

Amauri de Freitas Silva

**PARA TRANSVER O MUNDO: AUDIOVISUAL, CINEMA E VÍDEO
NO ENSINO DE ARTE NA ESCOLA**

**Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Trabalho de Conclusão de Curso
2016**

Amauri de Freitas Silva

PARA TRANSVER O MUNDO: O AUDIOVISUAL, CINEMA E VÍDEO
NO ENSINO DA ARTE NA ESCOLA

Trabalho de conclusão de curso de graduação
apresentado Escola de Belas Artes da
Universidade Federal de Minas Gerais como
requisito parcial para a obtenção do título de
Licenciatura em Artes Visuais.

Área de habilitação: Licenciatura

Orientadora
Prof.^a Ma. Silvia Amélia Nogueira de Souza

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes/ UFMG
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

PARA TRANSVER O MUNDO: O AUDIOVISUAL, CINEMA E VÍDEO NO ENSINO
DA ARTE NA ESCOLA

Amauri de Freitas Silva

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado Escola de Belas Artes
da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do
título de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovado em: ____ de ____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ma. Patrícia de Paula Pereira

Prof.^a Ma. Silvia Amélia Nogueira de Souza (orientadora)

“O pincel, o lápis ou a máquina fotográfica, são extensões da mão”.
Frederico Morais

RESUMO

O presente trabalho aborda a interterritorialidade, aproximações e diferenças técnicas, estéticas e históricas entre Cinema, Vídeo e Videoarte, e as questões sobre percepção e a sensibilidade cognitivas a respeito destes meios a partir das vanguardas da Arte Moderna no Brasil. Busca ainda analisar a implementação dos referidos recursos e linguagens audiovisuais para o Ensino de Artes, como abordagem pedagógica incorporada às práticas de Arte-Educação. Com base em uma revisão bibliográfica feita sobre especificidades dos interterritórios que transpassam essas áreas, constata-se que a partir da década de 1960, a inserção do Vídeo e tecnologia Eletrônica na Arte marca um novo momento nas Artes Visuais. Assim, analisando a relação entre Artes Audiovisuais, Tecnologia e Ensino de Artes, este trabalho se pôs a examinar questões acerca da confluência desses campos e linguagens em integração com as aulas de artes na escola. Como finalização desta investigação, o texto apresenta o Material Didático “Moviaula” como prática da interterritorialidade entre estes campos de conhecimento.

Palavras-chave: Ensino de Artes Visuais, Material Didático, Arte-Tecnológica, Audiovisual, Cinema, Vídeo.

LISTA DE IMAGENS

Fig.1	A Película cinematográfica	Disponível em: < http://www.tudosobreseufilme.com.br/2015/08/pelicula-cinematografica-o-que-e-quais.html >. Acesso em 02/06/2016	p.10
Fig.2	Sergei Eisenstein editando um filme	Disponível em: < http://cinewiki.wikispaces.com/file/view/sergei_eisenstein.jpg/177123859/sergei_eisenstein.jpg >. Acesso em 20/03/2016	p.11
Fig.3	O Efeito Kuleshov	Disponível em: < http://lumiarmultimidia.com.br/blog/?tag=efeito-kuleshov >. Acesso em 15/05/2016	p.12
Fig.4	História do Vídeo	Disponível em: < http://tecnologia.uol.com.br/album/20090403_hist_video_album.htm#fotoNav=5 >. Acesso em 02/04/2016Site	p.14
Fig.5	Frame do Filme Mothlight de Stan Brakhage	Disponível em: < https://revistausina.com/2014/09/04/stan-brakhage-mothlight/ >. Acesso em 62/06/2014	p.18
Fig.6	Frame do filme Limite (1930) de Mario Peixoto	Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=h3XTPNuopol >. Acesso em 20/06/2016	p.19
Fig.7	Moviaula: O Material Didático	Fotografia: (O Autor)	p.29
Fig.8	Moviaula em cena na Escola	Fotografia: (O Autor)	p.32
Fig.9	Exposição da Moviaula na FaE/UFMG	Fotografia: (O Autor)	p.33
Fig.10	Ser Audiovisual	Arte: (O Autor)	Anexo

SUMÁRIO

Introdução.....	07
Capítulo 1 - Do Cinema ao Vídeo, do Clássico ao Experimental.....	09
1.1 - O Cinema.....	09
1.2 - O Vídeo: Invenção da TV e do <i>Videotape</i>	13
1.2.1 - O áudio.....	16
1.3 - Cinema Experimental e Videoarte.....	17
1.3.1 - O <i>Videotape</i> , Surgimento do Vídeo e a Videoarte.....	19
Capítulo 2 - O Cinema e a Videoarte como experiência de Arte na Escola.....	22
2.1- Assistir Cinema e Vídeo na Escola como experiência de Arte.....	25
Capítulo 3 - Moviaula: Fruição e prática da Arte com Cinema.....	29
3.1 - Relatos de Experiência.....	35
Considerações Finais.....	42
Anexo: Caderno de Professor.....	46
Referências.....	50

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa parte da ideia de que o Audiovisual como prática artística não exclui outras linguagens de Arte, ao contrário, agrupa, concilia, cria híbridos. Através do Cinema, do Vídeo e das tecnologias contemporâneas, consideramos que o Audiovisual também é uma forma de expressão artística propícia à Arte-educação, e que está em seu grande momento, sintonizado com o pensamento do século XXI, como registra Ana Mae Barbosa:

Como ver a arte produzida pelas Tecnologias Contemporâneas? A Arte no ciberespaço estimula mais o intelecto? Qual o alcance da sensorialidade virtual? Para compreender e fruir a Arte produzida pelos meios eletrônicos o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar. O aprimoramento da recepção da obra de Arte produzida com a participação do computador e outros meios eletrônicos é o que me interessa agora. (BARBOSA, 2006, p. 110).

A concepção de Videoarte, como abordada pela professora Ana Mae, e pela Enciclopédia Itaú Cultural¹, é ampla e acrescenta diferentes possibilidades de produção de referenciais sensoriais e percepções audiovisuais, inserindo o frescor de outros olhares e outras formas de fazer e conceber arte, aos modos tradicionais de concepção da Arte. A partir da união “Vídeo + Arte” foi necessário reformular os arquétipos de convenções sobre fruição estética:

Uma nova forma de olhar está implicada nesse processo, distante da ilusão projetada pela tela cinematográfica e da observação da obra tal como costuma ocorrer numa exposição de arte. O campo de visão do espectador é alargado, transitando das imagens em movimento do vídeo ao espaço envolvente da galeria. As cenas, os sons e as cores que os vídeos produzem, menos do que confinados ao monitor, expandem-se sobre e ao redor das paredes da galeria, conferindo ao espaço um sentido de atividade: o olho do espectador mira a tela e além dela, as paredes, relacionando as imagens que o envolvem. (Enciclopédia Itaú Cultural, 2016).

Em suma, quais as diferenças e semelhanças, distanciamentos ou cruzamentos entre as linguagens e técnicas do Cinema, Vídeo e Videoarte? Ao eleger o campo Audiovisual como dinâmica de expressão artística é fundamental para compreensão, conhecer o todo e suas partes. E ao propor atividades em arte-

¹ORG. ITAÚ CULTURAL. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais: Videoarte. Coordenado por Tânia Francisco Rodrigues. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>>. Acesso em 27/05/2016.

educação no campo do Audiovisual, aponta-se para uma área com especificidades que envolvem questões de naturezas técnicas, históricas e estéticas similares e díspares ao campo das Artes Visuais.

Assim, o primeiro capítulo tratará de especificidades entre Vídeo e Cinema, buscando lançar luz às definições dos campos próprios. Uma vez compreendidos os aspectos e propriedades do campo Audiovisual, no segundo capítulo será abordada a possibilidade da experiência do Vídeo, Cinema e das Artes tecnológicas como expressão legítima de Arte, que chegou ao campo do Ensino de Artes, onde necessita de uma postura de percepção mais aberta à receber as novas linguagens tecnológicas eletrônicas. Assim, no intuito de compreender e nutrir os estudos da Arte e da Educação ligados ao Audiovisual, esta investigação culmina no ensino da Arte e Tecnologia Audiovisual, Cinema e Vídeo na escola.

