

José Ribeiro Ferreira e Paula Barata Dias (coord.), *Actas do Congresso “Som e Imagem no Ensino dos Estudos Clássicos”*, Coimbra, Instituto de Estudos Clássicos, 2003, 376 pp. [ISBN: 972-9057-16-8]

O presente volume reúne as comunicações apresentadas ao congresso subordinado ao tema “Som e Imagem no Ensino dos Estudos Clássicos”, realizado em Coimbra, nos dias 14, 15 e 16 de Novembro de 2001, numa organização conjunta do Instituto de Estudos Clássicos da Faculdade de Letras, Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra, Associação Portuguesa de Estudos Clássicos e Liga de Amigos de Conímbriga.

Neste encontro, pretendeu-se discutir “os fundamentos da utilização dos audiovisuais nos estudos clássicos e a sua aplicação nas diversas modalidades: banda desenhada, cinema, informática, literatura infantil, música e vídeo” (p. 3), como refere José Ribeiro Ferreira.

O volume encontra-se dividido em duas partes. A primeira, intitulada “Fundamentação”, reflecte sobre o papel das várias formas de arte (como o cinema, o teatro ou a arquitectura) na recriação da antiguidade clássica. Feita esta ‘actualização’ do mundo antigo, torna-se, então, necessário repensar o ensino da cultura e línguas clássicas, de forma a torná-lo mais aliciante e sedutor. A segunda parte, designada “Aplicação”, analisa a utilização dos meios audiovisuais no ensino dos estudos clássicos.

Em primeiro lugar, debate-se a função da banda desenhada, destacando a sua grande vantagem: por um lado, permitir que um público não iniciado estabeleça os primeiros contactos, de forma agradável e divertida, com o mundo antigo; por outro, incentivar os iniciados ao estudo das línguas e da cultura clássicas. Os principais factores de atracção da nona arte são os cenários, através dos quais é possível visualizar a Roma ou a Grécia antigas; o renascer de mitos e personagens da antiguidade; e, evidentemente, as histórias, que, embora naturalmente simplificadas e fantasiadas, se baseiam sempre em factos verídicos. A banda desenhada caracteriza-se ainda pela actualidade dos temas que,

apesar de fundados numa época já distante, questionam os limites da humanidade. Luís da Silva Fernandes dedica um capítulo particularmente interessante à utilização didáctica da obra *Alix*, tendo em conta não só o ensino das línguas e cultura clássicas, mas também o da história.

O cinema é igualmente referido como uma fonte de informação a explorar, pois oferece reconstruções da antiguidade bem fundamentadas e de excelente qualidade, adaptadas à época contemporânea. Desta forma, é possível ter, em pleno século XXI, uma visão global da vida quotidiana do mundo antigo, a nível cultural, religioso, administrativo, político e militar (sobretudo no que respeita aos filmes de tema romano, mais populares do que os de tema grego, que se fixam, na sua maioria, nos mitos e nas lendas homéricas). É de destacar a comunicação de Fernando Lillo Redonet, que apresenta interessantes sugestões de aplicação didáctica dos filmes e menciona algumas fontes clássicas que os fundamentam. Descreve ainda a influência destas fontes em filmes modernos que, embora não retratem o mundo antigo, mostram que a cultura e a literatura clássicas continuam a servir de inspiração aos mais diversos géneros cinematográficos.

A informática é considerada uma das áreas mais atractivas para os alunos, daí que se registre um crescimento dos programas didácticos relacionados com a antiguidade clássica. Torna-se, então, possível fazer reconstruções virtuais e visitas interactivas ao mundo antigo, quer através de suportes como o CD-ROM, quer através da 'internet'. Estas novas tecnologias não só complementam as aulas, mas também irão, dentro em breve, permitir aceder fácil e eficazmente a informações em locais como explorações arqueológicas, mosteiros, museus, etc., através do uso da realidade virtual. Também de extrema utilidade são os motores de busca e os programas de análise de texto, que simplificam e tornam motivador o processo ensino-aprendizagem, apesar de exigirem uma selecção da informação obtida.

Em seguida, destaca-se a importância que a literatura infantil tem na divulgação da cultura clássica, pois oferece às crianças uma abordagem fácil e atraente da civilização greco-latina, ao mesmo tempo que

as inicia na reflexão sobre temas como a condição humana ou a disputa de poder (através das fábulas de Fedro ou Esopo, por exemplo, ou através da narrativa dos mitos que opõem deuses a homens). Embora o material disponível seja, na maioria das vezes, escasso, as adaptações são geralmente de grande qualidade.

Refere-se ainda que a música, em geral, e a ópera, em particular (por concentrar num mesmo espectáculo música, teatro, literatura, artes plásticas e, muitas vezes, dança), desde cedo contribuíram para a divulgação do mundo clássico. De facto, muitos compositores inspiraram as suas obras em temas e mitos da antiguidade, que, assim, se perpetuaram e ainda hoje fazem parte da nossa cultura. A música é, por isso, mais um instrumento didáctico a explorar.

O vídeo é o último meio audiovisual em análise. A sua vertente didáctica transforma-o numa ferramenta imprescindível ao ensino não só das línguas e cultura clássicas, mas também da história e de todas as disciplinas relacionadas com a escrita (paleografia, epigrafia, codicologia, etc.), uma vez que reúne as características de todos os outros meios audiovisuais.

Deste debate conclui-se, portanto, que o som e a imagem valorizam e estimulam o ensino das línguas clássicas. É, no entanto, necessário não esquecer que os meios audiovisuais são apenas um instrumento complementar, não podendo, em ocasião alguma, suprir o papel do professor, como sublinha Arnaldo Espírito Santo: “nem as novas tecnologias substituem esse acto profundamente humano que é aprender e ensinar a aprender, nem a investigação e o ensino podem prescindir de todos os recursos que os podem otimizar, desde que não destruam a sua essência e sejam utilizados com conta, peso e medida” (p. 12).

JOANA SERAFIM