

MÚSICA POPULAR BRASILEIRA DURANTE O REGIME MILITAR¹

MULTIMEDIA INFORMATIVE SOFTWARE ABOUT BRAZILIAN POPULAR MUSIC DURING THE MILITARY REGIME

Gisiane Gerloff²

Maria Cristina Cezimbra Schmidt³

Eliana Ventrini⁴

RESUMO

Com o objetivo de mostrar de uma maneira clara, simples e amena um período recente da nossa história, desenvolveu-se um *Software* Multimídia sobre a Música Popular Brasileira durante o Regime Militar. O mesmo foi desenvolvido na ferramenta de autoria *Toolbook* e baseado na Metodologia OOHDM. Utilizou-se uma pesquisa bibliográfica e fonográfica para a coleta de informações. O CD-ROM do *Software* Multimídia sobre a Música Popular Brasileira durante o Regime Militar tem como itens principais a Bossa Nova, MPB Engajada e de Protesto, Jovem Guarda, Tropicalismo e MPB Pós AI-5.

Palavras-Chave: Multimídia - Informação - Musica Popular - Regime Militar.

ABSTRACT

This article presents a Multimedia Informative Software about Brazilian Popular Music during the military regime. It was developed using the authorship tool *Toolbook* and was based on the OOHDM methodology. It was used both a bibliographic and a phonographic research, to collect the information. The objective of this software is to show in a clear, simple and pleasant manner, a recent period of our History. The Multimedia Informative Software of CD-ROM has items, like Bossa Nova, MPB Engajada e de Protesto, Jovem Guarda, Tropicalismo and MPB Pós AI-5.

Key Words: Multimedia - Information - Popular Music - Military Regime

¹ Trabalho Final de Graduação.

² Aluna do Curso Superior de Tecnologia em Processamento de Dados - UNIFRA.

³ Orientadora.

⁴ Coorientadora.

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta a produção musical de um período recente da História do Brasil, de grande opressão política e social: o Regime Autoritário Militar, instaurado em 1964. A trajetória foi traçada a partir de três momentos distintos: os anos pré-64; os anos de 1964-1968 e, os anos pós-68. A produção musical da época, com forte atuação social e política, também serviu de veículo para denúncia social e atuou como instrumento de resistência ao regime militar. Trata-se, ainda, de uma produção musical de forte caráter participante, cuja atuação foi interrompida no decorrer da década de 60, particularmente após a instauração do Ato Institucional - 5 (AI-5), em dezembro de 1968.

Percorrer os caminhos (ou descaminhos) da produção musical durante a ditadura militar, desde os anos que antecedem o Golpe Militar de 1964 até o final da década de 70, de maneira que mantenha a atenção do usuário através de fotos, imagens e sons da época através de um CD-ROM que sirva de complemento aos tópicos apresentados em sala de aula ou de informação para brasileiros que desejam conhecer um pouco mais sobre um período recente da História do país. *Informar e Educar*, são os objetivos centrais do sistema multimídia desenvolvido.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O INÍCIO DOS ANOS 60

O início da década de 60, no Brasil, - os chamados anos pré-64 - corresponde a uma época de grandes projetos e utopias, dos quais os Centros Populares de Cultura (CPCs), ligados à União Nacional de Estudantes (UNE), foram os principais porta-vozes. Defensores de uma *arte popular revolucionária*, que se opunha à arte do povo - considerada "alienada" e "desprovida de qualidade artística" - e à arte popular - fruto da indústria cultural e, portanto desprezível, por não despertar a consciência crítica de quem consome. Para os cepecistas, o povo era tido como incapaz de autoconscientizar-se e autolibertar-se. Sua tomada de consciência deveria ser induzida, ou dirigida, por um determinado grupo de intelectuais - a chamada "vanguarda revolucionária". Tratava-se, segundo HOLLANDA & GONÇALVES (1995, p. 10), de um "amplo movimento cultural didático-conscientizador", dirigido ao povo, com o qual estavam envolvidos os mais variados setores das artes brasileiras - cinema, teatro, música e literatura. À época, forjou-se um tipo de participação, de engajamento social e político muito particular e intenso. Ideais nacionalistas e revolucionários eram

igualmente compartilhados e defendidos por intelectuais, artistas e estudantes universitários, numa espécie de “aliança” de esquerda, porta-voz de um determinado pensamento, de uma determinada postura ideológica e estética altamente combativa, e a qual se fazia contra o imperialismo norte-americano, a miséria, a má distribuição da terra e o subdesenvolvimento.