O trabalho se estrutura na revisão de bibliografia de teóricos, artistas e críticos de Arte, como Mario Pedrosa, que defendia a “reestruturação do sujeito receptivo”, Walter Zanini abordando as tecnologias como fatores profundos de transfiguração do pensamento, Ana Mae apontando para as necessidades de “mudanças de pensamento e de visualidade”, e ainda lembrando o pensamento de Pierre Lévy, o qual articulava que a mudança verdadeira, global, dos sujeitos, só acontece quando os modos cognitivos de percepção do coletivo se dispõe a aceitar o novo , e pelo pensamento de Diana Domingues que nos oferece questões sobre o mundo contemporâneo e as influencias mentais e da consciência, onde é o sujeito que escolhe se ele deseja se abrir ou se fechar para o novo.

No terceiro e último capítulo, iremos abordar a vivências e experiências com Audiovisual, Cinema, Vídeo e Docência, e também experimentações com o material didático **MOVIAULA**², um instrumento arte-pedagógico que propõe trabalhar Cinema, Videoarte e Ensino de Artes.

² “Moviaula: Audiovisual, Cinema e Vídeo na Escola”, é um Material Didático desenvolvido pelo Autor deste trabalho, Amauri Freitas, entre 2013 e 2015, durante o curso de graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Minas Gerais. (N.A.).

Capítulo 1- DO CINEMA AO VÍDEO, DO CLÁSSICO AO EXPERIMENTAL

1.1 - O Cinema

O Cinema capta suas imagens do mesmo modo que a fotografia, a partir de imagens registradas em um quadro fixo e linear, mas no filme cinematográfico os fotogramas são registrados em sequência, e têm a intenção de provocar a ilusão de movimento e de sentidos, através do artifício da montagem cinematográfica.

Segundo Roland Barthes “o cinema tem um poder” que a primeira vista a Fotografia não tem: A tela (observou Bazin) não é um enquadramento, mas um esconderijo, diferente da fotografia, onde “tudo que se passa no interior do enquadramento morre de maneira absoluta, uma vez ultrapassado esse enquadramento” (BARTHES, 1984, p.86).

E ainda sobre a dinâmica praticada no ato de assistir um filme cinematográfico, sabemos que vemos os filmes no tempo presente, a partir de registros do passado. Quanto a este deslocamento temporal temos que:

“movimento não é o espaço percorrido, mas o ato de percorrer. Se o espaço é passado, o movimento é presente. Se o espaço é divisível – infinitesimalmente! – o movimento não se divide sem que se torne, ele mesmo, espaço” (LOPES; SILVA; ANDRADE, 2011, p.106).

O dispositivo físico onde se gravam as imagens do cinema clássico é o filme ou película cinematográfica. A imagem filmica é gravada em quadros fixos em uma película feita em uma base flexível de plástico³, coberta com emulsão fotográfica que contém sais de prata sensíveis à luz, capaz de registrar as imagens, inicialmente, em vinte e quatro fotos por segundo.

³Glossário de Termos Usados em Conservação de Fotografia. Instituto Politécnico de Tomar, Portugal. Disponível em: < http://www.estt.ipt.pt/download/disciplina/2597_Glossario.pdf >. Acesso em 11/06/2016.

Ao longo dos anos, a película cinematográfica passou por diversos processos de fabricação que mudaram desde sua constituição química até as alterações físicas de nitrato para acetato (ambos químicos), formatações e bitolas (espessuras) e configurações específicas para os modelos das câmeras que seriam usadas para filmar.

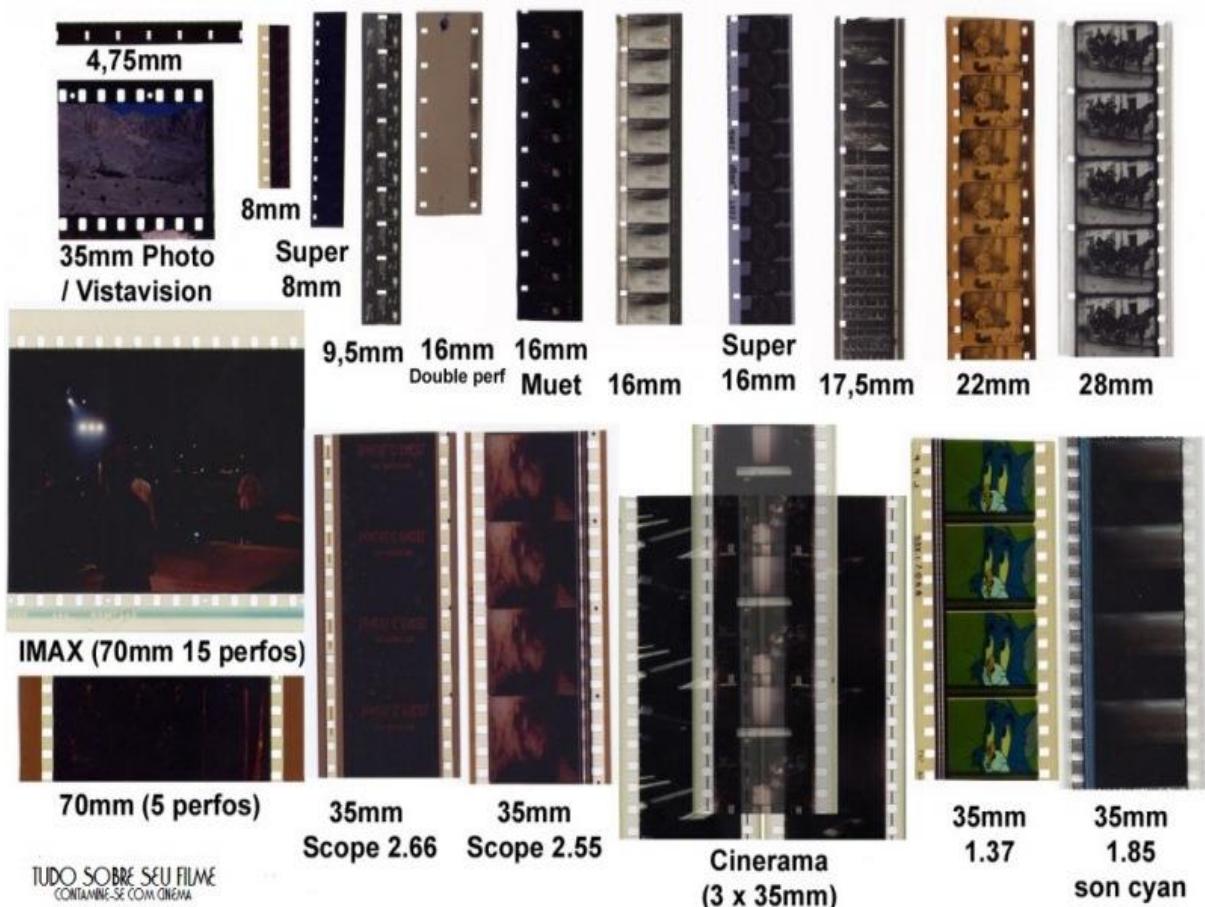


Figura 1 – A Película Cinematográfica.

No Cinema mudo a película não continha áudio até 1927. Os temas sonoros, ou trilhas musicais que acompanhavam as exibições eram feitas com discos de vinil, por músicos ou orquestras nas salas de cinema⁴.

⁴ "Foi o início de uma nova era, a do cinema falado. Aconteceu no dia 6 de outubro de 1927 com a exibição de "O cantor de jazz" (The Jazz Singer), de Alan Crosland, em Nova York. O filme foi o primeiro a ter passagens faladas e cantadas e a usar um sistema sonoro eficaz, conhecido como Vitaphone, lançado um ano antes, em 1926, pela Warner Bros." (In: CASTRO, 2012, s/p.).

