

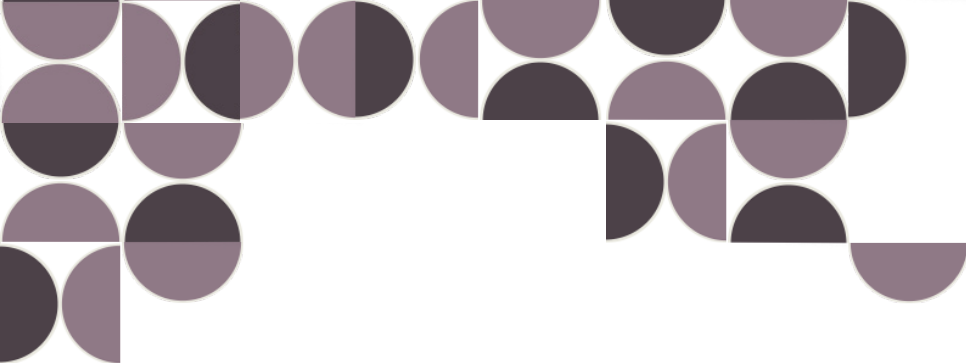


A ARTE NO ENSINO MÉDIO. O CINEMA COMO RECURSO DE ENSINO E PRÁTICAS.

Flaviane Zanelatto Silva¹

Entendemos que na atualidade, quando a maioria das sociedades são assediadas e desafiadas pelas imagens e provocações estéticas voltadas para muitos fins, sobretudo os interesses do mercado o ensino da arte ganha relevância, a despeito do que ainda entende parte do corpo discente e até mesmo do corpo docente quando o considera inferior e simplifica o trabalho exercido pelo educador de Artes Visuais. Pois, é no âmbito das aulas de artes que se poderá discutir a Cultura Visual, como universo das imagens nem sempre favorável aos sujeitos, e fortalecer a compreensão da diversidade humana por meio da sua diversa produção artística. O que significa ampliação positiva do conhecimento sem o qual a formação cidadã será comprometida.

1 Flaviane Zanelatto Silva é professora de Artes Visuais no Colégio São Tomás de Aquino, no Colégio Nossa Senhora de Lourdes na cidade de Petrópolis, RJ e na Escola Ideal em Teresópolis, RJ. É Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estácio de Sá (2007), Licenciada em Artes Visuais pelo Instituto Claretiano (2018), Especialista em Literatura infanto juvenil pela Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO) (2012) e especialista em Ensino de Arte pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (2017). Email: flavizanelatto@gmail.com

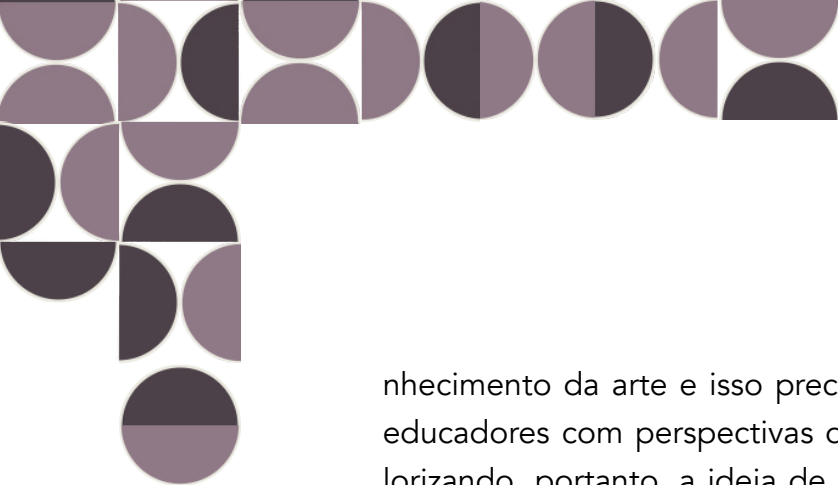


Partindo da noção de que somos atualmente uma civilização que já nasce envolvida no mundo audiovisual, compreendemos que desde crianças a geração dos alunos do Ensino Médio convive com inúmeras fontes imagéticas, como, por significativo exemplo, os desenhos animados nos quais já se utiliza a linguagem cinematográfica. Portanto, estar envolvido com a imagem em movimento aliada à sonoridade é comum à formação das últimas gerações desde a metade do século XX.