Assim, a chamada “arte engajada” ou “participante” – tão representativa da geração dos anos 60 e 70 – não surgiu a partir do Golpe de 64 com a exclusiva intenção de combatê-lo, mas ainda na passagem da década de 50 para a de 60, num momento muito particular e especial do ponto de vista da cultura brasileira.

Mas, a ditadura, instaurada em 1964, liquidou com todos os movimentos populares em ascensão, precisamente porque eles se voltavam para a transformação da sociedade em bases mais justas. E igualmente enfraqueceu a ação do movimento estudantil – um movimento forte e articulado cuja presença, à época, era condição para a continuidade do debate político.

A Bossa Nova foi um movimento de jovens compositores e instrumentistas cariocas, de zona sul, contra a música internacional que na época dominava o país: o bolero. Segundo ele, a Bossa Nova sofreu influências do jazz, mas era samba; trouxe o canto falado e passou a falar das coisas de todo o dia e do amor como acontecimentos cotidianos. Um verdadeiro divisor de águas em relação ao “cancioneiro engajado e de protesto”, empenhado, a partir de 64, na luta contra a ditadura. Entre os representantes do movimento bossanovista, muitos compartilhavam com Roberto Menescal a idéia de que “música não foi feita para alertar coisa nenhuma” (CASTRO, 1990). Mas, como os tempos eram de repressão e censura, não demorou a surgir uma ala esquerda dentro do movimento, defendendo a temática participante como contraponto necessário e permanente ao regime político.

Assim, é a partir de meados da década de 60 que uma vertente da Bossa Nova passa a incorporar os ideais revolucionários da esquerda brasileira, apresentando canções de forte conteúdo político e social. Essa cisão interna no movimento da Bossa Nova, entretanto, é apontada como um dos fatores desencadeadores da crise por que passava a Música Popular Brasileira (MPB) em meados da década de 60, uma vez que aquela divisão reduzia o conjunto da produção musical brasileira em duas vertentes cujos campos de atuação eram rigorosamente demarcados: arte “alienada” *versus* arte “engajada”. Não havia como fugir do rótulo. Fora dele, não havia outra expressão artística considerada válida. Ou melhor, fora da “arte engajada”, não havia expressão que merecesse legitimidade naquele momento.

O movimento Tropicalista, surgido, em 1967, no 3º Festival de MPB promovido pela TV Record abria um novo código de expressão no meio musical brasileiro. À época de seu surgimento, este meio encontrava-se radicalmente polarizado no Brasil. De um lado, o protesto social nacionalista cantado por artistas “engajados” da segunda fase da Bossa Nova – quando esta passa a dedicar-se às canções de protesto e a um público universitário intelectualizado, e, de outro, o *iê-iê-iê* “alienado” da Jovem Guarda – um “movimento de música jovem, assemelhado ao *rock* e às canções ligeiras da juventude inglesa e norte-americana” (HOLLANDA & GOLÇALVES, 1995, p. 54). Porém, considerado pela mesma autora, “movimento de renovação da canção popular”, à época do seu surgimento, não foi compreendido como tal, nem mesmo foi assimilado pelo meio estudantil e intelectual que, naquele momento, encontrava-se comprometido com o engajamento político-ideológico nacionalista e entendia que “só a luta armada era capaz de derrubar a ditadura”.

A dimensão política e social não era um dado alheio às canções tropicalistas, como julgaram, apressadamente, os “engajados” mais radicais. Apenas apresentava-se de forma diversa da que comumente se fazia, destoando do tom sério e militante com que certas questões eram tratadas. O fato de utilizar a “paródia do mundo oficial e sério” como estética revolucionária, transformando situações sérias em risíveis, ou passíveis de deboche, bem como a utilização de recursos visuais para representar e reforçar o conteúdo das canções, fez com que seu teor contestador acabasse não sendo imediatamente reconhecido (MIRANDA, 1997, p. 140).