Hoje podemos facilmente utilizar nosso celular, ou uma câmera digital para fazer imagens em movimento, mas filmar na vanguarda do cinema oferecia perigo e grande risco de acidentes. Foi preciso buscar soluções quanto à periculosidade dos primeiros rolos de filme que eram altamente inflamáveis, feitos de um material chamado nitrato de celulose, que é o mesmo composto químico usado na fabricação de explosivos. Após 1941 o filme fotográfico passou a ser fabricado em acetato, deixando de oferecer riscos ao substituir o nitrato. E antes de chegar no século XXI, o cinema e o equipamentos cinematográficos ainda passariam por grandes transformações.

Foi na década de 1923 que o russo Sergei Eisenstein (1898-1948) com a criação de técnicas de montagem como ato criativo, foi para além do recortar e colar da película cinematográfica como forma de contar uma história.



Figura 2 – Sergei Eisenstein editando um filme.

Sua contribuição à montagem cinematográfica colocou em questão a própria noção de narrativa do cinema clássico, como aponta a professora Maria Mourão:

A proposta de Eisenstein, realizador russo atuante entre os anos 20 e 40 e teórico do cinema, de pensar a montagem como um dos elementos essenciais do filme, nos dá as pistas necessárias para entender seu pensamento considerado como um modelo paradigmático para a reflexão sobre montagem na medida em que ele soube reunir o ato reflexivo e o ato

criativo tendo como objetivo o desenvolvimento de uma teoria da montagem cinematográfica [...] (MOURÃO, 2006, p.246).

Outro russo de grande importância para o processo de montagem no cinema foi Lev Kuleshov, que desenvolveu no início do século XX, o método que levaria seu nome, o “Efeito Kuleshov”, como abordado por OLIVEIRA (2016):

“Efeito Kuleshov”: uma série de três sequências onde o mesmo plano com a mesma expressão facial do ator Ivan Mojukine era unido aos planos de um prato de sopa, uma criança morta e uma mulher atraente. Foi relatado que os espectadores tiveram a impressão de que a expressão do ator demonstrava fome, dor e ternura respectivamente, de acordo com cada uma das três imagens que aparecia a seguir – evidencia-se uma tendência do espectador a “ler” os “textos” /planos justapostos como uma sequência, construindo uma história. A conclusão desse experimento foi o reconhecimento do enorme poder da *montagem* (Oliveira, 2012, s/p.).

Ao demonstrar seu experimento, Kuleshov conseguiu comprovar sua teoria sobre a força e influencias das imagens na montagem do filme.

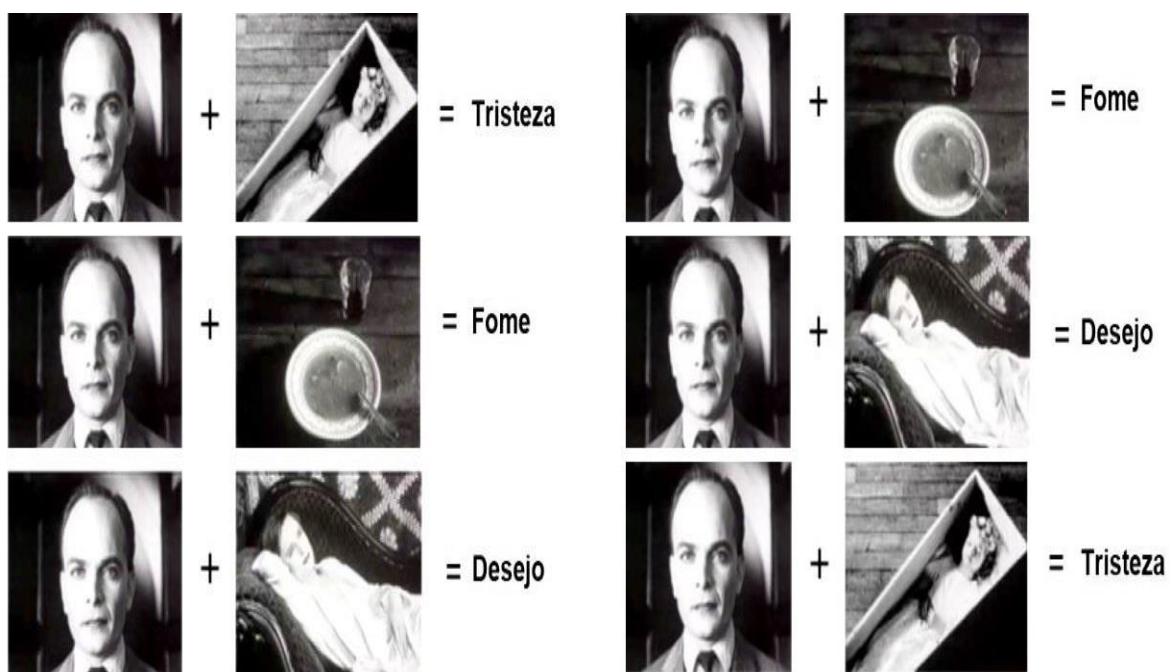


Figura 3 – O Efeito Kuleshov

A partir da década de 1960 com a invenção do *Videotape*, e o surgimento da tecnologia do vídeo, muitos sistemas analógicos viriam a se tornar digitais, inclusive o próprio vídeo. A tecnologia digital, apesar de não ter a garantia da durabilidade da película, é mais acessível tanto financeiramente quanto tecnicamente e tem evoluído em uma escala vertiginosa.

1.2 - O Vídeo: Invenção da TV e do *Videotape*

Em 1932 chega a televisão, uma invenção cara e para poucos, patenteada pelo engenheiro escocês John Longie Baird (1888-1946). No televisor havia um tubo de raios catódicos, capaz de emitir feixes de luz conseguindo assim decodificar pontos e linhas para transformar esta leitura elétrica em imagens visíveis. (MACHADO, 1990, p. 40)

Ainda de acordo com Arlindo Machado, a origem da TV foi a primeira de três grandes transformações tecnológicas que culminaram na criação do vídeo. A segunda foi a invenção do equipamento para gravação da fita de *Videotape*, pela empresa Ampex, pois os programas que eram exibidos ao vivo, mas partir do *Videotape* puderam ser gravados em fitas magnéticas.

A terceira transformação foi a possibilidade de editar as imagens gravadas nas referidas fitas magnéticas do *Videotape*, adicionando elementos cênicos, trocando ou invertendo cores e tons das imagens, criando ou alterando a narrativa das gravações entre muitas outras possibilidades de edição, assim como era feito na montagem do cinema: Nascia o vídeo.



Figura 4 - História do Vídeo. A equipe que construiu a Ampex VTR com o Prêmio Emmy apresentado à empresa para a sua realização técnica: (da esquerda para direita) Charles Anderson, Ray Dolby, Alex Maxey, Shelby Henderson, Charles Ginsburg e Fred Pfost.

No Vídeo encontramos potencialidades espaciais diferente do cinema. A imagem do vídeo no monitor não exige um local especial para ser assistida, nem o silêncio solicitado da sala de cinema. Vídeos podem e são exibidos em locais com grande concentração de gente e barulho, restaurantes, grandes avenidas, transportes coletivos, em meio a pessoas falando, e uma gama incontável de interferências.

Muito além da TV, o vídeo está presente nos games, circuitos de monitores internos, computadores, *Videotape*, videotextos etc. (MACHADO, 1990, p. 7.)

Os primeiros aparelhos de TV comprimiam a imagem do cinema, por causa do formato e tamanho da tela daqueles televisores. Isto causava algum nível de distorção da imagem exibida. Mas isto mudou com a evolução da tecnologias dos sinais de transmissão, resoluções dos monitores e formatos da TV e do vídeo.