O material da escola em que fizemos nossa pesquisa de campo buscou explorar a relação da arte com o cinema de forma clara em alguns bimestres ao longo do Ensino Médio. Inicialmente, as atividades causaram certa curiosidade aos alunos, pois muitos são grandes consumidores do mercado cinematográfico (séries, filmes, etc), mas não associavam o cinema ao contexto das Artes Visuais. Essa perspectiva modificou-se ao longo dos últimos dois anos, a partir de um projeto cultural e interdisciplinar específico que envolveu basicamente música e teatro e possibilitou a produção de vídeos com temáticas variadas.

A linguagem audiovisual é feita de junções dos elementos sonoros e visuais. Portanto, trata-se de artefatos da cultura que afetando os sentidos da visão e da audição, evidentemente, afetam as subjetividades. A linguagem audiovisual lida diretamente com esses sentidos, despertando por interesse e gosto, o consumo de filmes, séries e desenhos animados. O mundo já não é mais percebido só por interações diretas. Por meio das técnicas audiovisuais do cinema, por exemplo, podemos explorar diversos ambientes reais ou até mesmo explorar um mundo extremamente fantasioso com o simples gesto de sentar-se no sofá ou nas poltronas de um cinema e viver ali uma experiência única, sem contar a internet e sua infinidade de ofertas audiovisuais.

De acordo com Freedman apud Barbosa (2010), para um educador, tudo isso significa dizer que o caráter representacional e as relações entre várias formas da Cultura Visual são aspectos de fato importantes do co-



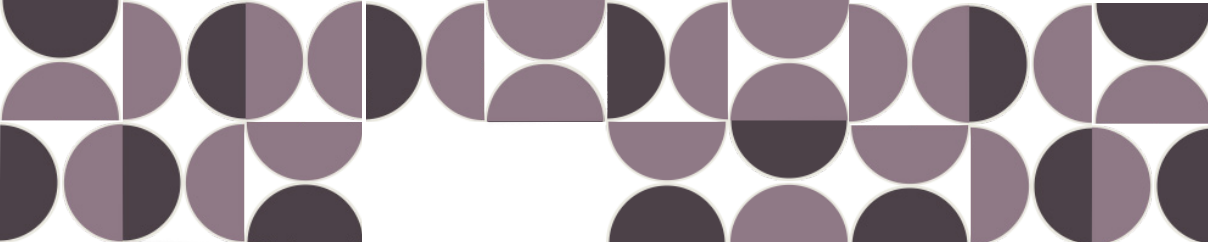
nhecimento da arte e isso precisa ser desenvolvido em sala de aula por educadores com perspectivas de comunicação e interação mediada, valorizando, portanto, a ideia de que a escola é um dos únicos ambientes dialógicos onde suas experiências podem ser trabalhadas e entendidas.

As reflexões de Kerry Freedman sobre currículo, assim como todo o discurso sobre Cultura Visual encontrado em Vincent Lanier, Jung King McFee, Kevin Tavin, Fernando Hernández, entre outros.

A cultura visual passa a ser discutida entre os educadores em meados dos anos 80, falando sobre conceitos históricos, estudos linguísticos, cinematográficos, literatura e culturais, contudo o tema já era abordado décadas antes nos estudos de Lanier, June King, McFee, entre outros. A grande diferença é o contexto em que ela está inserida, onde as novas mídias se relacionam com as teorias sociais e cultura popular. Para alguns teóricos de arte educação o conceito de Cultura Visual é considerado novo, para outros estudiosos é uma ideia antiga com nova ornamentação. Mas afinal, o que é a Cultura Visual e porque é tão importante debater esse conceito para o ensino de arte? Para o senso comum, cultura visual aborda toda a tecnologia atual ou não, de elementos visuais como a televisão, celulares, pinturas e figuras de modo geral. Para a Arte a cultura visual aborda os elementos culturais da imagem, artefatos, objetos, instrumentos e aparatos, unindo ao avanço tecnológico que proporciona novos elementos culturais, imagem digital, cibernética, realidade virtual e etc.