Além da *forma* revolucionária, o Tropicalismo incorporou às suas canções dois elementos que iriam comprometer a receptividade do movimento, em função da própria especificidade do momento em que se vivia. Em primeiro lugar, o olhar desestruturador que lançava sobre os valores e comportamentos vigentes. Em segundo, a incorporação de elementos típicos da modernidade musical estrangeira, ainda estranhos à indústria brasileira, a exemplo da guitarra elétrica – símbolo da cultura norte-americana. A questão que se apresenta é que, naquele momento, era difícil para a ala “engajada”, enclausurada que estava em seu radicalismo, compreender uma revolução comportamental e estética, quando o que mais se queria era a revolução política. Assim como era difícil aceitar a incorporação de elementos estrangeiros à música popular brasileira, uma vez que a revolução política que se queria passava, necessariamente, por um processo de valorização da cultura nacional, contra, principalmente, o imperialismo norte-americano.

Para os militares, o Tropicalismo enquadrava-se perfeitamente entre as práticas consideradas “subversivas”. Em dezembro de 1968, quando o

regime surpreendeu com a instauração do AI-5, Caetano Veloso e Gilberto e todas as outras *vozes e acordes dissonantes*, que até então se fizeram ouvir, fortes, foram calados pelo fechamento do regime. A repressão, que entre 1964 e 1968 havia sido mais branda, passa a ser total. A efervescência cultural perde o fervor totalmente em 1969 e na virada da década. A luta estava perdida e muitos sentiam-se derrotados.

Sem analisar as diferenças entre os movimentos musicais, observa-se aquilo que lhes era comum: a atitude participante e contestadora diante das questões sociais e políticas que envolviam o país, naquele momento, a predisposição, ou a disposição ao envolvimento, tornando tudo passível de discussão, crítica, denúncia e transformação. As diferenças eram suplantadas diante da necessidade de luta – coletiva – contra a ditadura.

No recrudescimento do regime, as palavras de ordem tiveram de ser abandonadas. Eram os sinais de um tempo em que se perdia a liberdade, mas se reinventava novas formas de *dizer*. A afronta ao regime, consubstanciada nas letras das canções, aparecia, assim, com frequência, mesmo diante da constante ameaça de censura. Observa-se que em certas canções, gravadas ao longo da década de 70, e algumas no início da década de 80, já se prenunciava a própria insustentabilidade do regime. Em 1978, o governo Geisel anunciava a suspensão da censura prévia aos jornais alternativos e a revogação do AI-5, inaugurando um período de transição democrática, que se consolidaria nos anos subseqüentes. Essa lenta, mas progressiva desarticulação do regime, refletia-se nas canções através da utilização da imagem do vento com símbolo de mudança. Final dos anos 70 era, também, tempos de se refletir sobre as perdas, inúmeras, e difíceis de se contabilizar. A perda do entusiasmo, a perda das pessoas. Pessoas desaparecidas pela violência clandestina com que agiam os agentes do regime.

Trata-se, portanto, de uma produção musical localizada historicamente. O Golpe de 1964, que instituiu a censura e a repressão no Brasil, principalmente a partir de 1968, fez surgir uma arte que veio se constituir em um marco de resistência à ditadura. À época do regime militar, uma geração de artistas que então surgia no meio cultural brasileiro engajou-se na luta – simbólica – para ver uma nova ordem construída. Essa geração incorporou os ideais nacionalistas e revolucionários de esquerda e acreditou na possibilidade, mesmo que utópica, de fazer a revolução no país – social, política, cultural. Foi símbolo, referência, a expressão de uma época do Brasil.

