



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

PÓLO: Restinga Seca

DISCIPLINA: Elaboração de Artigo Científico

PROFESSOR ORIENTADOR: José Alexandre de Toni.

7/10/2011

As novas tecnologias e a construção do olhar em arte educação *The construction of the new technologies and look at art education*

GODOY, Michele Professora de Artes Visuais licenciatura plena pela UNIJUI- Universidade do Noroeste do estado do rio Grande do Sul.

Resumo: O presente artigo visa estabelecer reflexões a cerca do uso das novas tecnologias aplicáveis à educação e sua compatibilidade com as metodologias do ensino da arte através do viés do universo imagético da educação do olhar. A cultura visual, parte inerente da arte e da arte educação, pode, através uso das novas tecnologias da comunicação e informação aplicadas no contexto educacional, ser melhor compreendida, utilizada e aplicada , para fins uma efetiva educação do olhar.

Palavras chaves: cultura visual, arte, arte educação

Abstract: *This article aims to provide reflections about the use of new technologies applicable to education and its compatibility with the methods of art education through the bias of the imaginary universe of the look education. Visual culture, an inherent part of art and art education can, through use of new communication and information technologies applied ICTS in the educational context, be better understood, used and applied for an effective education look.*

Key works: visual culture, art, art education

Considerações iniciais

O uso das novas tecnologias em ambientes educacionais vem transformando as formas das relações com o saber, tornando-o mais acessível e democrático. Tanto em âmbito escolar sendo usado com metodologias dirigidas, como em nível superior com os cursos de educação à distância. De maneira geral educadores e educandos debateram muito a democratização da educação desde as primeiras revoluções estudantis, tais como a da França, Estados Unidos e Brasil, quando ainda não se vislumbrava a revolução da internet. Essas mudanças que dizem respeito a uma real democratização do saber nunca estiveram tão próximas de se tomarem possíveis, quanto depois do advento das TICs tecnologias da informação e comunicação ¹ e de todas suas possibilidades direcionadas a educação, tais mudanças disponibilizam novas formas de organização e distribuição dos saberes de maneira mais democrática e aberta.

Desta maneira percebe-se que as discussões e debates atuais em educação visam formas colaborativas de aprendizagens, uma nova maneira de ensinar e de aprender com auxílio das mídias, sem que com isso deixe-se de lado a antiga, porém necessária, pragmática. Não se trata de esquecer-se por completo dos antigos livros, nem tão pouco deixar de lado as “sujeiras” dos ateliês escolares, o cheiro de tinta, a misturas das cores,

pelo contrario, as novas tecnologias trazem para a experimentação da arte, no âmbito educacional, novas possibilidades de intercambio de praticas pedagógicas, metodologias, vivencias e uma maior visibilidade do resultado destes trabalhos, quase em tempo real.

Com tantas transformações na maneira de se comunicar já inseridas no cotidiano dos grupos sociais, torna-se de suma importância uma reflexão acerca do da cibercultura² e suas relações com o saber. As comunicações humanas passaram da forma simples de “emissor e receptor” para ganharem um âmbito maior, que sim, caracteriza-se por uma mensagem que chega até um receptor, e que esta sujeita a interatividade.

Se, pois, as novas formas de comunicação já estão inseridas nas sociedades de todo o globo terrestre, porque não utilizá-las de maneira a enriquecer as práticas pedagógicas nas escolas e universidades? No decorrer deste trabalho serão abordadas as maneiras de utilização das novas tecnologias e sua compatibilidade como ensino de artes, pelo viés do universo imagético das culturas remanescentes do planeta, e suas mutações através dos anos.