Em 1970 no Japão, cientistas do *NHK Science & Technical Research Laboratories*⁵, iniciaram as pesquisas sobre sinal digital que resultariam na atualização também dos aparelhos de televisão. Os monitores antigos de vidro, foram roçados por telas de plasma nos anos de 1990⁶, depois vieram as tecnologias do *LCD* (Cristal líquido), *Led*, *Led Orgânico (Oled e iOled*⁷), etc.

As câmeras digitais podem filmar e transmitir imagens em tempo real, ao vivo. Ou ainda criar arquivos digitais, prontos para editar. Algumas câmeras digitais, permitem que o vídeo seja editado em tempo real. Com ou sem edição o vídeo pode ser exibido direto na televisão, ao vivo, caso a câmera e a TV ofereçam entradas para os cabos de conexão.

As câmeras e filmadoras de vídeo tem sensores eletrônicos chamados *CCD* e *CMOS*⁸. O princípio da ideia de gravar dos sensores nestes equipamentos digitais é o mesmo do filme no cinema: registrar imagens em movimento. Mas o sensor da câmera digital não registra quadros fixos, foto a foto, e sim executa uma gravação de forma continua, sem a interrupção de captação. (MACHADO, 1990, p. 40)

A imagem do vídeo, uma vez que é produzida num processo de filmagem constante não utiliza quadros fixos na composição daquilo que está sendo gravado. Não existe um diafragma⁹ abrindo e fechando na câmera digital. O que vemos no vídeo, são frames captados por segundo (FPS), em uma gravação contínua de imagens registrada pelos sensores da câmera. Quanto mais Frames Por Segundo, maior será a resolução da imagem.

(...) Existe um outro fator, muito conhecido por estudantes de cinema, comunicação e gamers, que se chama FPS (Frames Per Second ou Quadros por Segundo). Qualquer ação que visualizamos em filmes, vídeos ou jogos é composta por frames. Eles são nada mais do que imagens sequenciais que, ao serem reproduzidas em velocidade, dão a sensação de movimento." (FURTADO, 2012, s/p.).

⁵ INTRODUÇÃO A TV DIGITAL. Disponível em: <<https://faptech.wordpress.com/iptv/tv-digital/>> Acesso em 05/06/2016

⁶ Surgimento da Tela de Plasma. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tela_de_plasma>. Acesso em 05/06/2016

⁷ TV OLED. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/OLED>>. Acesso em 05/06/2016

⁸ Siglas em Inglês do nome dos sensores eletrônicos. CCD: Charged Coupled Device. CMOS: Complementary Metal Oxide Semiconductor). Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/guia-produtos/todos/2008/01/28/ult2880u547.jhtm>>. Acesso em 16/06/2016.

⁹ Peça de metal que abre e fecha nas câmeras analógicas. (N. do A.)

1.2.1 - O ÁUDIO

Um fator tão importante quando a qualidade e captação das imagens em movimento para o vídeo e para o cinema, é a captação e produção de áudio. O som, tanto quanto as imagens é essencial ao audiovisual. Tanto ao cinema quanto ao vídeo, dependendo dos objetivos da obra filmica ou videográfica, como eliminar ruídos, chiados e estática no som captado, a solução é gravar o som a parte em equipamentos de alta qualidade.

Os sensores eletrônicos são tão importantes para captação de imagem, quanto para a captação do som. As câmeras de filme gravam o áudio de modo analógico. Já as câmeras e filmadoras digitais, também gravam o áudio analogicamente, mas nos equipamentos digitais existe um dispositivo interno chamado “conversor analógico-digital (ADC)¹⁰”, que converte o áudio analógico em digital.

O importante quando se pensa em trabalhar com audiovisual é conhecer os equipamentos e a melhor configuração para cada situação. Como praticamente todos os eletrônicos de utilização no dia a dia escolar são digitais, de um computador ou *tablet*, até as câmeras digitais, celulares e projetores, existirão muitas vezes a possibilidade de alterar ou equalizar as configurações de som.

Nos celulares por exemplo, com acesso à internet e tecnologia androide (comuns hoje em dia), a pessoa pode escolher entre os milhares de aplicativos de equalização de som, baixar e testar. O que pode influenciar neste caso, é a qualidade de saída de som dos celulares. Pensando nisto as empresas de eletrônicos colocam no mercado milhares de opções de caixas de som para aparelhos de telefonia móveis.

¹⁰ Como Tudo Funciona. Disponível em: <<http://tecnologia.hsw.uol.com.br/gravacoes-audio3.htm>>. Acesso em 05/04/2016.

1.3 - Cinema Experimental e Videoarte

“Se a TV e o vídeo são o futuro, o pós-modernismo, a vídeo arte pode ser considerada um pós modernismo de resistência.”

Raymond Bellour

O uso do termo “experimental” por uma vanguarda de realizadores durante o período clássico do cinema, se referia à um novo jeito de fazer filme. A busca de experimentação como linguagem audiovisual era uma procura relacionada com a intuição, provocação e com os sentidos:

Naturalmente, o conceito de experimental envolve mais coisas que a simples demarcação de uma diferença com relação à produção audiovisual estandardizada. Como sugere o próprio nome, a ênfase desse tipo de produção está na experiência, no sentido científico de descoberta de possibilidades novas (MACHADO, 2010, p. 25).

Desde o cinema clássico até as produções cinematográficas contemporâneas, o filme experimental esteve presente em praticamente todas as décadas seguintes, mas até o final dos anos de 1950, “Experimental”, era uma terminologia excluída do meio audiovisual. Então James Stanley Brakhage¹¹, cineasta americano, no início da década de 1960, revolucionou o conceito de experimentação filmica com seus métodos provocadores e criativos, grafando definitivamente o nome “Cinema Experimental” na história do cinema, como descreve Arlindo Machado:

Quando Stan Brakhage começa a fazer filmes colando asas de borboleta sobre uma película em branco, sem nem sequer obedecer aos limites do fotograma, já não era mais possível manter impunemente a dicotomia tradicional. Foi então tomado o termo experimental” para designar esse campo até então excluído do audiovisual. (MACHADO, 2010, p.25).

¹¹James Stanley Brakhage, EUA, (Jan/1933 a Mar/2003). Disponível em: <https://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Stan_Brakhage&prev=search>. Acesso em 25/06/2016



Figura 5 – Frame do Filme *Mothlight* de Stan Brakhage.

Na vanguarda do cinema brasileiro podemos citar Mário Rodrigues Breves Peixoto¹², ou apenas Mario Peixoto, como ficou conhecido. Um dos cineastas mais significativos para o cinema experimental na década de 1930: “*Limite* (1930), filme brasileiro de Mário Peixoto, é provavelmente o marco inaugural do cinema experimental na América Latina” (MACHADO, 2010, p.27) e alcançou notoriedade no meio cinematográfico, como escreveu o jornalista Oscar D'Ambrosio:

Provavelmente esboçado entre 1929 e 1930, *Limite* estreou em 17 de maio de 1931, no cinema Capitólio (Rio de Janeiro), mas não conseguiu distribuição comercial. Houve duas sessões especiais, com a presença de intelectuais e membros da elite da capital federal. “Essas exibições reservadas contribuiriam para aumentar o seu prestígio e aureolá-lo como um mito”, comenta a pesquisadora Aparecida do Carmo Frigeri Berchior. (D'AMBROSIO, 2008, s/p.).

O cinema clássico, como a própria arte, divulgava mais as produções europeias e da América do norte. Por isto a valorização de criações em territórios fora do eixo

¹² “Cineasta, roteirista e escritor brasileiro, Mário Rodrigues Breves Peixoto (Bruxelas, 25 de março de 1908 - Rio de Janeiro, 3 de fevereiro de 1992)” D'AMBROSIO, Oscar. O plural Mário Peixoto. In: Literatura. Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho – Jornal da UNESP. Ano XXII – nº 234, jun. 2008. Disponível em: <<http://www.unesp.br/aci/jornal/234/peixoto.php>>. Acessado em 20/06/2016

dominante era essencial. Principalmente para colocar no circuito de arte, trabalhos de artistas de outros territórios, como os da América do Sul.



