Educação, PUC-Rio

Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima, doutora em Arquitetura e Urbanismo, FAUSP

APOIO TÉCNICO

Gabriel do Amaral Batista, graduado em Design, PUC-Rio¹³

Luciana dos Santos Claro, graduada em Design, PUC-Rio¹⁴

Romulo Miyazawa Matteoni, graduado em Design, PUC-Rio¹⁵

TOTAIS GERAIS

Número de docentes envolvidos: 20

Número de docentes pertencentes aos quadros da PUC-Rio: 10

Número de docentes com doutorado: 9

Número de docentes com mestrado: 11 (dos quais, 7 cursando o doutorado)

Número de envolvidos no apoio técnico: 3 (todos cursando mestrado)

⁶ Cursando Doutorado em Design, PUC-Rio.

⁷ Cursando Doutorado em Design, PUC-Rio.

⁸ Cursando Doutorado em Artes Visuais, UFRJ.

⁹ Cursando Doutorado em Design, PUC-Rio.

¹⁰ Cursando Doutorado em Design, PUC-Rio.

¹¹ Cursando Doutorado em Design, PUC-Rio.

¹² Cursando Doutorado em Design, PUC-Rio.

¹³ Com defesa de Mestrado em Design, PUC-Rio, prevista para janeiro de 2010.

¹⁴ Com defesa de Mestrado em Design, PUC-Rio, prevista para janeiro de 2009.

¹⁵ Com defesa de Mestrado em Design, PUC-Rio, prevista para janeiro de 2010.

Observação: Além do corpo docente vinculado a PUC-Rio serão convidados especialistas, de departamentos da PUC-Rio, de outras instituições de ensino e pesquisa e do mercado, que trabalham com conhecimentos específicos e/ou estão desenvolvendo pesquisas cujas temáticas centram-se nos conteúdos dos módulos específicos para atuarem como palestrantes no conteúdo Seminários Especiais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DA PROPOSTA DE CURSO

- BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Editora Hucitech, 1997.
- _____. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.
- CHARTIER, Roger (org.). *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.
- COUTO, Rita Maria de Souza. Movimento Interdisciplinar de Designers Brasileiros em Busca de Educação Avançada. *Tese de Doutorado*. Departamento de Educação. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-RJ, Brasil, 1997.
- COUTO, R. M. S., OLIVEIRA, A. J. (orgs.), *Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: 2AB/PUC-Rio, 1999.
- COUTO, Rita M. contribuição para um design interdisciplinar. In: *Estudos em Design*, Rio de Janeiro: abril 1999, vol 7, no. 1.
- DEMO, Pedro. *A Tecnologia na Educação e na Aprendizagem*. Palestra ministrada no dia 27/05/2000 no Educador 2000. Congresso Internacional de Educação. 2000.
- DIETZSCH, Mary Julia M. Além das páginas do livro didático. In: *Em Aberto*, Brasília: ano 16, n. 69, jan/mar. 1996.
- _____. (org.). *Espaços da linguagem na educação*. São Paulo: Humanitas, FLCH, USP, 1999.
- _____. e Silva, Maria Alice S. S. Itinerantes e itinerários na busca da palavra. In: *Cadernos de Pesquisa* n.88, São Paulo: Cortez Editora/Fundação Carlos Chagas, fev. 1994.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- FARBIARZ, Jackeline. Design da leitura: uma questão de conduta. São Paulo, SBDI, 2005. disponível em http://www.infodesign.org.br/artigos/Artigo1_JF.html (acessado em 1 de junho de 2006)
- FARBIARZ, Jackeline. Utopia e realidade na atuação do professor de língua e literatura. São Paulo, Faculdade de Educação: USP, *Tese de Doutorado*, mar. 2001.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1987.
- KONDER, Leandro. O Outro esse Alienígena. In: *Jornal O Globo*, 25 de agosto de 1996.
- _____. Eu, eu, eu. In: *Jornal do Brasil*, 2 de junho de 2005.
- LELIS, Isabel Alice. A polissemia do magistério entre mitos e histórias. Rio de Janeiro, Deptº de Educação: PUC-Rio, *Tese de Doutorado*, 1996.
- LÜDKE, Menga e André, Marlí. *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: Ed. Pedagógica e Universitária: 1986.
- MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- MARTINS, Maria Helena (org.) *Questões de linguagem*. São Paulo: Contexto, 1991.
- MORAES, Dênis de. (org). *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- PIRES, Julie de Araujo; COELHO, Luiz Antonio L.; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. A reconstrução do livro um estudo em design acerca das possibilidades do livro a partir da hipertextualidade eletrônica. 2005. *Dissertação (Mestrado em Artes e Design)*-Pontifícia Universidade Católica
- _____. Sobre o projeto gráfico do livro De cima para baixo de Aluisio de Azevedo. São Paulo: DCL, 2004. (entrevista) Rio de Janeiro, 20 de maio de 2005.
- PORTINARI, Denise e RIBEIRO, Marcelo G. O design como atividade crítica In: *Anais do P & D Design 2004*. São Paulo: FAAP.
- RAMAL, Andréa Cecília. *Educação na cibercultura*. São Paulo: Armed, 2001.

RAMOS, Flávia Brocchetto e PANOZZO, Neiva Senaide Petry Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid, 2004. Disponível: http://www.ucm.es/info/especulo/numero26/ima_infa.html (capturado em 20 de maio de 2005)

RIBEIRO, Marcelo. *Sobre a ilustração do livro De cima para baixo de Aluisio de Azevedo*. São Paulo: DCL, 2004. (entrevista). Rio de Janeiro, 20 de maio de 2005.

ROCCO, Maria Teresa Fraga. *Literatura, ensino: uma problemática*. São Paulo: Ática, 1981.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. Tudo é texto. Não é só quem lê um livro que lê. In: *O Globo*, 8 de novembro de 2000.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na argentina*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2004.