1-A cultura visual e a Arte Educação

A arte é uma parte da cultura visual, de diferentes povos e sociedades e para melhor compreende-la é necessário o entendimento de que vivemos rodeados de informações visuais, de diferentes tipos de imagens, e que as mesmas precedem o advento da escrita, tendo sido utilizadas por muitos anos, como a única forma de registro histórico. Em nosso tempo a decodificação das imagens torna-se cada vez mais interessantemente pertinente e necessária para que culturas distintas continuem cumprindo seus ciclos por lugares e tempos. Fernando Hernandez, escritor e arte educador espanhol, discute quanto à cultura visual e afirma que:

Não se trata de uma aproximação às produções visuais das diferentes culturas e épocas buscando o sentido da beleza apresentado pelo idealismo estético do século XVIII, mas sim de conhecer o que vêm, que estória nos contam e contaram essas obras a outros indivíduos de diferentes épocas e lugares, e conhecer a cultura da qual procedem. Certas atividades, em todos os lugares e épocas, demonstram que as idéias são visíveis, audíveis e táteis e que podem refletir emoções. A variedade das expressões artísticas está em relação à variedade de concepções que os indivíduos têm sobre o que são (o significado de) as coisas. [...] As obras artísticas, os elementos da cultura visual, são, portanto, objetos que levam a refletir sobre as formas de pensamento da cultura na qual se produzem. Por essa razão, olhar uma manifestação artística de outro tempo ou de outra cultura implica uma penetração mais profunda do que a que aparece no meramente visual: é um olhar na vida da sociedade, e, na vida da sociedade, representada nesses objetos. (Fernando Hernandez, 2000, p.53)

Podemos melhor entender o que afirma Hernandez, através da comparação de imagens de grafite produzidas em diferentes países, pois devido à variabilidade técnica, e também aproximação da arte com o cotidiano, os grafites permitem infinitas possibilidades no que se refere ao estilo gráfico. Entretanto, para além da técnica e de uma estética visual, existe uma relação multicultural intrínseca em seus signos, que se identifica pelos próprios códigos da cultura visual dos países ou guetos em que ele acontece. Uma leitura apurada dessas imagens pode revelar parte da origem histórica e dos conflitos sociais dos lugares onde foram produzidas.

A produção da arte conduz a uma reflexão da própria cultura, como ponto de partida para a compreensão de outras. Para Hernandez (1999), o processo de entendimento da cultura visual é viável através da arte educação. Não se trata de uma aproximação às produções visuais das diferentes culturas e épocas buscando o sentido da beleza apresentado pelo idealismo estético do século XVIII, mas sim de conhecer sobre sua origem, que histórias contam e já contaram essas obras a nós e a outros indivíduos de diferentes épocas e lugares.

No Brasil, a arte educação com o caráter exploratório de imagens pelo viés da metodologia triangular, vem sendo fomentada e debatida por arte educadores através da rede arte na escola da fundação IOCHPE³ e por encontros de formação de professores

estaduais e municipais. Esses debates estimulam a reflexão sobre antigos costumes no que se refere ao ensino das artes, com a finalidade de estimular a pesquisa, a formação de professores reflexivos, e principalmente incluir nas metodologias do ensino das artes um novo olhar acerca deste admirável mundo novo: o da informação e formação ao alcance de um clic.

A arte educação juntamente com as TICs, e todo o universo da cibercultura, parece ser o caminho a ser defendido para o melhor entendimento, decodificação e análise das linguagens visuais, produzidas até a contemporaneidade. A vivência da pós-modernidade é fator decisivo para que se efetive tão rápido quanto for possível, na educação e nos costumes corriqueiros da sociedade, o início de um real entendimento das linguagens visuais. Para Trevisan, o melhor entendimento da linguagem visual, está subsidiando à educação, o autor defende a criação de uma pedagogia que trate das imagens culturais, definindo-a da seguinte maneira:

Neste aspecto defino a pedagogia das imagens culturais como um conjunto de procedimentos (métodos, técnicas e conteúdos) educativos, voltados à interpretação ou decodificação (e se possível, produção) de imagens culturais da formação. Ela procura inspiração na leitura de imagens presentes em diferentes discursos, que buscam legitimidade no contexto filosófico e pedagógico, com o intuito de preparar o indivíduo para melhor conviver na sociedade pós-moderna que aposta no poder da comunicação imagética. (Trevisan, 2002, p.24)