Figura 6 – Frame do filme *Limite* (1930) de Mário Peixoto

1.3.1 - O Videotape, Surgimento do Vídeo e a Videoarte

O vídeo surgiu com o *Videotape* na TV, e era visto por esta como mais uma ferramenta comercial. Entretanto, ainda na mesma década de 1960, isto iria mudar radicalmente, como abordado pelo Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, o MAC-SP:

Os primeiros artistas da **videoarte** foram o alemão Wolf Vostell e o coreano Nam June Paik, ambos integrantes do Grupo Fluxus, no final da década de 1960. Até então, o vídeo era utilizado apenas para fins comerciais, como treinamento em empresas ou para televisão. Os artistas do Fluxus procuravam utilizar novos suportes e, dessa maneira, viram na possibilidade de recorrer ao audiovisual eletrônico criar uma “contra-televisão”, assimilando o meio e subvertendo seu uso mais frequente. (AGUIAR; PECCININI, [20??], p.1).

Nas vanguardas do vídeo e da arte, artistas de diferentes linguagens se uniram na década de 1960 e produziram obras que interconectaram fazeres e campos da arte, como performance, vídeo, dança, pintura etc. Criando novas formas de arte audiovisual: videoarte, videoinstalação, happenings entre várias outras interterritorialidade artísticas que passavam pela utilização do vídeo como um dos suportes primordiais, como abordado pela Enciclopédia Itaú Cultural:

O barateamento e a difusão do vídeo no fim da década de 1960 incentivaram o uso não-comercial desse meio por artistas do mundo todo, principalmente por aqueles que já experimentavam as imagens fotográficas e filmicas. O vídeo e a televisão entram com muita força no trabalho artístico, frequentemente associados a outras mídias e linguagens. (Enciclopédia Itaú Cultural, 2016)

Como o próprio Itaú Cultural aponta, ficaria muito difícil fazer uma relação da grande quantidade de vídeo artistas, tão extensa quanto as técnicas usadas para fazer arte com vídeo:

Impossível dar conta das inúmeras produções do gênero em todo o mundo e da variedade que marca as obras, definidas como videoinstalação, videoperformance, videoescultura, videopoema, videotexto etc. (Enciclopédia Itaú Cultural, 2016)

O Grupo Fluxus, criado em 1962 na Alemanha captou artistas em vários países, com a proposta de revolucionar o mundo da arte através de novas propostas e modos de fazer e pensar arte. Os artistas do Fluxus utilizavam como forma de expressão artística, performances, happenings, uma gama de ações que nas quais colocavam o próprio corpo, música, dança, TV, vídeo e tudo que tinham a disposição em termo de audiovisual, como o *Videotape* e as câmeras Porta Pak da Sony, a primeira câmera manual de vídeo. Sobre o Grupo Fluxus a enciclopédia Itaú Cultural traz a seguinte definição:

"Fluxus não foi um momento na história ou um movimento artístico. É um modo de fazer coisas [...] o movimento Fluxus traduz uma atitude diante do mundo, do fazer artístico e da cultura que se manifesta nas mais diversas formas de arte: música, dança, teatro, artes visuais, poesia, vídeo, fotografia e outras. (Grupo Fluxus: Enciclopédia Itaú Cultural, 2016)

Em relação ao Brasil, a vanguarda da videoarte brasileira foi importante dentro e fora do país no sentido de acentuar a videoarte como uma forma de expressão de artes legítima e potencial. No Brasil, de acordo com a Prof.^a. Dra. Regilene A. Sarzi Ribeiro da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, alguns dos principais precursores da videoarte foram:

A primeira geração da videoarte brasileira encontrou espaço na produção plástica de artistas como Sônia Andrade (1935), Letícia Parente (1930-1991), Antonio Dias (1944), Fernando Cocchiarale (1951), Anna Bella Geiger (1933), Ivens Machado (1942), pioneiros da imagem digital. (RIBEIRO, 2013, p.110).

Para além das técnicas e meios, a Videoarte é uma forma de construir novas linguagens, com o corpo, com materiais plásticos, com a natureza, com aquilo que existe, ou com o imaginário. É uma possibilidade de expressão artística e posicionamento subjetivo político e social. A videoarte é uma forma de enxergar através das coisas, de transver o mundo.

O visual vem sendo cada vez mais separado do verbal discursivo, para aliar-se num complexo inextrincável ao modo auditivo, e o tempo está chegando em que a ao mesmo complexo será agregado o modo olfativo. O novo sistema audiovisual do cinema, da televisão, impõe uma reestruturação do sujeito receptivo e fatalmente participante pelo discurso não mais escrito, mas filmico. (PEDROSA, 1986, p.217)

Na videoarte estão contidas potências da arte e do vídeo, de imagem e do som, expressão e linguagem, e que acrescentaram novas possibilidades de percepção sensorial e desenvolvimento dos sentidos (BARBOSA, 2005, p.99).

CAPÍTULO 2 - O CINEMA E A VIDEOARTE COMO EXPERIÊNCIA DE ARTE NA ESCOLA

Desde as vanguardas da Videoarte na década de 1960 e 1970, na Europa e nos Estados Unidos, com a inserção do vídeo na arte, a questão nevrágica quanto ao fazer do novo meio tecnológico, foi a “recepção e percepção” dos sujeitos quanto aos modos de fruição e experimentação das novas propostas artísticas trazidas pelo suporte eletrônico.

Cada vez mais as obras articulam diferentes modalidades de arte como dança, música, pintura, teatro, escultura, literatura, desafiando as classificações habituais, questionando o caráter das representações artísticas e a própria definição de arte. A introdução do vídeo nesse universo traz novos elementos para o debate sobre o fazer artístico. As imagens projetadas ampliam as possibilidades de pensar a representação, além de transformar as relações da obra de arte com o espaço¹³ (...). (Enciclopédia Itaú Cultural, 2016)

Em 1965 o crítico de Arte Mario Pedrosa já atentava ao fato de que para a compreensão e fruição do Audiovisual, precisaríamos estar com a mente aberta, à exemplo dos grandes artistas das vanguardas que romperam com estilos e academicismos anteriores para criar algo que na época poderia ser motivo de crítica e negação, mas que depois obtiveram seu reconhecimento histórico. O convite de Pedrosa, frente ao advento do Audiovisual é a “Reestruturação do Sujeito Receptivo”:

O visual vem sendo cada vez mais separado do verbal discursivo, para aliar-se num complexo inextrincável ao modo auditivo, e o tempo está chegando em que ao mesmo complexo será agregado o modo olfativo. O novo sistema audiovisual do cinema, da televisão, impõe uma reestruturação do sujeito receptivo e fatalmente participante pelo discurso não mais escrito, mas filmico (PEDROSA, 1986, p.217).

No mundo contemporâneo já se sabe que a mente é influenciada pelas questões e comportamentos ao nosso redor (DOMINGUES, 2009, p. 323) Existe o fato dos sujeitos sociais se permitirem ou não novas concepções, ou a recusa ou a intenção de explorarem o desconhecido. Assim, a forma do indivíduo se inter-

¹³ ORG. ITAÚ CULTURAL. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais: Videoarte. Coordenado por Tânia Francisco Rodrigues. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>>. Acesso em 27/05/2016.

relacionar em seu meio social, cultural e físico, tanto quanto suas convicções pessoais, podem interferir no processo de aceitação do desconhecido.

O ser humano não somente opera o Audiovisual como processo tecnológico, como passa a interagir com estes processos, modificando, mas também sendo modificado. A reestruturação proposta por Mario Pedrosa, pode passar por vários fatores. Walter Zanini, na obra “Arte Ciência e Tecnologia” de Diana Domingues (2009), se remete ao fato de que consciência e tecnologia são processos que estão em congruência:

As tecnologias são fatores agudos de transformação de nossa mente. Valendo-nos de uma citação de Mario Costa, acenamos aqui ao fato de as “pesquisas neuroculturais” estudarem, desde o início dos anos 80, “as transformações dos modelos cognitivos induzidos pelas tecnologias” (ZANINI, 2009, p.323).

