

BIBLIOART: UMA NOVA PROPOSTA CULTURAL PARA O IFAM - CAMPUS MANAUS ZONA LESTE

Biblioart: a new cultural proposal for IFAM - Campus Manaus East Zone

Beatriz Pereira Dias¹
Diego Leonardo de Souza Fonseca²

Resumo: O presente relato de experiência apresenta a ideia de criação do *Biblioart* e as experiências adquiridas no projeto de extensão cultural, que buscou fomentar atividades culturais e artísticas no Instituto Federal do Amazonas – *Campus* Manaus Zona Leste (IFAM/CMZL) e na comunidade em seu entorno. O objetivo deste relato é apresentar o desenvolvimento do projeto nos dois eventos realizados pela biblioteca Prof.^a Amélia de Souza Leal, sendo a primeira edição em 2015 e a segunda em 2016, a fim de abordar os impactos, a relevância das atividades e as contribuições para a sociedade interna e externa do *campus*. Quanto à metodologia, optou-se por realizar uma abordagem conceitual da proposta do evento e dividir o relato em dois momentos (1^a e 2^a edição) e, assim, realizar uma análise entre as duas edições, evidenciando as atividades e as experiências adquiridas em ambas. A finalidade da proposta do relato de experiência foi de apresentar os efeitos do *Biblioart* na comunidade interna e externa no âmbito social, artístico e cultural, bem como compreendê-lo como um novo equipamento cultural para o IFAM/CMZL, tendo em vista que há sob a avaliação da coordenação da biblioteca a expectativa de dar continuidade ao projeto, a fim de torná-lo uma atividade anual do *campus*.

Palavras-chave: Biblioteca. Cultura. Informação.

1 Especialista em Bibliotecas Escolares, Bibliotecária-Documentalista, Instituto Federal do Amazonas, *Campus* Manaus Zona Leste – IFAM/CMZL. beatriz.dias@ifam.edu.br

2 Mestre em Engenharia de Produção, Bibliotecário-Documentalista, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CMZL. diego.fonseca@ifam.edu.br

Abstract: *The present experience report presents the idea of creation of Biblioart, as well as the experiences gained in the project of cultural extension, which sought to foment cultural and artistic activities in the Federal Institute of Amazonas - Campus Manaus Zona Leste (IFAM-CMZL) and in the community around the East Zone. The objective of the report is to present the development of the project in both events carried out by the librarian Professor Amélia de Souza Leal. The first edition in 2015 and the second in 2016, in order to address the impacts, the relevance of the activities and the contributions of the Event for the inner and outer campus society. As for the methodology, it was decided to carry out a conceptual approach to the proposal of the event and divide the report into two moments (1st and 2nd edition) in order to carry out an analysis between the two editions and to report the activities and present the Experience gained in both. The purpose of the proposal of the experience report was to present how Biblioart has impacted the internal and external community in the social, artistic and cultural spheres, as well as understanding it as a new cultural equipment for IFAM-CMZL. Considering that, there is under the evaluation of library coordination the expectation of continuing the project in order to make it an annual campus activity.*

Keywords: *Library. Culture. Information.*

INTRODUÇÃO

A cultura e a informação são processos complexos que estão diretamente relacionados ao desenvolvimento do indivíduo e à preservação do conhecimento como um todo.

Maraña (2010) afirma que cultura e desenvolvimento são ações que não trabalham separadas, mas em conjunto, de forma constante.

Desta forma, assim como a cultura, a informação é detentora de grande parcela de contribuição para que haja a manifestação cultural.

Mostafa (2012) argumenta sobre o termo “mediação cultural” que pode ser compreendido como o conhecimento artístico e cultural dentro do aspecto informacional, inicialmente difundido nos anos 60.

Dentro desse contexto, a biblioteca exerce um papel de mediadora entre a informação e a sociedade, cumprindo o seu perfil como uma ferramenta de extensão institucional (SILVA *et al*, 1999).