A alfabetização visual faz-se necessária na sociedade contemporânea devido ao intenso fluxo de imagens que circulam nos meios de comunicação de massa. O seu não entendimento, pode, por exemplo, comprometer conceitos básicos para a compreensão de alguns aspectos funcionais de uma cidade ou de uma cultura. Os objetivos almejados e adquiridos através da alfabetização visual são basicamente os mesmos da linguagem escrita, ou seja: o domínio, a identificação e a criação de mensagens visuais por todos os

Segundo Dondis (2007), a linguagem visual possui três níveis básicos, o sistema de símbolos, o material visual representacional e a estrutura abstrata. A partir desses três níveis, pode-se entender qualquer acontecimento visual, que é diretamente influenciado por suas partes constitutivas. Tais partes são os elementos básicos de qualquer

comunicação visual, que são: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a proporção, a dimensão e o movimento.

Os elementos da linguagem visual são manipulados conforme o caráter com que está sendo concebida a imagem e o objetivo da mensagem. Neste ponto, os objetivos da arte se opõem aos da publicidade ou aos do design. As imagens de conteúdo mercadológico são concebidas para facilmente serem absorvidas pelo inconsciente coletivo, e por isso costumam ser limpas e simétricas. Neste sentido compete aos arte educadores esclarecerem estas distinções, através do uso da metodologia triangular que realiza leituras de imagem de diferentes natureza, comparando-as e decodificando estas imagens, afim de sensibilizar o olhar para que a fruição da arte possa ocorrer sob forma de uma aprendizagem efetiva e prazerosa.

A metodologia triangular bastante difundida no Brasil, é composta basicamente por três eixos: a leitura de imagem, a contextualização histórica e o fazer artístico. Sendo que a contextualização histórica torna-se pressuposto necessário para uma leitura de imagem elevada a nível crítico. Thompson propõe que esta abordagem crítica realize-se nos âmbitos do produtor e do leitor das imagens, para um entendimento mais abrangente. Isso ocorre pela maneira que estas imagens se apresentam e pela sua produção massiva na sociedade capitalista, sob forma de propaganda, *out doors*, no cinemas, nas revistas, nas artes digitais.

As questões que perpassam as leituras de imagens variam conforme a natureza da mesma, no caso de uma imagem publicitária, seriam pertinentes questões como: Quem faz? Para quem faz? Com que objetivos? Quem recebe? Como o leitor se apropria, passiva ou ativamente? O contexto passa pelas direções que o olhar recebe na escola, as relações que o mesmo estabelece entre imagens, seu processo suas próprias vivências se intercalando com outros processos de outras vivências, outras faces da mesma realidade.

Os resultados dos procedimentos para a leitura de imagem tornam-se mais intensos e imediatos, quando realizados com o auxílio das tecnologias dispostas na internet. Os ambientes virtuais de aprendizagem e os recursos interativos disponibilizado

nos sites tornam a maioria dos discursos construídos acerca da leitura de imagens, discursos possíveis e mais plausíveis. Durante as aulas da disciplina de artes em parcerias transdisciplinares. Com o uso de blogs, redes sócias, e-mails, ou mesmo ambientes virtuais de aprendizagem, pode-se interagir com outros participantes, debater, tornando as teorias sobre o ensino das artes pelo universo imagético algo bastante pertinente em ambientes de arte educação, dentro das instituições de ensino do Brasil.

2 O uso da tecnologia em Arte-Educação através da educação do olhar

A abordagem do uso das novas tecnologias pela arte educação requer um entendimento anterior que é o de como o “saber” relacionou-se com a educação até que pudesse vir a ser algo acessível e democrático. Por muito tempo o “saber”, como é do conhecimento de todos e consta nos livros de historia, foi delegado a minoria elitizada. A relação do homem com o saber sempre foi excludente, desde os tempos da tradição oral, passando pelo advento da escrita e logo do livro, até chegar às bibliotecas e universidades. Lévy (1999) em sua obra Cibercultura, problematiza educação e cibercultura de modo entusiasmante. O autor entende o saber que apresenta-se na contemporaneidade como fluxo que existe no ciberespaço⁴ em contínua mutação, o autor atenta para um novo estilo de pedagogia afirmando que:

De onde, duas grandes reformas são necessárias ao sistema de educação e de formação, em primeiro lugar a aclimação dos dispositivos e do espírito da AAD (aprendizagem aberta à distancia) no cotidiano e no comum da educação . A ADD explora certas técnicas de ensino à distância incluindo a hipermídia, as redes de comunicação interativas e todas as tecnologias intelectuais da cibercultura. Mas o essencial reside em um novo estilo de pedagogia, que favorece ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem cooperativa em rede. (Levy,1999, p.158)

O pensamento de Levy compreende os “ensinantes” não mais sendo meros fornecedores diretos de saber, e sim como animadores da inteligência coletiva. Na

verdade todo educador já cumpre este papel de animador da inteligência, porém muitas vezes direciona seus objetivos em sentido fechado reto, sem premissas de mudanças ou de variabilidade. Essa nova pedagogia não impede que os educandos continuem escrevendo com caneta, misturando tintas, desenhando ou e realizando toda e qualquer atividade prática dentro dos mais variados tipos de saberes. O que melhor esta pedagogia quer enfatizar é que existam aprendizagens significativas, personalizadas e cooperativas em rede.

Ao que parece os educadores já estão no caminho das práticas educativas que atentam para dificuldades individuais e cooperativas, o fechamento destas praticas pode ser complementado com uso das hipermídias⁵ das redes de comunicação interativas e de todas as tecnologias intelectuais da cibercultura. Uma vez entendendo as relações dos saberes com o ciber espaço, pode-se avançar no entendimento de uma educação cooperativa, assim como na democratização e descentralização do saber, tão almejada por educadores. Para tanto é imprescindível que se produzam conhecimentos qualitativos, para que os mesmos circulem pelo espaço virtual, de maneira colaborativa.

As novas tecnologias aplicadas à educação favorecem a mesma no sentido de dar visibilidade as aprendizagens contidas no cotidiano das escolas. Da mesma forma os canais de educação, são espaços que se constituem com a função de ampliar os debates de forma significativa. Sendo assim, são lugares de visibilidade infinita, onde o cotidiano da educação é exposto. As ferramentas cabíveis para fins desta natureza na rede geralmente são os blogs, os sites de canais abertos de TV, fóruns em sites especializados. Dessa forma pode-se dizer que até mesmo as redes sócias possuem interatividade suficiente para garantir essas ações que mexem com a visibilidade, instigam e levam milhões de internautas a continuarem refletindo sobre a vida, a educação e tudo mais que é pertinente na sociedade. Com relação aos diferentes olhares sobre o espaço virtual Francisco Rudiger afirma que:

O virtual e o real não são dois mundos paralelos: existem em relação dialética o que significa dizer que entretém relações de complementaridade, dependência recíproca e dinâmica tempestuosa que, em boa parte, podem ser examinadas à luz do conceito crítico de indústria cultural.(Rudiger, 2008, p.23)

Ao compreender e ampliar o sentido do mundo real e do mundo virtual, e suas relações com o saber no contexto atual do mundo percebe-se que: as utilizações dos inúmeros saberes em arte, também ganham maior visibilidade, uma vez entendendo que a internet é um órgão de estruturação visível e propicio a criação. Logo, o ensino da arte pelo viés imagético pode ganhar uma forma bem mais instigante com o uso das TICs em salas ambientes. Para tanto as salas de aulas tradicionais teriam que sofrer algumas alterações básicas, por exemplo, uma sala ambiente de arte necessitaria de itens como matérias de uso de ateliê(materiais de desenho e pintura e gravura), pias e armários, uma parede branca, um computador ligado a internet, e, sem dúvida, um projetor. Contando com o apoio desses recursos certamente teremos um bom começo para as práticas pedagógicas que unem arte, educação do olhar, cultura visual e cibercultura.