A Cultura Visual oferece é um novo olhar sobre o ensino da arte, uma nova forma de compreendê-lo, na medida em que as imagens visuais e suas estetizações estão cada vez mais presentes em nossas vidas, mesmo quando se acredita que a arte seria elemento cultural inútil. Como argumenta Hernández (2000), mesmo sabemos que não é verdade, basta observarmos a publicidade e toda cultura pop consumida pela sociedade.

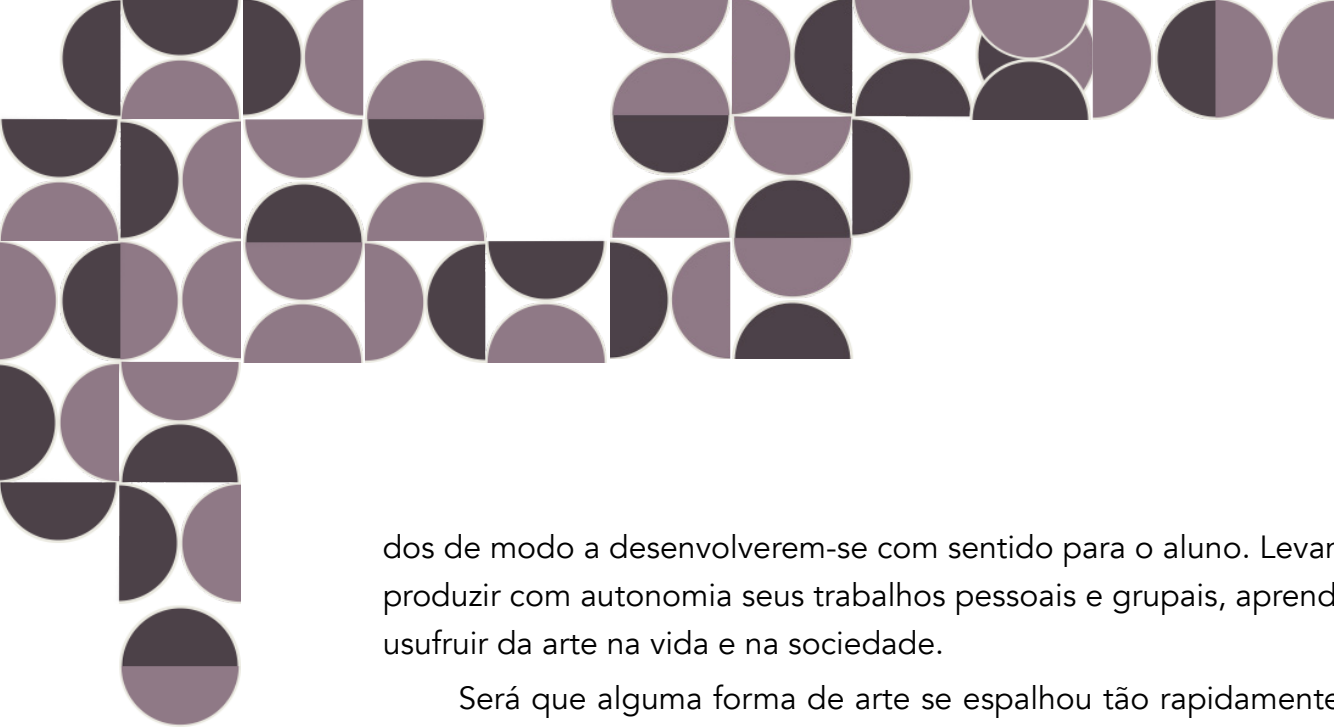
Sobretudo quando nos referimos especificamente ao cinema, como é o objetivo desta pesquisa. A partir dessa compreensão, entendemos que os alunos não podem ser expectadores apáticos consumindo passivamente a profusão imagética que os assedia diariamente, sem refletir sobre esse fenômeno e sobre os sentidos das produções visuais que os fascinam. Portanto, as aulas de Artes Visuais devem levar as turmas a dis-