Santos (2015), por meio de levantamentos recentes, percebe que as bibliotecas são consideradas as instituições culturais mais presentes nos municípios brasileiros, principalmente nas escolas públicas.

Essa característica ímpar da biblioteca (agente de mediação cultural) garante o cumprimento de seu dever: agregar valores para o seu espaço e estender os seus serviços e produtos para a comunidade.

BIBLIOART: A PROPOSTA

A gênese do projeto partiu da inquietação de trazer para o espaço da biblioteca do IFAM, *Campus* Manaus Zona Leste, um novo apanhado de produtos e serviços atrelados ao desenvolvimento cultural e regional, sob uma ótica menos tradicionalista do que

aquela comumente associada aos serviços de bibliotecas de Institutos Federais.

O evento surgiu, também, com um propósito de estender a cultura, arte e informação para a comunidade ao redor do IFAM/CMZL, tendo em vista que a Zona Leste (região urbana de localização do *campus*) é uma área periférica e com baixa acessibilidade a atividades culturais e artísticas.

Em 2015, a partir de uma *brainstorming*³ colaborativa realizada entre os bibliotecários da unidade, surgiu a ideia de transformar o montante de serviços e produtos inovadores em um evento anual, nascendo assim o I *Biblioart* cuja proposta principal visou fomentar o desenvolvimento artístico local, a cultura regional e a informação expressa através da arte.

Para tal, o objetivo da proposta foi de atingir não somente o público interno do *campus* (alunos e servidores), mas também a comunidade externa por meio das parcerias, divulgações e convites feitos pelas mídias sociais e abertura do espaço para a participação do público nas atividades.

PRIMEIRA EDIÇÃO: 2015

A primeira edição do evento foi realizada no mês de outubro de 2015. Teve duração de dois dias. Participaram do evento a equipe de servidores da biblioteca, alguns colaboradores externos (voluntários) e artistas locais convidados pela organização.

A construção do cronograma de atividades para o evento foi dividida em: oficinas, palestras, concursos e apresentações culturais.

O evento contou com a seguinte programação de oficinas: *Papercraft*⁴ (Figura

³ *Brainstorming* é uma técnica de criatividade em grupo inventada por A. F. Osborn, em 1963, que deve ser aplicada a grupos de pessoas devidamente organizados. (INFOPÉDIA, 2017)

⁴ É um método de construção de objetos tridimensionais a partir de papel semelhante ao origami (SOUZA, 2013).

1), Produção de Zine⁵, Contação de histórias (Figura 2) e Artes com Estêncil⁶. Cada oficina foi ministrada por um colaborador voluntário convidado pela coordenação do evento.

Figura 1: Oficina de *Papercraft*



Fonte: Próprio autor, 2015.

Figura 2: Oficina de contação de histórias



Fonte: Próprio autor, 2015.

O I *Biblioart* buscou firmar parcerias com vários expoentes da classe artística, sobretudo aqueles tão jovens quanto o público-alvo do evento. Além disso participaram representantes da cultura amazonense como o artista plástico Anibal *Turenko Beça*, ministrante da oficina Artes com Estêncil.

A abertura do evento foi seguida da palestra *O Uso das Redes Sociais* ministrada pelo publicitário Marcus Pessoa, criador de uma famosa página de humor e regionalismo – *No Amazonas É Assim*.