A geração de 1968 tentou falar, mas no recrudescimento do regime deixou de ser ouvida: foi afastada do povo, foi censurada, exilada, torturada. Em nome do “progresso” e da “segurança nacional”. Mas, e as pessoas? Onde estavam que não a escutava? *Na sala de jantar/Ocupados em*

nascer e morrer, como escreveu Caetano Veloso, usufruindo o “milagre econômico brasileiro”. Precisou este não dar mais certo, para que aquelas vozes se sentissem, novamente, com a “história na mão”. Afinal, da canção *Pra não dizer que não falei das flores*, de Geraldo Vandré aprendera-se pelo menos uma lição: “esperar é saber”, e não o contrário.

SISTEMAS MULTIMÍDIA

Os sistemas multimídia ainda sofrem resistência no setor educacional, pois é um dos mais conservados entre os setores sociais, reagindo fortemente às inovações tecnológicas.

É preciso compreender que os professores serão sempre parte integrante da educação multimídia. Através dela, os professores encorajam um dos mais valiosos elementos da aprendizagem: a curiosidade. Incorporando a tecnologia à sala de aula, procura-se atrair novamente o interesse do aluno (HOLSINGER, 1994). A aprendizagem com computadores deve exigir dos alunos uma atitude de explorador, investigador e construtor (GONÇALVES, 1999). Isto significa que o professor deve deixar de ser o repassador do conhecimento – o computador pode fazer isso (e até melhor) – e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno (VALENTE, 1993).

Os sistemas multimídia representam para a educação um elemento equacionador na mudança do antigo paradigma educacional, no qual o professor assume o papel e a imagem do dono e entregador do conhecimento. No novo paradigma, a educação concentra-se no processo de aprendizagem e não mais no ensino (QUADROS, 1999).

No entanto, uma das principais objeções ao uso do computador em escolas, é a de que o contato constante com a máquina poderia levar a criança a desenvolver uma forma mecanizada de pensar, ou seja, pensar como o computador “pensa”, sem ambigüidades e de forma lógica e automatizada. Mas, segundo Papert apud CHAVES & SETZER (1988), enquanto lamentasse os possíveis efeitos danosos do computador, deveriam ser exploradas maneiras de orientar para direções positivas e desejáveis a influência que se presume prejudicial à aprendizagem e à forma de pensar da criança. Uma vantagem do pensamento mecanizado reside no fato de que, em contato com o computador, a criança aprende muito cedo a distinguir o pensamento mecânico do que não é. Sendo assim, essa habilidade poderá lhe permitir, frente a um problema, escolher a melhor maneira de resolvê-lo.

Uma das críticas à utilização do computador, simplesmente como uma máquina audiovisual, centra-se no fato de que a pedagogia utilizada – estímulo e resposta – é muito estreita e cansativa e, por vezes, conduz a uma forma

limitativa ou mesmo errônea de aprendizagem: a aprendizagem passiva por absorção e assimilação de informações (CHAVES & SETZER, 1988).

As novas modalidades de uso de computador na educação apontam para uma nova direção: o uso do computador não como uma “máquina de ensinar” simplesmente, mas como um novo meio educacional: o computador passa a ser uma ferramenta educacional, de complementação, aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade de ensino (VALENTE, 1993).

A introdução das tecnologias da informação na educação está associada não apenas a mudanças tecnológicas mas, também, sociais. Para Teodoro apud GONÇALVES (1999), as novas tecnologias podem originar novos processos de abordar velhas idéias e velhas práticas, ou seja, a introdução das tecnologias da informação na educação pode estar associada à mudança de como se aprende, à mudança de inovação entre quem aprende e quem ensina, à mudança do modo como se reflete sobre a natureza do conhecimento.

Outro aspecto importante no processo ensino-aprendizagem é que as novas tecnologias enriquecem e diversificam a experiência educacional. A diversificação de materiais (livros, televisão, computadores, Internet...) oportuniza a aprendizagem sob diversos pontos de vista. A mobilidade de utilização do computador e os objetivos escolares a serem alcançados pela escola devem ser avaliados por todos. De acordo com Niquini apud GONÇALVES (1999), o computador deve ser utilizado segundo uma lógica de integração com outros subsídios e instrumentos de informação.

