



Papel e Lápis¹

Rafaela TABOSA²
Norma MEIRELES³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Papel e Lápis é uma radiodramaturgia que aborda o problema de duas famílias que vivenciam experiências semelhantes de filhos com idades entre oito e dez anos que passam muito tempo no computador. O programa foi desenvolvido, de modo seqüencial, durante duas disciplinas do Curso de Comunicação Social (radialismo) da UFPB: Roteiro II e Direção de Programas de Rádio II, nos semestres 2010.1 e 2010.2. O Papel e Lápis foi veiculado na Rádio Tabajara AM, dentro do Programa Zona Livre.

PALAVRAS-CHAVE: educação, produção de rádio, radiodramaturgia, radionovela.

INTRODUÇÃO

Estamos inseridos historicamente na Era Digital e não temos como fugir do avanços tecnológicos. Todos os dias usamos aparelhos eletrônicos para resolver nossos problemas e auxiliar em tarefas simples. Depois da popularização do computador e da massificação da internet, é comum que os pais permitam ou incentivem que os filhos se ocupem com jogos virtuais e equipamentos eletrônicos sem se dar conta de que essas ferramentas são para uso exclusivo, o que fortalece a noção de individualidade numa fase onde o convívio social deve ser estimulado. A infinidade de jogos online é um atrativo de concorrência desleal contra as brincadeiras de rua, jogos de tabuleiro, bonecas ou quebra-cabeças, que são realizadas em grupo. Toda criança é atraída por cores e por interatividade e acabam preferindo a facilidade de acesso, a diversidade disponível e a comodidade encontrada nos jogos eletrônicos e nos que são oferecidos pela internet.

A rotina doméstica está impregnada com as novas tecnologias e as situações mais comuns acontecem sem que haja percepção disso. Tornamo-nos dependentes de tal forma que achamos comum que uma criança que mal aprendeu a falar já saiba usar o mouse e consiga interagir com alguns programas do computador. O que não percebemos é que isso automatiza etapas do desenvolvimento que para a formação da criança é fundamental. As

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Radionovela.

² Aluna líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso Rádio e TV, email: rafaela.tabosa@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso Comunicação Social - habilitação radialismo, email: norma.meireles@gmail.com



funções motoras do bebê são estimuladas por jogos de encaixe e brincadeiras que exigem reflexo e noção de espaço. Quando um pouco maiores, na idade que precede à escola, os movimentos finos são aperfeiçoados com ajuda de tarefas manuais mais delicadas como desenho, pintura e escrita. Na tentativa de oferecer o melhor, os pais criam um ambiente onde a criança ordena o que quer fazer e recebe atenção exclusiva em casa. No colégio os papéis se invertem e a criança tem que aprender a respeitar as regras e a dividir as atenções. Isso pode fazer que associem as tarefas que recebem como algo ruim, fazendo com que percam o interesse em aprender e tenham dificuldade para estudar. O processo do aprendizado deve ser contínuo e o papel da família, nesse aspecto, é de acompanhar seus filhos ajudando-os a cumprir com os deveres escolares e incentivando formas de lazer construtivas que auxiliem no crescimento deles.

Discutir as questões acima através do rádio foi o desafio deste trabalho. Em especial com a utilização da radiodramaturgia. Buscando dialogar com o ouvinte, pois como destaca Schönig (1980, p.169), “desde os seus primórdios, a peça radiofônica localiza-se no campo da tensão: arte/rádio/ouvinte”.

2 OBJETIVOS

Nosso objetivo principal foi produzir um programa de rádio que contribuísse com a discussão acerca do uso indiscriminado das novas tecnologias apenas para o lazer das crianças. Especificamente, objetivamos apontar possibilidades de uso dos aparelhos tecnológicos de maneira saudável na rotina infantil como aliados, não como alienadores do desenvolvimento intelectual, enfocando também o resgate das brincadeiras didáticas em grupo para que a interação com outras pessoas não seja apenas virtual. Além de experimentar o fazer da radiodramaturgia como exercício acadêmico, ensejando o inventivo deste tipo de produção no Curso de Comunicação Social (radialismo) da UFPB.

3 JUSTIFICATIVA

O programa foi pensado para atender uma carência de percepção, não de informação, nos jovens que nasceram na década de 80 e estão começando gerar seus descendentes que já crescem imersos na Era da Informação. A partir de 1980, vivenciamos mudanças marcantes na sociedade e pudemos nos atualizar e acompanhar os avanços. Quem chega ao mundo agora, não entende como as coisas funcionavam sem controle



remoto, computador, celular, mp3 e tantos outros aparelhos avançados. De certa forma, ainda deslumbrados com a rapidez desse processo evolutivo, não percebemos o quanto nos deixamos ser dominados e o quanto o uso contínuo de tais equipamentos nos limita à dependência virtual e eletrônica. Essas questões estão presentes na narrativa da produção aqui apresentada, numa tentativa de exercício do gênero educativo cultural. Sobre o qual Barbosa Filho (2003, p.109) comenta:

O gênero educativo-cultural é uma das colunas de sustentação da programação radiofônica nos países desenvolvidos. No Brasil é quase totalmente encoberto no cenário de possibilidades do rádio nacional. A comercialização e conseqüente banalização dos conteúdos dos programas radiofônicas da atualidade não propiciam a criação de projetos que visem instruir e educar por meio do veículo de massa mais popular e de maior penetração na sociedade brasileiro.