cutir e avaliar o entorno visual, seus significados simbólicos, as forças das visualidades contemporâneas para que possam produzir novos conhecimentos partindo de suas interpretações críticas, refletindo, questionando refletindo sobre as imagens e intervenções conscientes no universo da Cultura Visual.

Refletir sobre o ensino de arte na contemporaneidade é refletir sobre todos os tipos e níveis de cultura visual aos quais os alunos estão envolvidos. O universo cinematográfico é um desses ambientes que envolvem os alunos constantemente, não somente pelas idas aos ambientes de cinema, mas pelo consumo de imagem envolvida na ideia cinematográfica, como as séries, os desenhos com conteúdo mais filosóficos direcionados para o adolescente e o adulto e o universo dos filmes em franquias que “prendem” por anos os que consomem esses universos. Vale ressaltar que grande parte desses elementos visuais não se limita aos filmes e similares, mas encontramos elementos da cultura visual cinematográfica em revistas, internet, design de roupas, bonecos de figure actions e até em vídeos produzidos para abordar especificadamente esses conteúdos. Vale ressaltar também que o acesso ao mundo virtual possibilita ao educando um contato ainda maior com o mundo cinematográfico, pois existem diversos “universos cibernéticos” criados exclusivamente para que os usuários possam debater sobre teorias relacionadas às histórias dos filmes, criar suas próprias releituras derivando do roteiro original, elaborar questionamentos sobre a relação do conteúdo imagético e a própria realidade. Um canal de vídeos também aproximou as pessoas do universo do cinema, ainda mais com tantos canais voltados especificamente para o assunto. E ainda podemos citar o evento da CCXP, realizado em São Paulo, que possui o objetivo de reunir os consumidores desse mercado com os próprios autores e atores.

Utilizar desses recursos que hoje são parte da nossa cultura e que estão na palma da mão dos alunos é o desafio do professor de Artes no Ensino Médio e nos impulsiona a perceber as múltiplas visualidades, sons, falas, movimentos, cenas, levando a uma tomada de consciência de como as produzimos e como nos relacionamos com o que consumimos. De acordo com Ferraz (2009) o ensino e a aprendizagem de Arte são orienta-



dos de modo a desenvolverem-se com sentido para o aluno. Levando-o a produzir com autonomia seus trabalhos pessoais e grupais, aprendendo a usufruir da arte na vida e na sociedade.

Será que alguma forma de arte se espalhou tão rapidamente ou de modo tão universal quanto o cinema? Mesmo tendo sua data de criação como algo discutível, a maioria dos estudiosos dessa arte concorda que foi em junho de 1895: o ano em que os irmãos Louis e Auguste Lumière projetaram A saída dos operários da fábrica Lumière. Seis meses após esse fato organizaram a primeira exibição para um público pagante. Em um piscar de olhos na história da literatura e da arte os filmes passaram a ser assistidos por grandes plateias em todo o mundo. De forma paradoxal o silêncio que era também sua maior limitação fez com que o cinema chegasse até as mais variadas formas de sociedade, pois era facilmente apresentado necessitando de baixo investimento. Mesmo a população com baixos níveis de alfabetização compreendiam o que viam, nem que fosse pelo murmúrio dos outros espectadores.

Os principais gêneros cinematográficos também surgiram cedo. Meses depois da produção dos Lumière ser exibida, George Méliès criava filmes de fantasia, terror e ficção científica. O documentário, naturalmente, existiu desde o começo, muito dos primeiros cineastas simplesmente apontavam as câmeras para o mundo que estava a sua volta.