Uma aprendizagem colaborativa conta com novas formas de acesso à informação como as ferramentas de busca, a navegação em hipertextos, acesso a banco de dados, em suma, os recursos que a internet oferece para seus navegadores. No caso das imagens da história da arte, coleções de pinturas modernas ou mesmo os mais longínquos registros icnográficos existentes, podem ser achados na rede. Pode-se acessar coleções inteiras de artes clássica e dos maiores gênios da pintura, o que a dez anos atrás não se acharia em muitas bibliotecas universitárias pelo Brasil. A facilidade de se tratar de um período histórico da arte e poder visualizar quantas imagens forem possíveis dessa época, certamente fascina e instiga os educandos e porque não dizer os educadores que também estão tendo contato com uma nova maneira de ensinar, muito mais ampla e marcante.

São inúmeros os saberes artísticos dispostos na rede, tais como o estudos das cores, história da arte, gravuras, grafites, em fim praticamente todos os saberes artísticos encontram-se de uma forma ou outra disponíveis em rede. Podemos contar com vídeos demonstrativos para atividades mais difíceis. Neste sentido também se pode usar o blog como forma de construção coletiva do conhecimento, fato este já efetivado em um projeto no ano de 2011, por Michele Godoy, autora deste artigo. Na ocasião foi constituído um

blog disposto no seguinte endereço: <<http://projetografiteescolars.blogspot.com/>>que ensinava a prática e a teoria do grafite stencil. A montagem deste blog foi realizada, pela a educadora para os educandos, com textos explicativos sobre o tema, os objetivos do projeto, e muitas imagens e vídeos sobre os grafites. O projeto consiste não apenas na apresentação de um blog montado pelo professor e direcionado aos alunos, e sim em através do uso deste blog, que os educandos, após terem desenvolvido seu processo criativo em grafite stencil pudessem construir seu próprio blog, com suas próprias criações seus próprios entendimentos. Para tanto se encontra disponível na internet tutorias para montagens dos mesmos, tais como http://www.nuted.ufrgs.br/oficinas/blogs/textos/blogger_tutorial.pdf . Os resultados deste projeto foram animadores, no sentido do desenvolvimento criativo, porém ainda fazem-se necessárias reformas na sala de informática para que se possa ter mais agilidade nas atividades, ganhando-se assim mais tempo e qualidade nos trabalhos de construção dos blogs.

No entanto com todos esses acréscimos na educação não se deseja que nas aulas de arte o educando só visualize imagens digitais, é preciso sim o contato com a verdadeira arte, que esta presente nos museus, galerias e nas ruas. Que se possa pintar e borrar bastante, fazer registro fotográfico dos trabalhos dos educandos, para que somente então, possam aparecer em blogs e em perfis de redes sócias. A arte precisa da experiência, do processo, do viver. Portanto não se extinguirão praticas milenares em prol do acesso rápido e dinâmico do saber. Esses saberes existirão simultaneamente, em um mesmo ambiente, dentro da escola.

A educação do olhar consiste em uma prática pedagógica que envolve a decodificação das imagens das mais diversas naturezas, principalmente as imagens artísticas. Se é esperado que os educandos expressem algo é preciso dar-lhes referências, pode-se fazer ou dizer algo, não apenas fazendo arte por impulso, mas por meio do que se observa e lembra das obras que já foram vistas, discutidas e decodificadas. A educação do olhar age como uma gramática visual porem não se atenta somente aos aspectos formais da imagem. Em relação ao deciframento de imagens Flusser afirma que:

O fator decisivo no deciframento de imagens é tratar-se de planos. O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzira apenas o significado superficial da imagem. Quem quiser “aprofundar” o significado e restituir as dimensões abstraídas, deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. (Flusser, 2002, p.7)

O olhar deve estar ligado para além do que se vê, partindo, assim, para o nível do sensível. As leituras de imagens consistem na feitura de textos sobre alguma obra de arte e ou imagem. Segundo a metodologia triangular, esse texto construído acerca do olhar das obras de arte, deve levar em consideração os contextos históricos das obras, para que fique mais completa a leitura da mesma.