Quanto a necessidade de mudança de percepção do sujeito, em afinação mais condizente como nosso tempo, Annateresa Fabris, primeiro em texto próprio, depois citando Pierre Lévy aponta para uma postura teórica similar à de Zanini, Ana Mae e Pedrosa:

O que me parece necessário sublinhar, se quisermos pensar em estratégias de ensino em consonância com o momento atual, é que as mudanças técnicas implicam necessariamente mudanças de pensamento e de visualidade. Como afirma Pierre Lévy: “Uma mudança técnica é ipso facto uma modificação do coletivo cognitivo, implica novas analogias e classificações, novos mundos práticos, sociais e cognitivos.” (FABRIS, 2009, p.204).

No Ensino de Artes ou na criação do artista, compreendemos que tão ou mais importante do que a escolha dos materiais para o fazer artístico, é a capacidade conseguir se expressar por meio destes fazeres da Arte. Como lembram Rosane Biesdorf e Marli Wandscheer (2016) no artigo que escreveram **“Arte, uma necessidade humana: função social e educativa”**, a Arte é primordial e vital para a expressão subjetiva do ser humano.

E este fazer da Arte transposto à Educação é algo de extremo interesse para professores e alunos. No ano de 2014, em uma aula das professoras Inês Teixeira e Jaqueline de Grammont, na disciplina “Docência e Cinema” da Pós-graduação da FaE - Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, a Prof.^a Inês

pediu que os alunos resumissem em uma frase curta, o que a turma tinha como concepção da ideia de Audiovisual, Cinema e Educação juntos. Dentre várias considerações feitas pelos dos alunos, a que mais repercutiu foi a mais simples e direta: “Cinema, Vídeo e Educação juntos [...] É perfeito demais”.

A ideia de pensar Arte/Cinema/Vídeo unidos à Educação como algo “perfeito”, não se refere ao conjunto binário “perfeição-imperfeição”, mas a idealização de uma prática pedagógico-artística que permita experimentar a partir dos referidos campos, diferentes possibilidades de provocação dos sentidos, de alternados modos de cognição, de ¹⁴transver o mundo” e “inventar a nós mesmos”. (BARROS, 1993, p. 75).

No entanto, se a ideia de uma “educação que nos inventa”, é um recorte idealizado, é porque muitas vezes nos referenciamos em modelos de excelência, que falam de uma relação otimizada entre educação e Arte, onde realmente consigamos nos inventar de outras formas, como vemos muitas vezes proposto nos pensamentos de Elliot Eisner, John Dewey e Paulo Freire. Ana Mae, relacionando os três autores, traz a seguinte abordagem, começando por Elliot Eisner:

Suas conceituações de Arte e de educação o aproximam de John Dewey e de Paulo Freire. Conceitua educação como um processo de aprender como inventar a nós mesmos. Paulo Freire, menos confiante em nossas invenções pessoais, ensinou que educação é um processo de ver a nós mesmos e ao mundo a volta de nós. Enquanto Eisner enfatiza a imaginação, Paulo Freire valoriza-a, mas sugere diálogos com a consciência social. (BARBOSA, 2005, p. 12).

Refletindo sobre estes pequenos fragmentos comprehende-se que eles cogitavam o melhor possível para a ideia de educação e Arte, questionando e investigando, problematizando e sugerindo possíveis caminhos, nos quais percebe-se que eram apontados pontos favoráveis ao diálogo entre áreas, mas principalmente eram evidenciados os tencionamentos, a provocação e os incômodos: “A Arte na educação, contrapõe-se às supostas verdades educacionais e às mais suspeitas ainda certezas da escola.” (BARBOSA, Idem).

¹⁴ Transver: Ver com a imaginação (N.A.)

Sobre a tensão entre escola e Arte, Gilberto Icle discorre no livro “Pedagogia da Arte: entre-lugares da escola” a seguinte questão: “Pode uma Pedagogia da Arte implodir a escola?” (ICLE, 2012, p.18)

Icle questiona o currículo do ensino de Artes nas escolas, que muitas vezes é engessado, oferecendo pouca ou nenhuma condição de abertura para a inserção de propostas verdadeiramente de arte, como a valorização da expressão subjetiva, ocupando o lugar do dever de aprendizagem de conteúdo obrigatório ao aluno.

A questão é que os interterritórios que transpassam estas áreas, Arte, Educação e Cinema, na escola, exigem um minucioso exame, tanto epistemológico quanto prático de suas naturezas, dos modos de cognição e aplicação envolvidos para que no ensino da Arte, o encontro se efetive em sua potencialidade. Sabemos, são coisas diferentes que se interpassam, que podem se interpassar. O Cinema e o Vídeo existem fora da escola e esta por sua vez, tem outras disciplinas, que são de áreas distintas das linguagens de Arte. Mas tanto a escola, quanto o Cinema e o Vídeo, têm a Arte como ponto de interterritorialidade.

2.1 - Assistir Cinema e Vídeo na Escola como experiência de Arte

Ao pensarmos em uma proposta pedagógica de Cinema na escola, é importante citar a Lei 13.006/2014 do Cinema que exige a exibição de 2 horas mensais de um filme nacional nas escolas públicas, e tem gerado discussões em diferentes sentidos: quanto a forma de implantação da Lei¹⁵, a qualidade dos filmes e vídeos, o enquadramento das atividades com Cinema dentro do horário de aula, local de exibição etc.

Quanto as adequações de horário e espaço físico reservados pela escola em cumprimento a Lei do Cinema, é previsto um tempo de adaptação e conformação da escola para efetivação de novos procedimentos. Contudo, o ponto central, após a implantação curricular e física das sessões de cinema no ambiente escolar, é objetivamente a qualidade da experiência dos estudantes na escola, dentre as quais podemos citar: local adequado (sala escura com projetor), professores formados em

¹⁵ BRASIL. Lei 13.0006/2014, de 26 de junho de 2014. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm>. Acesso em: 20/06/2016.

cursos de licenciatura em artes e receptivos à utilização do cinema e vídeo, seleção de filmes feita com base em estudos de professores que desenvolvam trabalhos nesta área, e preparo necessário do professor para que a experiência não seja algo para induzir conceitos.

Não espera-se também que levar o Cinema para a escola seja uma simples sessão de análise filmica, reproduzindo do que o público em geral já encontra na TV, jornais e blogs descomprometidos com a arte ou com a Educação. Devemos lembrar que a busca aqui é sim uma experimentação do estudante, aberta à uma fruição sensorial de Arte e a um fazer conectado a esta fruição, onde o que importa é saber o que este aluno sentiu e como a exibição o atingiu.

Adriana Fresquet no livro “Cinema e Educação” comenta que o cineasta francês Jean-Luc Godard emitia um desagrado a despeito de passar um filme para depois comenta-lo, como estratégia de levar o Cinema para a escola. Isso porque o que ele realmente não gostava da forma com que os alunos são preparados para ver o que vão lhe dizer sobre um filme, que o cinema seria uma experiência da ordem do ver e não do ser obrigado a dizer. E Godard tem razão, no sentido de Arte é liberdade e não existe sem autonomia, sem escolha. (FRESQUET, 2013, p.49).

Alain Bergala, professor e diretor de cinema francês, abre um hipótese paradoxalmente simples e complexa ao mesmo tempo, que propõe se despir de preceitos culturais e dos saberes prévios. O paradoxal nesse “despir cultural” é relativo à questões muito arraigadas, ou de costumes culturais por exemplo, como a uso obrigatório da Burca que cobre o rosto feminino em um país ao passo que o topless, a mostra dos seios na paria é permitido em outro, são questões mais profundas e delicadas. Porém é simples a partir do momento que se pense em uma seleção de filmes e conteúdos compatíveis com a idade e o ambiente escolar.