Em seguida surge a comédia, filmes de época e ação, romances e o faroeste. A animação chega ao cinema em 1910. A partir desse ano, podemos dizer que todos os gêneros que reconhecemos hoje já estavam estabelecidos.

Ricciotto Canudo em seu Manifesto das Sete Artes (1912) propôs que o cinema fosse considerado como a sétima arte, distanciando a ideia de que o cinema era um espetáculo para a massa, aproximando e integrando a categoria das Belas Artes, como a música, pintura, escultura, arquitetura, poesia e dança.



Canudo considerava o cinema uma arte síntese, uma arte total que conciliava todas as outras artes. A categorização de arte levou numerosos teóricos a debaterem a linguagem e a estética do cinema, propondo assim um conceito de arte. O cinema ganha duas visões na mesma proporção, a arte a indústria.

As artes oferecem aos indivíduos o recurso à disciplina, a noção de responsabilidade sobre o que se faz e suas decorrências e também a compreensão da efetiva cidadania, aspectos importantes para a formação humana. O indivíduo é formador de opiniões através de referências, sejam elas positivas ou negativas, que vão sendo adquiridas e experienciadas ao longo da vida. Como tal, o exercício da expressão e da criatividade são os elementos fornecedores de outro nível de conhecimentos, importantes para o desenvolvimento de um indivíduo que se pretende ativo e interveniente na sociedade. Exercício que pode ser vivenciado através da produção e apreciação do cinema, da sétima arte. A variedade de conhecimentos vai propiciar, e estimular, a sua intervenção nessa mesma sociedade, sendo esta uma consequência da criatividade.

A partir da década de 20, entende-se como “filme” uma história contada em imagens, com sons posteriormente, com duração entre 90 e 120 minutos. O que saísse desse padrão seria considerado filme de curta-metragem ou filme de duração extraordinária. O curta-metragem então permanece no cinema como recurso para alguns tipos de filmes específicos, como as comédias ligeiras que em 15 minutos resolviam facilmente o humor visual. Com o tempo e o surgimento da TV, esse formato se estende a 25, 30 minutos para inserir os intervalos, como na “sitcom”. O curta também surge como uma forma adequada para o cinema experimental, desde 1928, quando Luis Buñuel e Salvador Dalí realizam “Um cão andaluz”, provavelmente um dos filmes mais chocantes e revolucionários do início da história do cinema com apenas 17 minutos. Também no gênero documentário e filme social permanece entre 20 e 30 minutos.

Posteriormente o tempo aumenta para chegar até a televisão. Esses materiais audiovisuais podem aplicar as mesmas temáticas que as médias e longas metragens. Contudo é comum que o curta-metragem se foque em questões que não sejam reeditáveis do ponto de vista comercial. O acesso ao material de produção audiovisual também favorece as produções com investimento reduzido. Uma câmera, um software de edição e



uma boa ideia são os principais recursos para a criação de um curta.

Geralmente os curtas são estreados e apresentados em festivais destinados a esse tipo de filmagem, não é comum encontrarmos salas de cinema para este tipo de filme. Por outro lado, a internet tornou-se uma base de distribuição de curta- metragem e essa realidade é essencial para a propagação dessa forma de arte.

O cinema como arte, é por sua vez transgressor e inovador, o que o incompatibiliza com a estruturação de uma instituição escolar. Partimos da ideia de que a experiência com a arte pode vir das possibilidades que são apresentadas e visto que o material escolar torna isso possível permitir que os alunos tenham contato com a arte e possam ser tocados por ela.

Nossa reflexão sobre a Arte, o Cinema e a sala de aula nos leva a compreender que a cultura visual tem como o universo os símbolos e signos, a compreensão destes num contexto cultural, onde de acordo com o autor, considera a arte, os artefatos que integram a cultura visual, como forma de pensamento, como um idioma que deva ser interpretado, no qual se deva encontrar o sentido das coisas a partir da vida que os rodeia. (HERNÁNDEZ, 2000, p.53).