4-Considerações finais:

De fato, o advento das novas tecnologias acrescenta no cotidiano escolar um imenso banco de dados que nenhuma biblioteca poderia superar. Mas isso definitivamente não ira excluir o gosto por uma boa leitura segurando o objeto livro, nem as técnicas de artes, nem a escrita a punho. Com as reflexões realizadas neste, compreende-se que o ciberespaço como um lugar de apoio as pesquisas em educação, como meio de interação do saber, e principalmente como meio de disseminar conhecimento construído por meio da educação e fora dela. Para que esse espaço virtual ganhe cada vez mais sentido para educadores e educandos, é necessário que se construam conhecimentos para enriquecer esses espaços, aumentando o fluxo de saber que percorre a rede, e ambientalizando as escolas para um novo rumo do saber.

No entanto, sabe-se das dificuldades do uso das TICs e de metodologias que unem tecnologias e saberes nas instituições educacionais de maneira geral. As faces da realidade das escolas em geral não andam em consonância com o crescimento de todos os aparatos tecnológicos do planeta. Sendo a educação sempre postergada pelas

políticas públicas. Neste sentido podemos observar o descaso com as escolas ao que diz respeito aos laboratórios de informática que muitas vezes não funcionam como deveriam para que se possam praticar as novas formas de ensino aliadas a tecnologias. Desta maneira inviabilizando qualquer projeto que esteja ligado ao uso de laboratório de informática.

Para que se realize uma efetiva educação acerca da arte através da educação do olhar, com o auxílio das novas tecnologias, faz-se necessário: uma climatização no ambiente escolar, que permita aos educando e educadores, o acesso ao tão aclamado fluxo de saber disposto na rede, uma efetiva formação e capacitação de professores para agirem nesses ambientes climatizados pela tecnologia e a prática de uma nova pedagogia que alie tecnologia, educação do olhar com, e fazeres artísticos

A interação é o maior objetivo das TICS aplicadas na educação, e para a arte educação, a interação se estabelece como um fator imprescindível tanto quanto a criatividade. Neste caminho, o que se deseja com tal interação é que haja aprendizagens significativas as quais proponham a possibilidade de serem geradoras de novos conhecimentos. para que os mesmos possam aumentar o fluxo do saber na rede , colaborando assim para novas aprendizagens por meio das tecnologias.

Michele Godoy <godmiche@gmail.com>

José Alexandre de Toni <zeca@unochapeco.edu.br>,

¹ TICS-: correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos dos seres. (Wikipédia 2011). Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/TICS>>. Acesso em: 10 ago.2011.

¹ Cibercultura: é a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática. (Wikipédia 2011). Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>>. Acesso em: 10 ago.2011.

¹ Fundação IOCHPE: instituída em 1989 pela Iochpe Maxion S/A a fundação desenvolve programas nas áreas de educação, cultura, bem estar social. Disponível em:<<http://www.fiochpe.org.br/>>. Acesso em 10 ago. 2011.

¹ Ciberespaço: é um espaço que existe no mundo de comunicação em que não é necessária a presença física do homem para constituir a comunicação como fonte de relacionamento. (Wikipédia 2011).Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ciberespa%C3%A7o> >. Acesso em: 10 ago.2011.

¹ Hiperfídias: é a reunião de várias mídias num suporte computacional, suportado por sistemas eletrônicos de comunicação. (Wikipédia 2011).Disponível em: <
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hiperf%C3%ADdia>>. Acesso em: 10 ago.2011.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: Editora com Arte, 1998.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HERNANDES, Fernando. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

RUDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo**. Porto Alegre. Edipucrs, 2008.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**. Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

TREVISAN, Arnildo Luiz. **Pedagogia das imagens culturais**. Ijuí: Unijuí, 2002.

Disponível em: http://www.nuted.ufrgs.br/oficinas/blogs/textos/blogger_tutorial.pdf. Acessado em: 15 out. 2011.