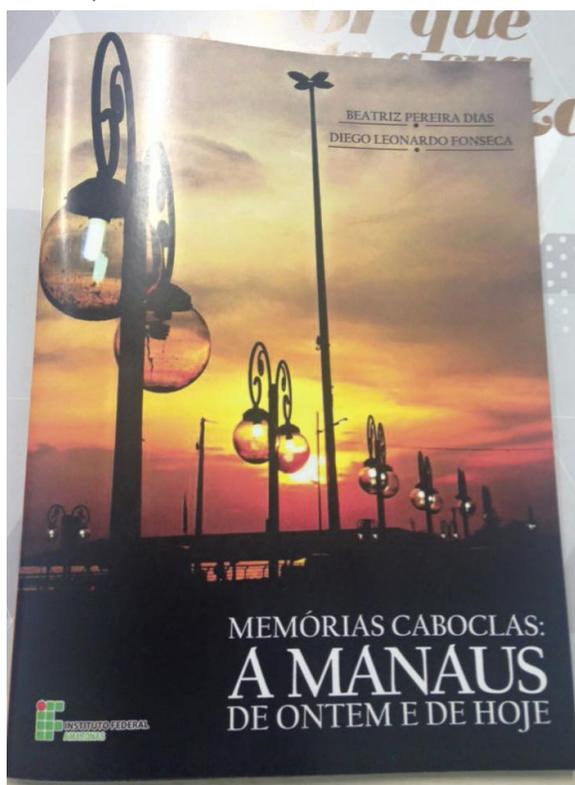
Paralelamente à programação das atividades, o evento disponibilizou dentro do ambiente da biblioteca o CineBiblio, espaço reservado para a exibição de filmes baseados em obras literárias dos mais diversos temas no qual o público pôde, durante toda a realização do *Biblioart*, se aproximar dessa tipologia de manifestação cultural.

Pelo fato da temática escolhida do programa ser direcionada à produção artística regional, houve a realização de dois concursos: I Concurso de Fotografia e o I Concurso de Crônicas, ambos voltados à comunidade acadêmica. Ao final das atividades do I *Biblioart* os vencedores receberam premiações e como forma de retribuição para a instituição e valorização da produção dos participantes, foi lançado o livro *Memórias caboclas: a Manaus de ontem e de hoje*, cujo título foi a temática proposta (Figura 3).

5 Representação e divulgação de uma ideologia através da colagem (CARVALHO; FILHO, 2016).

6 Técnica usada para aplicar um desenho ou uma ilustração em uma superfície vazada (NOVA ESCOLA, 2014).

Figura 3: Capa do livro (produto da 1ª edição do *Biblioart*)



Fonte: Próprio autor, 2016.

O evento contou ainda com a participação de um grupo de teatro universitário da Escola Superior de Artes e Turismo da Universidade do Estado do Amazonas – ESAT/UEA. O espetáculo apresentado, *Tempestade*, trata-se de adaptação da obra homônima de William Shakespeare.

O encerramento do evento foi marcado pela apresentação de Os Tucumanus, grupo musical do Estado do Amazonas premiado internacionalmente e uma das atrações do “*Brazilian Day in New York*” na edição de 2012.

SEGUNDA EDIÇÃO: 2016

A segunda edição do *Biblioart* procurou aperfeiçoar seu formato. Para isso, avaliaram-se pontos positivos e negativos da edição anterior. Também foram inseridos na comissão do evento discentes de variados

cursos técnicos de Nível Médio Integrado ao Ensino Médio, com o intuito de sincronizar as ideias e expandir a coautoria do projeto.

A temática escolhida, *Informação é arte*, surgiu com a intenção de valorizar a produção artística através de novas percepções sobre a própria arte e com a intermediação da informação como um canal de comunicação com o público.

O II *Biblioart* foi realizado no mês de novembro de 2016. Desta vez o evento teve a duração de apenas um dia. Todas as programações foram realizadas na estrutura que abriga as instalações da biblioteca, prédio da Coordenação de Documentação e Informação – CDI, no hall de convivência do IFAM/CMZL e nos espaços ao redor do *campus*.

A fim de buscar inovações e gerar visibilidade para o evento, a coordenação decidiu incluir outras tipologias de atividades e buscar novos parceiros como a Gracom, Escola de Efeitos Visuais, o autor amazonense Luan Sawada e os próprios docentes do Instituto Federal, personagens-chave no apoio técnico aos concursos propostos.

A Gracom disponibilizou para exibição e decoração um boneco gigante do personagem de histórias em quadrinhos *Hulk*, além de oportunizar sorteio de brindes e o oferecimento de uma palestra sobre técnicas de desenhos gráficos.