Há de se implementar aos currículos do Ensino Básico, seleções filmicas feitas por professores e profissionais formados em artes e/ou cinema, a título de exemplo, como os professores de Belo Horizonte – Minas Gerais, do Curso de Especialização em Docência e Cinema da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, ou o Curso de Licenciatura em Cinema da Universidade Federal Fluminense, entre outros cursos de formação de professores nestas áreas, que capacitem estes profissionais a realizarem esta seleção de filmes a serem exibidos nas escolas.

Retomando a proposta de autonomia da experiência com cinema e vídeo na escola, a despeito das sessões de Cinema onde os alunos assistam filmes para depois promover troca de ideias sobre a obra assistida, avalia-se que o professor deve manter um nível de isenção de influência sob os estudantes.

A postura do professor deve ir em direção a incentivar o relato pessoal dos alunos e evitar qualquer comportamento que induza o “dizer aquilo que se quer ouvir” em detrimento da real percepção subjetiva e individual do estudante. O importante é saber o que o indivíduo sentiu ao ver o filme. Esta isenção em relação a experimentação do outro é fundamental para Bergala:

Se quisermos iniciar crianças no cinema, não se deve partir do Saber. Não se deve partir da Cultura. Não se deve partir da história do filme. É muito importante partir, primeiramente, da experiência direta da travessia do filme. Isto é, na experiência, existe saber. O fato de uma criança ver o filme, sobre o qual, por exemplo, ela não sabe nada. Nós não a preparamos para ver esse filme. Então, ela entra no filme, atravessa o filme, e quando ela sai desse filme, ela tem uma inteligência do filme. (BERGALA, 2006, p. 172 apud FRESQUET, 2013, p. 48-49).

Cinema e educação tem uma ligação que remonta à época do cinematógrafo. E Jean Renoir, artista e cineasta, consagrado pela história do Cinema e da Arte, filho de Renoir, pintor, também referência na história da Arte, deixa o relato de sua experiência, de seu encontro da Arte na escola, a partir das exibições do cinematógrafo, que como ele afirmou, não sabia o que era, mas passou a compreender em instantes:

Amo o Cinema desde 1902. Tinha oito anos e estava internado numa espécie de prisão de luxo, ornamentada com o nome de colégio. Numa manhã de domingo, vimos chegar ao locutório um homem do tipo “fotógrafo”, que carregava um estranho equipamento. Era um Cinematógrafo. Ele usava uma gravata larga e tinha uma barba pontuda. Ficamos observando-o, durante mais de uma hora [...] Mas as crianças, como os selvagens, habituam-se depressa ao Cinema, e depois de alguns instantes, eu podia compreender tudo. (RENOIR, 2006, p. 172 apud FRESQUET, 2013, p. 48-49).

Isso porque as crianças, ao assistir um filme tem capacidade de criar e vivenciar suas próprias percepções e experiências com Cinema. Como visto anteriormente, Bergala convida o professor a se preocupar mais em buscar ouvir o que a criança tem a dizer sobre o que ela sentiu do filme, do que se prender na análise de filmes.

E não que esta não possa acontecer, mas há de haver uma interligação entre debater o filme e a discussão sobre as percepções de cada estudante. Para acontecer uma experiência estética e de Arte com filme, é preciso criar ambientes favoráveis a experimentação na leitura de imagens e na prática criativa.

Motivo pelo qual reiteramos os cuidados com necessidade físicas (local adequado, sala escura com projetor, local arejado e limpo e cadeiras bem distribuídas de forma a não atrapalhar a visão da projeção), qualidade na formação docente (professores formados em cursos de licenciaturas artes e aberto a utilização do cinema e vídeo como experiência de arte), além de uma cuidadosa seleção de filmes, e preparo necessário para que a experiência não seja algo para induzir conceitos.

CAPÍTULO 3 - MOVIAULA: FRUIÇÃO E PRÁTICA DA ARTE COM CINEMA.

MOVIAULA é o nome dado ao Material Didático (MD) que desenvolvi na disciplina “Laboratório de Licenciatura” durante minha graduação em Artes Visuais pela Universidade Federal de Minas Gerais. O termo MOVIAULA é um trocadilho com o nome do equipamento de montagem de cinema, a Moviola, criada em 1917 por Iwan Serrurier, com o substantivo feminino AULA. O MD é composto por uma caixa arquivo de papelão de 35 cm x 13,5 cm x 24cm com uma lente óptica convergente acoplada na parte superior frontal. Dentro da caixa contém:

- Um texto teórico com trinta páginas (de que tratam os três capítulos deste trabalho).
- Manual de instruções.
- Apoio para celular.
- Claquete de cinema.
- Três pranchetas de papelão com atividades pedagógicas para experimentação dos princípios utilizados em técnicas de montagem filmica.



Figura 7 - Moviaula: O Material Didático. (Fotos: O Autor)

A atividade da Moviaula teve uma repercussão extremamente favorável (como descreverei logo mais) chegando ao ponto dos alunos comentarem com a uma Professora de História deles, que me procurou na sala dos professores para saber se eu podia falar de Cinema com os alunos dela. Eu aceitei, então nos disponibilizaram um anfiteatro para onde se dirigiram os alunos e conversamos durante uma mais ou menos uma hora sobre Cinema e técnicas de filmagem.

Gostaria de trazer para este trabalho um pouco da conversa com aqueles alunos da Professora de História do Colégio III Poderes antes de passar aos relatos da aplicação do Material Didático Moviaula. Naquela do manhã do segundo semestre de 2015, quando nos reunimos no anfiteatro do Colégio Estadual III Poderes, havia uma média entre 10 a 15 alunos. Eu abri o encontro nos apresentando, e em seguida falando sobre a Moviaula durante aproximadamente 10 minutos. Em seguida e abri espaço para perguntas.

Minha primeira e ótima surpresa foi constatar que os alunos demonstravam grande interesse em trabalhar com audiovisual, que como eles relatavam, “já mexiam com estas coisas (vídeos, tecnologia, filmes)” o dia todo: no Facebook, no Whatsapp, em Blogs, em diferentes sites, nos celulares, em vários aplicativos e uma infinidade de páginas na internet, além de programas de edição, montagem de fotos e vídeos, colorização e efeitos, etc. Tudo perfeitamente encaixado e naturalizado ao universo social e pessoal daqueles estudantes.

A experimentação em si do Material Didático Moviaula na “Escola Estadual III Poderes” em Belo Horizonte – MG, foi feita durante as aulas do Prof. Welber Lima. A primeira proposta que levei da Moviaula para os alunos, foi que eles saíssem pela escola filmando o que eles julgassem mais importante e que chamasse a atenção. Cada um saiu com seu celular filmando e o resultado foi surpreendente, devido aos seguintes fatos:

Estes alunos, do Colégio III Poderes, confirmavam não terem se aprofundado em conhecimentos sobre forma, cor, composição e teorias de percepção cognitiva como do Professor Rudolf Arnheim ou da Gestalt, coisas que eu havia estudado exaustivamente. E por isto ao ver as imagens dos vídeos que eles filmaram, tentando combinar contrastes complementares como vermelho e azul, ou amarelo e vermelho,

ou formas por movimento, retas e diagonais, eu percebia que aparte as leituras das teorias, estes alunos já demostravam ler e perceber o universo visual ao redor deles.

Eles estavam completamente em sintonia com as proposições teóricas de pensadores sobre Percepção Visual, demonstrando claramente que eles, os alunos, já foram influenciados em algum momento anterior. Foi possível observar que estes estudantes reproduzem conceitos captados pela convivência e apreensão destes sujeitos do mundo ao redor deles.

Seja pela observação, ainda que não intencional da natureza que entre sua variação de tons opera quase sempre com contrastes complementares, ou por assimilação de culturas visuais a partir da TV, do Cinema, Internet e Vídeos, Marketing, Merchandising, Revistas e Outdoors que usam exaustivamente estes conceitos.