Com base nessas considerações é que a educação está buscando superar esses problemas e oferecer aos estudantes um estudo mais qualificado. A informatização do ensino não irá resolver todos os problemas da educação, porém é uma das soluções que pode contribuir com o aluno no seu desenvolvimento individual.

Os pioneiros na utilização da hipermídia foram os usuários domésticos, que começaram a explorar a desconhecida mistura de textos, sons e imagens. Devido às suas características inovadoras e motivadoras de educação e entretenimento, a novidade conquistou residências, foi pouco a pouco entrando nas corporações e está, agora, entrando nas escolas.

Segundo FERNANDES & BASTOS (1997), existem sete elementos que, combinados ou não, podem ser incluídos em uma apresentação multimídia para prender a atenção e interesse do usuário: texto, gráfico, fotografia, som, animação, vídeo e interatividade.

Para CÔRTEZ & FERRADOR FILHO (1998), a interatividade é uma palavra-chave atualmente. Se bem utilizada, ela traduz, a necessidade de participação dos usuários navegando através da apresentação por conta própria. A hipermídia é um sistema de base de dados que fornece um método

não-sequencial de acesso a informações, sendo nós e ligações o ponto central deste tipo de sistema. Estes nós podem conter tanto informações de textos e gráficos, como informações de outro tipo, tais como imagens e sons digitalizados, seqüências de animação e vídeo interativo (SANTOS, 1997).

O interessante nos sistemas hipermídia é a possibilidade da união de tipos diferentes de informações em um computador, tornando-o um novo meio tecnológico para a aprendizagem e a comunicação. Sendo assim, um dos principais fatores para a popularização da hipermídia é a possibilidade do usuário "navegar" em unidades de informação, em diferentes formatos, seguindo uma seqüência de informações ou deixando-se levar pela intuição e interesse.

Os sistemas multimídia podem ser ferramentas cognitivas poderosas, pois auxiliam o aluno na realização de tarefas que exigem manipulação de informações e no desenvolvimento de processos cognitivos. A aprendizagem através de sistemas multimídia se dá pela aquisição de novas estruturas (informações), ou seja, através da construção de novos conhecimentos e associação destes conhecimentos com o conhecimento adquirido anteriormente (FERNANDES & BASTOS, 1997).

Portanto, seguindo esse pensamento, um sistema multimídia permitiria que o aluno criasse diferentes caminhos de navegação. Por isso, a multimídia está sendo usada como ferramenta para facilitar a geração e organização entre idéias tidas como necessárias para seus propósitos e preferências, de estilos de aprendizagem (Park, apud FERNANDES & BASTOS, 1997).

A multimídia está invadindo muitas áreas: desenho, jogos, edição de vídeo e programas utilitários em geral. Nos anos noventa entra em cena a *Word Wide Web*. Com sua popularização, o desenvolvimento de novas aplicações hipermídia aumentou e os *browsers* para a *web* se tornaram os principais meios de disponibilização de aplicações de hipermídia (DELGADO, 1997). Ainda, segundo o mesmo autor, cada vez mais as aplicações multimídia invadem os diferentes meios: painéis interativos; dicionários e enciclopédias; cursos de autoformação; publicações eletrônicas em discos compactos... A multimídia implica informação eletrônica captada por mais de um sentido. A televisão e o cinema são multimídia no sentido sensorial. Combinam informação visual e sonora para fornecer um espetáculo maior que cada meio por separado.

Para projetar uma aplicação hipermídia que transmita informações claras e objetivas ao usuário, recorre-se aos modelos que auxiliam a autoria em hipermídia.

Na década de 90, surgiram os primeiros métodos de projeto para o desenvolvimento de aplicações hipermídia, como o *Hypermedia Design*

Model (HDM) e o *Object-Oriented Hypermedia Design Method (OOHDM)*. Estes métodos de projeto permitem organizar o processo de desenvolvimento em uma série de atividades, onde é utilizado um conjunto de abstrações para produção dos modelos que comporão a especificação de uma aplicação hipermídia. A tendência é que estes métodos de projeto voltados para o desenvolvimento de aplicações hipermídia venham a ser cada vez mais utilizados, pois introduzem conceitos até então pouco explorados em hipermídia, como: a modelagem de um esquema conceitual para a aplicação e a expressão dos caminhos de navegação através deste esquema (CERQUEIRA, 1997).