Concomitantemente foi realizada a primeira edição do “Esqueça um gibi”, com o intuito de receber doações de histórias em quadrinhos para a criação da 1ª gibiteca do IFAM/CMZL. Nessa programação Luan Sawada (Figura 4) apresentou e autografou o seu livro *Crônicas Tupi: o nascimento do Guará Dourado*, uma produção de fantasia épica totalmente inspirada na cultura indígena brasileira.

Figura 4: Lançamento da obra e mostra artística sobre HQ⁷



Fonte: Próprio autor, 2016.

A programação da 2ª edição buscou fazer uma alusão à temática escolhida por meio de realizações de concursos artísticos, a fim de despertar nos participantes, grande parte composta por discentes do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, habilidades e potencialidades criativas, propiciando, inclusive, o reconhecimento do valor da diversidade artística. Dessa forma, seria possível permitir a troca de experiências diversificadas que contribuem diretamente para a construção de um conhecimento omnilateral⁸.

Os concursos oferecidos foram: I Concurso de Redação, I Concurso de Soletração (denominado de Soletrando), I Concurso de Declamação (Figura 5) e

7 Sigla para Histórias em Quadrinhos

8 O conceito é de grande importância para a reflexão em torno do problema da educação em Marx. Ele se refere a uma formação humana oposta à formação unilateral provocada pelo trabalho alienado, pela divisão social do trabalho, pelas relações burguesas estranhadas, enfim. (DICIONÁRIO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EM SAÚDE, 2012)

o I Concurso de *Cosplay*, cuja finalidade transpassa o incentivo à personificação artística dos participantes, pois ajuda-os a lidar com o público, administrar o número apresentado e confeccionar suas vestimentas.

Para cada concurso foram designadas comissões organizadoras e elaborados editais, divulgados juntamente com os prazos para a inscrição em cada concurso, para a apresentação das regras e condições de participação do evento.

Cada concurso ofereceu premiações aos três primeiros colocados que foram contemplados com brindes, valores em dinheiro e vales culturais (vales-livro de uma livraria nacional e passaportes de gratuidade para visita ao Museu da Amazônia - MUSA). Os concursos foram realizados em locais e horários distintos contando com a participação de servidores técnico-administrativos e docentes para a formação dos comitês de avaliação.

Figura 5: Concurso de Declamação



Fonte: Próprio autor, 2016.

O Concurso de Redação apresentou temáticas referentes ao universo contemporâneo, cuja finalidade foi se

aproximar ao modelo de redação aplicado pelo Exame Nacional de Ensino Médio – Enem.

O Concurso de Declamação, titulado *Poetas brasileiros*, exigiu dos participantes habilidades para recitar e interpretar a poesias diversas.

Para o Concurso de Soletração – *Soletrando* – buscou-se inspiração nos modelos já conhecidos de campeonatos do mesmo gênero, em estilo de perguntas e respostas, apresentando uma temática de palavras mais direcionada ao universo acadêmico. Nesse concurso cada participante precisaria acertar a palavra sem consulta a nenhum material.

O Concurso *Cosplay* surgiu como uma inovação no IFAM/CMZL por ser o primeiro concurso do tipo realizado no *Campus* e tal atividade teve boa receptividade pelo público participante. A ideia era que os participantes se caracterizassem como personagens variados (tema livre) e realizassem uma performance para o público.

Além dos concursos o evento ainda oportunizou aos partícipes uma Oficina de Restauração de Livros denominada de *Cuide bem do seu amigo: oficina de pequenos reparos em livros* (Figura 6). O objetivo da oficina foi atender ao público interessado em aprender a manusear, conservar e restaurar seu próprio livro. A ação contou com a presença de servidores, alunos do IFAM e também alunos de outras instituições. A oficina foi ministrada por bibliotecários especialistas no assunto.

Figura 6: Oficina de pequenos reparos em livros



Fonte: Próprio autor, 2016.