Certamente os projetos realizados desde o ano de 2016 pela professora de Arte na instituição em que observamos levou aos alunos um novo significado para a arte desenvolvida no cinema. A arte mobiliza nossas práticas culturais e porque então o professor deve limitar-se as artes plásticas, ou somente ao teatro, ou ainda somente ao que está no material didático.

Nossos alunos estão em contato com a cultura visual a todo instante, mas que relação significativa ele possui com ela? Qual o grau de interesse dos alunos pelas linguagens artísticas?

Nossas questões foram resolvidas ao ponto em que vimos em práticas muito bem vivenciadas o envolvimento e o empenho em produzir sua própria Arte. Os alunos não se contentaram com o que era apresentado em sala de aula, eles queriam mais, buscavam mais e produziam mais. O celular em suas mãos passou a ser ferramenta de reflexão artística. A ida ao cinema tornou-se um ponto de diálogo no dia seguinte, com os colegas e com os professores. Os professores orientadores assistiram aos filmes base, aos curtas e se interessaram pelos temas desenvolvidos, participando do projeto com tanto ânimo quanto os alunos.



Percebemos nas aulas de arte a necessidade em se buscar a compreensão do objeto/linguagem da arte, pois “Testemunhamos hoje uma forte tendência de associar o Ensino da Arte com a cultura visual” e entendemos que esta vivência se concretize nas aulas de apreciação estética mediada, onde os educandos podem manter um contato com a obra proporcionando assim um momento de fruição da mesma. Hoje mais do que nunca através da tecnologia esta abordagem se torna mais prática em vista do passado onde havia somente livros e imagens impressas, com ajuda de data-show, laboratórios de informática ou até mesmo aparelhos de DVD podemos mostrar imagens aos educandos e aproximá-los do objeto de arte e no caso do cinema, podemos produzir isso com os alunos, criando um significado muito mais subjetivo, algo gerado dentro dos próprios alunos.

O ensino da arte na perspectiva da cultura visual deve ser abordado por meio da significação e na compreensão do objeto/linguagem da arte, tendo como centro a compreensão da arte e os motivos de ela existir, seu contexto na história. Nosso papel como educador que se ocupa a cadeira de Arte é provocar nosso alunado despertando a curiosidade em relação ao objeto/linguagem da arte de modo que ele sinta-se a vontade na relação objeto/espectador, sentindo-se livre para questionar, problematizar e vivenciar, interagir e criar no momento de aprendizagem.

As aulas ministradas com o assunto cinema recebiam um outro olhar pela classe. Surgiam posturas de interesse pelo tema, motivadas a partilhar os seus conhecimentos, perguntar sobre gêneros e filmes conhecidos mundialmente. Faziam referencias e ligações com tudo que já haviam assistido, certamente o cinema, os memes, os vídeos assistidos em plataformas digitais, as séries, todas essas produções ganharam um significado.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais**. 3a Ed. São Paulo. Cortez: 2010

_____. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte. Carte: 1998.

_____. **A imagem no ensino da Arte: anos 80 e novos tempos**. 7a Ed. Ver. São Paulo. Perspectiva: 2009.

HERNANDEZ, F. **Cultura visual mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre. Artmed: 2000

TAVIN, Kevin M. **Antecedentes críticos da Cultura visual na arte educação nos Estados Unidos** in MARTINS, Raimundo.

Visualidade e educação. Goiania. FUNAPE: 2008

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro. Sextante.2011.

COUSINS, Mark. **História do cinema: Dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo. Martins Fontes-selo Martins. 2013.

FERRAZ, Maria Heloísa C de T. **Metodologia do ensino da arte: fundamentos e proposições**. 2a ed. Ver. E ampl. Ao Paulo: Cortez, 2009.