Hypermedia Design Model (HDM), segundo COELHO (1998), o modelo HDM é a definição de um esquema da aplicação, que descreve todos os seus elementos de informação levando em conta suas características comuns, organização interna e seus relacionamentos. O modelo HDM possibilita o desenvolvimento de uma aplicação somente conceitual, como base de aplicações hipertexto. Uma variação do modelo HDM é o OOHDM, que utiliza os conceitos de orientação a objetos.

Object-Oriented Hypermedia Design Method (OOHDM), é um modelo voltado para o desenvolvimento de aplicações hipermídia que descreve as tarefas a serem executadas desde a análise de domínio da aplicação até a sua implementação, não detalha somente os aspectos conceituais da aplicação, mas preocupa-se com outras questões associadas à aplicação, como: aspectos de navegação e interface com o usuário (CERQUEIRA, 1997).

O OOHDM é dividido em quatro etapas distintas, que são executadas numa combinação dos modelos iterativo, incremental e de prototipagem rápida. A cada passo o modelo é constituído ou enriquecido e após a última etapa, já se tem informação suficiente para implementar a aplicação hipermídia.

Segundo CERQUEIRA (1997), por sua riqueza de conceitos, o OOHDM introduz no projeto da aplicação uma semântica mais acurada para a definição das aplicações, sobretudo por incorporar conceitos da orientação a objetos. Embora o acesso à multimídia tenha se popularizado e venha crescendo cada vez mais, a criação de projetos continua sendo uma atividade trabalhosa para os profissionais. O desenvolvimento requer o uso de programas versáteis e ricos em funções, os *software* de autoria. São estas ferramentas que estabelecem a diferença entre aplicações amadoras e projetos profissionais (FERNANDES & BASTOS, 1997).

As ferramentas mais usadas no desenvolvimento hipermídia, segundo FERNANDES & BASTOS (1997) são: *Director 5.0*, *MediaForge* e o *ToolBook* da *Asymetrix*.

METODOLOGIA

O *software* foi constituído sobre um ambiente gráfico, utilizando principalmente recursos de som, fotos e animações. Fez-se uma pesquisa bibliográfica e fonográfica, e uma busca de impressões em periódicos, como por exemplo d'O Pasquim, jornal carioca de caráter alternativo e satírico, que circulou no país entre o final da década de 1960 e meados da década de 80 e veiculou posições e os mais variados depoimentos sobre política e cultura referentes ao período em questão. As canções constituíram-se, ao mesmo tempo, em objeto e fonte para a pesquisa, uma vez que seu conteúdo encerra a representatividade da maneira de pensar e sentir do período.

Percorreu-se três momentos distintos da História do Brasil: os anos pré-64, período no qual se verificou, no Brasil, fundamentalmente nos meios estudantis, artísticos e intelectuais, um impulso político bastante acentuado e a tendência de transformar a arte em veículo de debate, crítica e conscientização social; os anos de 1964-1968, período de instauração e de progressiva consolidação da ditadura militar no país e de surgimento do movimento Tropicalismo (1967) – introdutor de novas reflexões e abordagens sobre o Brasil, extremamente importantes e pertinentes até hoje, e, finalmente, os anos pós-68, referentes ao período de recrudescimento do regime.

O *software* “A Música Popular Brasileira durante o Regime Militar” foi organizado em seis níveis e baseado nas quatro etapas da metodologia OOHDM que são, segundo COELHO (1998) e CERQUEIRA (1997):

Projeto Conceitual: nesta etapa, construi-se o domínio da aplicação seguindo uma modelagem orientada a objetos, porém enriquecidos com outras idéias, como por exemplo: perspectiva de atributos e subsistemas (representam um esquema completo de modelagem hipermídia de um domínio que está inserido dentro de outro domínio).