Outra atividade apresentada nessa edição foi a *Biblioteca de Sentidos*, uma proposta de experiência sensorial que trouxe ao público a oportunidade de viver dentro do espaço do acervo da biblioteca uma nova percepção de acesso ao mundo e aos objetos, utilizando os sentidos de audição, tato, olfato, paladar e a visão.

Os participantes da atividade eram vendados e então adentravam em uma sala totalmente escura (o acervo), rodeada de diversos objetos para estimulação tátil em um ambiente com sonorização especial. A finalidade do espaço foi trazer ao participante a experiência do reconhecimento sensorial, sendo conduzido sem qualquer autonomia da sua própria direção. Alertou-se que essa experiência permite fazer alusão ao dia a dia do deficiente visual.

Como o enfoque do *Biblioart* está alicerçado, também, no entretenimento e na aprendizagem através do lúdico, essa edição trouxe a gincana *Caça ao Tesouro*. Nessa atividade foram escondidas ao redor do prédio da biblioteca cápsulas contendo

o código do livro (número de chamada) de determinadas obras do acervo. A maratona exploratória consistia em direcionar o participante, por meio da interpretação dos números, até o livro indicado que por sua vez continha um prêmio entre suas folhas.

Dessa forma, a finalidade da *caça* foi aproximar os participantes dos livros contidos no acervo e, por meio do lúdico, popularizar entre os usuários potenciais a leitura e interpretação correta dos números de chamada dos livros da coleção, facilitando uma posterior pesquisa bibliográfica.

O encerramento da segunda edição realizado no *hall* de convivência do *campus* contou com a apresentação artística de dois grupos de dança de rua e um grupo musical, ambos compostos de alunos do IFAM/CMZL, que finalizaram o evento com músicas regionais e nacionais.

AVALIAÇÕES DAS EXPERIÊNCIAS

A proposta que norteou a criação do *Biblioart* buscou focar no desenvolvimento omnilateral do cidadão, focando na cultura e na arte dentro de seus mais diversos aspectos, tendo por objetivo atingir um patamar de inovação.

As experiências adquiridas na elaboração e execução do evento foram positivas. Consideramos que, ao realizar um comparativo entre os anos de 2015 e 2016, houve melhoras progressivas na construção das programações e na apresentação de novas atividades.

É importante noticiar que uma das maiores mudanças entre as duas edições do *Biblioart* foi a distribuição equitativa entre as funções de gerenciamento dos concursos. Se na primeira edição a coordenação geral do evento optou por centralizar a maioria das decisões quanto a escolha de atividades e a gerência dos concursos, no II *Biblioart* cada um

dos servidores da biblioteca – bibliotecários, auxiliares de biblioteca e assistentes administrativos - tornou-se responsável por um dos certames e/ou atividades, o que além de fortalecer o espírito de união da equipe ainda promove o desenvolvimento profissional de cada agente envolvido.

O impacto cultural no *campus* e na comunidade externa pode ser apontado como um dos grandes resultados observados com a realização do *Biblioart*, alcançando assim a sua proposta principal que era a de atingir a diversidade de públicos. A biblioteca teve maior aproximação com o público interno e externo e, conseqüentemente, gerou relacionamento do usuário com os serviços e produtos oferecidos no espaço.

O impacto social na comunidade também foi outro ponto positivo apontado durante a realização dos eventos. Notou-se que o *Biblioart* atraiu a comunidade externa para o espaço da biblioteca apesar de não ter sido tão frequente como o esperado, entretanto atingiu ao objetivo inicial proposto de estender as ações culturais para fora do *campus* e promover visibilidade institucional.

A estratégia inicial do projeto foi de atender a todos os públicos e fomentar o ativismo cultural na comunidade, que tem pouco acesso aos equipamentos culturais e artísticos da cidade.