Com a narração da radionovela, buscaremos estimular nos pais a atenção em relação ao crescimento dos filhos fazendo com que resgatem formas saudáveis de distração, como o interesse pelos jogos didáticos, exemplificando como é que funcionam e dando margem para que as crianças possam usar a imaginação a partir de onde paramos desviando o foco apenas do mundo virtual. Partindo desse princípio ressaltamos a importância de estreitar os laços das crianças com a escrita, com a leitura, com as brincadeiras em grupo e com a própria família para que o aprendizado e o crescimento pessoal se tornem mais saudáveis.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A trama foi construída a partir do diálogo de personagens que apresentam e discutem o tema na forma de uma radionovela. Aqui, estamos falando de radiodramaturgia e de radionovela, e é exatamente este segundo termo que o ouvinte escuta logo no início do programa. Embora nossa história seja concluída com um único programa, entendemos que a temática poderia ter continuidade, tornando-se uma radionovela.

A linguagem do roteiro foi concebida de forma simples e informal, capaz de sintetizar o assunto por meio de um exemplo prático, que é a narração do enredo. Como escreve McLeish (2001, p.179), “o enredo tem que ser verossímil, os personagens também e o final deve apresentar alguma lógica, por mais incomum e original que seja, para que o ouvinte não se sinta enganado nem fique decepcionado”. Para o autor, “o objetivo de todo texto dramático é ter as idéias originais recriadas na mente do ouvinte”(MCLEISH, 2001, p.179).

Para criar o roteiro, foram levadas em conta situações do cotidiano e leituras sobre psicologia infantil, modernidade, avanços tecnológicos, relação das crianças com os novos meios, o papel da família e textos que orientaram a criação da estória.

A captação do áudio foi feita em estúdio de rádio com a participação de colegas radialistas. Todas as falas foram gravadas separadamente, pois não havia disponibilidade de horários entre os convidados para interpretar os personagens.

A edição foi responsável por unir e construir o diálogo tal como se apresenta no produto final. Sons ambientes e efeitos sonoros para simular as situações narradas foram inseridos para que o ouvinte pudesse decodificar o momento. Para cada cena de personagens existe uma trilha sonora específica que cria a identidade e ajuda a entender a personalidade de cada um. A edição e a finalização foram feitas no software Sound Forge 8.0, específico para áudio (Figura 1).

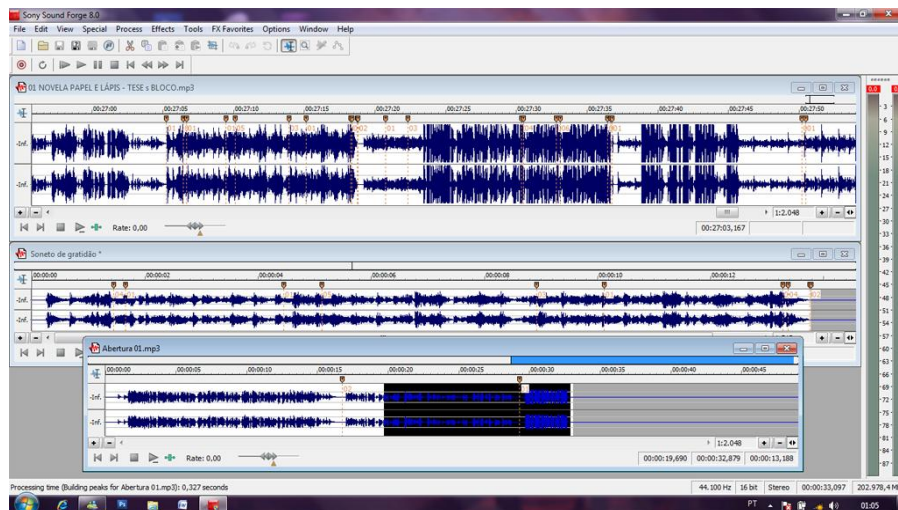


Figura 1- editando o programa

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O programa é uma rádionovela de aproximadamente 30 minutos, em formato mp3, que levanta o questionamento sobre o acompanhamento e a participação no crescimento dos filhos. Pode ser veiculado em rádios, disponibilizado na internet para download ou ser adquirido através de cópias em CD de áudio.