Projeto Navegacional: nesta etapa é construído um modelo a partir do esquema conceitual gerado na etapa anterior, porém apresentando os aspectos navegacionais da aplicação, preocupando-se com o perfil dos usuários e as tarefas a serem apoiadas. Ou seja, constitui-se de como o domínio é “percorrido” pelo usuário. Vários modelos navegacionais podem ser gerados a partir de um único modelo conceitual. Isto ocorre quando se deseja criar mais de uma aplicação sobre o mesmo domínio, porém voltada para diferentes grupos de usuários.

Projeto de Interface Abstrata: depois de definir a estrutura navegacional, é necessário especificar como os elementos navegacionais são perceptíveis para o usuário e que eventos implicam em transformações na apresentação da informação. O objetivo desta etapa, é construir um modelo abstrato de interface

preocupado em especificar o comportamento da aplicação, considerando-se os aspectos da apresentação. Ocorre uma clara separação entre a segunda e a terceira etapa, pois uma mesma estrutura navegacional pode ter diferentes interfaces, dependendo das necessidades e tecnologias do leitor.

Implementação: Após a realização das etapas de 1 a 3, mapeando a estrutura navegacional e construindo a interface, implementou-se a aplicação usando-se um ambiente gerador de aplicações hipermdia.

O sistema foi apenas *baseado* na metodologia OOHDM, por isso, no projeto conceitual, optou-se por modelar a semântica do domínio da aplicação, mas sem formalismos e sem preocupar-se com classes, subsistemas, relacionamentos e perspectivas de atributos.

Para a implementação do sistema, foi usada a ferramenta *ToolBook 4.0*, da *Asymetrix Corporation*. O *ToolBook* sempre foi bem aceito como produto para criar projetos de auto-instrução. A interface do *ToolBook* é semelhante a do *Visual Basic*, ou seja, o programador pode definir as propriedades dos objetos diante dos eventos. É uma ferramenta na qual a linguagem de programação utilizada é o *OpenScript*, que trabalha com objetos e tem uma programação orientada a eventos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O sistema A Música Popular Brasileira durante o Regime Militar, foi implementado na sua totalidade faltando, apenas, a sua utilização em sala de aula. O sistema foi apresentado para alunos do ensino médio, fora da sala de aula, e foi de grande aceitação. A seguir, apresentam-se algumas telas do sistema, as quais são responsáveis pela navegação do *software*.

A tela do Menu Principal está representada pela Figura 1. Através da mesma, tem-se acesso a todas as outras telas do sistema.

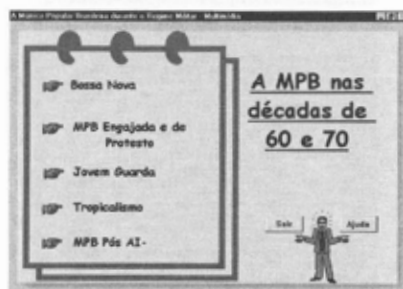


Figura 1 - Tela do Menu principal

A Figura 2 representa o Menu da Bossa Nova, os menus de MPB Engajada e de Protesto, da Jovem Guarda, do Tropicalismo e da MPB Pôs AI-5 possuem a mesma estrutura, cada uma delas têm três opções de escolha: entender como aconteceu cada movimento musical (Figura 3); cronologia (Figura 4) e produção musical (Figura 5).