Dentre as lições adquiridas nos dois anos de realização do projeto talvez a experiência de criar um projeto cultural a partir do oferecimento de múltiplas atividades artísticas tenha sido o maior desafio e também um grande aprendizado. Apresentar ao público jovem um novo olhar cultural e trazer a comunidade para o espaço do *campus* foram os dois principais objetivos alcançados pelo projeto. Sobretudo, o aspecto da inovação – com o oferecimento de cursos e oficinas abordando temáticas diferentes - trouxe para o IFAM/CMZL um aspecto de reinvenção, com a missão de trazer sempre

diferentes propostas nos eventos posteriores e consolidar o projeto como uma atividade anual da instituição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura e a informação precisam andar sempre em sintonia, principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento da Educação e da Arte em um espaço de formação cidadã como o Instituto Federal.

O IFAM/CMZL está localizado em um bairro periférico da cidade e o papel da biblioteca é promover a cultura através da extensão. A ideia central sempre foi o de integrar a sociedade como um todo, tanto no *campus* quanto fora do *campus*, a fim de estender a cultura e a arte sem restrições.

O projeto *Biblioart* pode ser compreendido da seguinte forma: um evento em constante aperfeiçoamento. É assim que o projeto busca se desenvolver desde a sua criação, sempre na expectativa de oferecer novas experiências ao IFAM/CMZL e para as comunidades ao seu redor, na tentativa de não perder a essência da inovação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFAM - *Campus* Manaus Zona Leste e a Pró-Reitoria de Extensão que possibilitaram, através do Edital 2015/2 da Política de Assistência Estudantil (2015) e do Edital Proex nº 004/2016, a realização da 1ª e 2ª edição do evento.

À Profª Maria Gabriella Fonseca pela participação colaborativa na comissão de jurados de um dos eventos realizados na 2ª edição e pela revisão técnica realizada no presente relato de experiência e no livro *Memórias caboclas: a Manaus de ontem e de hoje*.

Por fim, agradecemos, de forma especial, a todos os colaboradores que contribuíram

direta e indiretamente para a realização desse projeto. O objetivo será permanentemente: inovar e estender o *Biblioart* por um longo caminho.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Lúcio Flávio Teixeira de; FILHO, Osmar Gonçalves dos Reis. *A utilização de imagens em zines punks brasileiros impressos. Anais*, Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 21., São Paulo: INTERCOM. 2016.

DICIONÁRIO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EM SAÚDE. *Omnilateralidade*. 2012. Disponível em: <http://www.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes/omn.html>. Acesso em 20 mar.2017.

INFOPÉDIA. *Brainstorming. Artigos de apoio Infopédia [em linha]*. Porto: Porto Editora. 2003. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$brainstorming](https://www.infopedia.pt/$brainstorming). Acesso em 20 mar. 2017.

MARAÑA, M. *Cultura y desarrollo: evolución y perspectivas*. España: UNESCO. Etxea: *Cuadernos de trabajo, n. 1*. 2010

MOSTAFA, S. P. *Conhecimento, informação e meios de transmissão cultural. Inf. & Soc.:Est., João Pessoa, v.22, n.3, p. 95-100, set./dez. 2012.*

NOVA ESCOLA. *Do muro para a classe e de volta para as ruas*. 2014. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/181/do-muro-para-a-classe-e-de-volta-para-as-ruas>. Acesso em: 28 jun. 2017.

SANTOS, Josiel Machado. *Ação Cultural em Bibliotecas Públicas: o bibliotecário como agente transformador*. Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação. São Paulo, v. 11, n.2, p. 173-189, jun./dez. 2015.

SILVA, João Roberto S. *et al.* *Biblioteca como espaço de transformação cultural: relato de experiência da biblioteca do Centro Cultural Inter-regional Lagoa do Nado*: In: VIANNA, Márcia Milton; CAMPELLO, Bernadete; MOURA, Victor Hugo Vieira. *Biblioteca escolar: espaço de ação pedagógica*. Belo Horizonte: EB/UFMG, 1999. p. 11.

SOUZA, Márcia de A. S. *Geometria Descritiva: aplicação de exercício usando o hexaedro*. *Anais: Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico, 23.*, International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design. 10., Florianópolis: SC, 2013.