Figura 2 – arte para capa do CD do programa. Ilustração: Paula Tabosa

5.1 Recepção e análise do programa

O Papel e Lápis foi escutado e analisado por estudantes da disciplina Direção de Programa de Rádio I, no semestre atual, 2011.1. Além de comentar o programa em sala presencial, eles postaram comentários em ambiente virtual (Figura 3)

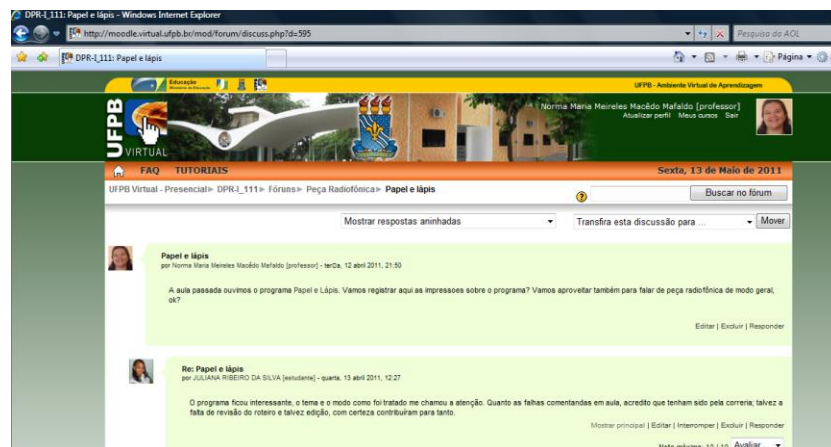


Figura 3 – Ambiente virtual da Direção de Programa de Rádio I – UFPB Virtual
Disponível em: <http://moodle.virtual.ufpb.br/mod/forum/discuss.php?id=595>. Acesso em: 10 mai. 2011.

Entre os comentários postados temos⁴:

A ideia do programa era interessante mas pra mim o roteiro poderia ter sido melhorado, deixou a desejar quanto a expectativa e a provocar interesse no público (walter do nascimento)

Acredito que o programa Papel e Lápis foi coerente com o que se propunha, sem ter havido falha, por exemplo, de continuidade. O roteiro

⁴ Todos disponíveis em: <http://moodle.virtual.ufpb.br/mod/forum/discuss.php?id=595>. Acesso em: 10 mai. 2011.



foi bem elaborado, talvez uma revisão mais aprofundada tenha evitado algumas falhas, mas de modo geral não comprometeu o assunto. A forma como o tema foi abordado pareceu bastante interessante, pois não se limitou apenas a contar uma história, mas também acrescentar informações, desenvolvendo o aprendizado do ouvinte em certos aspectos. (Clarissa Azevedo).

A opinião de outros estudantes do curso só tem a acrescentar para que possamos fazer reedições e produzir de maneira mais eficaz no futuro.

6 CONSIDERAÇÕES

O programa foi produzido para a disciplina de Direção de Rádio II e transmitido pela rádio Tabajara AM de João Pessoa, no programa Zona Livre, no dia 18 de dezembro de 2010. O Zona livre é um espaço experimental para alunos da UFPB, cuja veiculação na Rádio Tabajara AM se dá através de convenio de cooperação

Inicialmente a rádionovela foi pensada para ser apresentada em escolas, com alvo nas crianças e professores. Com o desenvolvimento do pré-projeto e criação do roteiro, percebeu-se que o foco na família surtiria maior efeito e seria mais bem aproveitado. As falas dos personagens foram feitas a partir desse novo olhar e trouxeram um clima mais próximo à mensagem que seria passada. O resultado é uma peça radiofônica que busca explicitar o tema de forma lúdica, com mensagem reflexiva e que sugere mudanças na forma de agir.

Sabemos que ainda temos o que melhorar, o que aperfeiçoar, mas o resultado nos animou a produzir mais radiodramaturgias, em especial voltadas para temas educativos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA FILHO, André. **Gêneros radiofônicos**. Os formatos e os programas em áudio. São Paulo: Paulinas, 2003.

BRINCADEIRAS Didáticas.

Disponível em: <<http://sitededicas.uol.com.br/brincar.htm>>. Acesso em: 28 mai. 2010.

BRINCADEIRAS, dinâmicas e atividades. Disponível em:

<http://www.abec.ch/Portugues/subsidios-educadores/Brincadeiras/Brincadeiras-infantis/brincadeiras_dinam_ativid.htm>. Acesso em: 28 mai. 2010.



MCLEISH, Robert. **Produção de rádio**. Um guia abrangente de produção radiofônica. São Paulo: Summus, 2001.

MELLO, Kátia; VICÁRIA, Luciana. **Os filhos da era digital**. Edição 486: Época, 12 jun. 2008. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG78998-6014-486-1,00-OS+FILHOS+DA+ERA+DIGITAL.html>>. Acesso em: 02 jun. 2010.

SCHÖNIG, Klaus: ouvir peças radiofônicas. Em defesa de uma criança abandonada. In: SPENCER, Bernard. **Introdução à peça radiofônica**. São Paulo: EPU, 1980.

SOUZA, Maria do Rosário Silva. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança**. Disponível em: <<http://www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm>>. Acesso em 02 de junho de 2010.