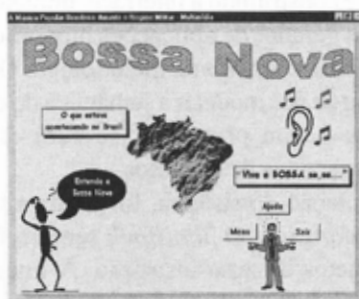


Figura 2 - Menu da Bossa Nova



Figura 3 - Tela explicativa sobre cada movimento musical



Figura 4 - Cronologia

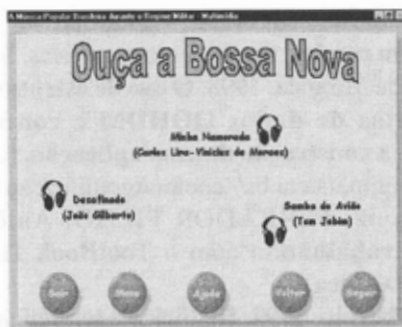


Figura 5 - Produção Musical

CONCLUSÕES

Partindo para a análise do papel social e político desempenhado pela produção musical brasileira de caráter “participante”, nas décadas de 60 e 70 – questionamento que ocupa o centro do trabalho – pode-se afirmar que ela cumpriu ambos os papéis. Apesar da trajetória conturbada, do “cale-se”, do “hoje é você quem manda/ falou tá falado/ não tem discussão”, apesar da “cara amarrada/ da falta de espaço” – afinal “os dias eram assim” – ela mostrou o quanto a canção pode *dizer, comunicar, influenciar* e pode participar da realidade presente. O quanto ela pode emitir idéias, reflexões e contribuir com novas formas de olhar e entender o Brasil – como o fez, por exemplo, o Tropicalismo. O quanto ela pode, ainda, ser repórter de seu tempo e tornar-se fonte especialíssima para a compreensão da história, principalmente quando essa história, mesmo sendo recente, apresenta-se com intensa dose de desmemória.

O CD-ROM sobre a Música Popular Brasileira Durante o Regime Militar, visa acabar com o desconhecimento acentuado e sintomático em relação àqueles anos, consequência do processo de despolitização, de censura e de proibição de toda e qualquer idéia crítica e contestadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTRO, Ruy. 1990. **Chega de saudade: a história e as histórias da Bossa Nova**. São Paulo. Companhia das Letras.
- CERQUEIRA, Alexandre Almeida Castro. 1997. **Hoot: Integrando hipermídia e banco de dados orientados a objetos**. [on line] Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/~castro/tese/metproj.html>

- CHAVES, O.C. Eduardo; SETZER, Valdemar W. 1988. **O uso de computadores em escolas**, fundamentos e críticas. São Paulo. Scipione
- COELHO, Marcelo de Miranda. 1998. **O uso de estruturas navegacionais e vistas abstratas de dados OOHDM e conceitos de objetos multimídia para a construção de uma aplicação**. [on line] Disponível em: <http://www.comp.ita.cta.br/~coelho/tgonline/cap1&2.htm>
- CÔRTEZ, Pedro Luiz; FERRADOR FILHO, Antônio Luiz. 1998. **Conhecendo e trabalhando com o ToolBook II – Instructor 6.0**. São Paulo. Editora Érica.
- DELGADO, Hans Marcelo. 1997. **Histórico e tendências da multimídia**. [on line] Disponível em: <http://www.pcs.usp.br/~hdelgado/multi.htm>
- FERNANDES, Anita Maria Rocha; BASTOS, Rogério Cid. 1997. **Multimídia, uma visão geral**. In: II Simpósio Nacional de Informática, 2 ed. Santa Maria, Minicurso Polígrafo.
- GONÇALVES, Vanilda Maria. [1999]. **Tecnologia e educação**. In: AMAE Educando, nº 268. [on line] Disponível em: <http://www.unc-cdr.rct-sc.br/~bmara/pag4artigo2.htm>, [maio, 1999]
- HOLLANDA, Heloísa Buarque de; GONÇALVES, Marcos A. 1995. **Cultura e participação nos anos 60**. São Paulo. Brasiliense.
- HOLSINGER, Erik. 1994. **Como funciona a multimídia**. São Paulo. Editora Quark do Brasil.
- MIRANDA, Dilmar. 1997. Carnavaização e multidentidade cultural: antropofagia e tropicalismo. **Tempo Social**. São Paulo: v. 9, n. 2, p. 125-154, out.
- QUADROS, Paulo. [s/d] **Multimídia na educação**. [on line] Disponível em: <http://www.pcs.usp.br/~quadro/eduhome.htm> [maio, 1999]
- SANTOS, Neide. 1997. **Hipermídias distribuídas e educação**. [on line] Disponível em: http://www.cos.ufrj.br/~neide/arigos/hiper_multi.htm
- VALENTE, José Armando. 1993. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas, São Paulo. Gráfica Central da UNICAMP.