Tive o privilégio de

Nosso próximo passo seria discutir sobre as percepções observadas, e como poderíamos passar a interferir artisticamente neste mundo o qual observávamos. Infelizmente não foi possível dar continuidade ao projeto da Maviaula, visto que os alunos tinham “conteúdos oficiais” a cumprir: trabalhos, provas e notas¹⁶.

¹⁶ O que podemos dizer brevemente sobre o tempo escolar e a impossibilidade de continuar a experiência com a Maviaula é que a falta de tempo não afeta somente os estagiários, mas é um desafio para os Professores de Artes, que encontram tempo reduzido se comparado com outras disciplinas. Por sua vez, estas outras disciplinas também tem tempo reduzido frente ao inchaço dos currículos, mas este é outro tema, por isto não aprofundaremos estas questões nesta pesquisa.



Figura 8 – Moviaula em cena na Escola. Fotos da Atividade do Material Didático Moviaula em execução no “Colégio Estadual de 1º e 2º Grau III Poderes” em Belo Horizonte. Fotos do autor.

Em outra oportunidade, em junho de 2016, participei com a Moviaula em uma exposição coletiva de materiais didáticos na FaE / UFMG e algumas professoras da pedagogia me convidaram para falar de Cinema em suas escolas, o que não foi possível devido o fim do semestre que se aproximava e de minha conclusão de curso e finalização do TCC que estavam em andamento.



Figura 9 - Exposição da Moviaula na FaE/UFMG. Fotos do autor.

Além dos referenciais bibliográficos que oferecem a base teórica à Moviaula, a aplicação pedagógica do MD se pauta em três princípios: a “Abordagem Triangular”,

da Prof.^a Ana Mae Barbosa, a orientação de “Restruturação do Sujeito Receptivo” descrita pelo crítico Mario Pedrosa, e concepção de “Arte como Experiência” de John Dewey à qual passamos a tratar.

“Podemos apreciar uma flor sem conhecer absolutamente nada de jardinagem, tipos de solo, sementes, fotossíntese... Mas sem estes conhecimentos como compreendê-la?” (DEWEY, 2010, p.72). É com esta metáfora que John Dewey aborda o tema da compreensão teórica da arte, no livro: “Arte como experiência”. Este é um dos princípios aplicados na Moviaula quanto ao vídeo, videoarte e o cinema: a compreensão do Audiovisual, além da apreciação filmica.

Para fazer um vídeo ou assistir filmes, basta ter em mãos um único aparelho celular que filma e reproduza. Por este motivo uma das abordagens pedagógicas da Moviaula é também o fruir a criação artística com vídeo, entretanto, unindo a esta fruição à compreensão da obra de arte, como apresentado na formulação elaborada por Dewey na alegoria da flor.

Outra questão pertinente aos propósitos da Moviaula é evidenciar a problematização levantada por teóricos e críticos de arte, acerca dos modos de percepção dos sujeitos em relação às artes audiovisuais no Brasil a partir da década de 1960 (PEDROSA, 1986, p.217).

Toda uma produção de artistas da geração de 1960 e 1970 revolucionou os conceitos de Arte com seus vídeos e *happenings*, body-art, performances e uma série de obras que inscreveram definitivamente o vídeo na arte, mas não sem resistência das esferas tradicionais.

No Brasil contemporâneo temos um cenário mais receptivo em relação a Arte tecnológica, que tornou-se parte incorporada à vida da geração digital, criando um momento muito favorável para o Audiovisual na arte-educação, como podemos constatar na abordagem dos Conteúdos Básicos Comuns¹⁷, elaboradas por professores da Secretaria de Estado da Educação de Minas Gerais:

A introdução da temática audiovisual na atual proposta curricular para o Ensino Médio revela-se extremamente oportuna, visto que o nosso

¹⁷MINAS GERAIS. Secretaria de Estado da Educação. Conteúdos Básicos Comuns. Resolução SEE Nº 833, de 24 de Novembro de 2006. Disponível em http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/index2.aspx?id_objeto=23967

século tende ao aprofundamento do conhecimento e da relação das pessoas com a imagem em movimento, já consolidado e bastante significativo desde o século XX com o surgimento e/ou desenvolvimento da fotografia, do cinema, da televisão e o aparecimento de novas tecnologias aplicadas a produtos audiovisuais, como a imagem digital (Secretaria de Estado da Educação de Minas Gerais, 2006).

Em nosso momento histórico consideramos ser significativo e propício propor uma trajetória do Audiovisual no Ensino de Arte. Para tanto, para trabalhar vídeo e audiovisual com o MD Moviaula, nos pautamos na proposta da Abordagem Triangular, que traz como proposta experimentar, fruir e contextualizar arte:

Um professor dinâmico e atuante cria metodologias que enriquecem tanto as suas aulas quanto a si mesmo, enquanto docente - artista. É nesse sentido que a Abordagem Triangular – sistematizada por Ana Mae Barbosa na década de 1980 – vem contribuindo para a Arte/Educação e Ensino de Arte: não é um método a ser aplicado, mas uma proposta a ser estudada e pensada artisticamente. Sendo uma abordagem de arte/educação pós-moderna, favorece a ampliação de fronteiras culturais e interdisciplinares para o estudo da arte, pela compreensão histórica, social e cultural da arte nas sociedades, e pela elaboração da experimentação artística. (PIMENTEL, 2010. p. 212).

3.1 - Relatos de Experiência

O Vídeo e o Cinema são a *anima* e o *animus*¹⁸ que me dão vida, são minha alma. Um dos motivos que me estimularam a desenvolver a Moviaula se deve a importância do Vídeo e do Cinema em minha existência, desde minhas lembranças mais remotas. A Moviaula é o resultado da somatização de fatos marcantes com Vídeo e Cinema, que alteraram profundamente meu modo de ver e interagir no mundo.

Resumirei brevemente alguns fatos decisivos que vivenciei, e que se fazem pertinentes neste momento para se entender como o tema central da Moviaula (quando eu nem imaginava este nome), que é Vídeo e Cinema, estavam sedimentando em meu espírito.

¹⁸ Anima e Animus. Disponível em: <http://www.psicologiasandplay.com.br/psicologia-analitica/#anima_e_animus>. Acesso em 28/06/2016

Em minha infância, as outras crianças gostavam de TV, mas para mim, a TV era um universo mágico paralelo. Primeiro eu não tinha TV em casa, e depois quando tive, em raros momentos me deixaram assistir. Eu fugia de casa para ver TV na casa dos amigos, ou em qualquer lugar. Certa vez, em algum ponto da década de 1980, a secretária de um dentista em São Paulo, me deixou assistir um episódio da série “Lassie”, dirigido por Frank Pezza (1980).

Eu gostava de ver filmes e desenhos. Mas a curiosidade maior era saber onde ficavam aqueles “mundos” da televisão. Onde todos viam um filme, eu via perguntas. Como era possível todos verem com tanta naturalidade aquelas coisas tão incríveis?

Enquanto todos queriam ver um programa qualquer, eu queria ver cenários, roupas, cores, e o fato daquelas imagens “viajarem” pelo ar, vindas de outro lugar para dentro da TV. Elas entravam pelo Bombril que a gente colocava na antena? Ou elas estariam dentro do televisor? Parecia que minha imaginação rodava na velocidade da luz.

Entrei em uma sala de cinema pela primeira vez em 1985, com doze anos de idade, convencendo o porteiro a me liberar para assistir “O Dia Seguinte” (dirigido por Nicholas Meyer, 1983), foi um explosão de experiência sensorial, estética, de Arte e de vida. Quando eu saí da sala de exibição, eu queria fazer parte daquele mundo, eu dizia que **“queria ser cinema”** quando crescesse.

Muitos anos depois já adulto, a partir dos 19 anos entre as décadas de 1990 e 2004, comecei aprender por conta própria a filmar vídeos, primeiro com câmeras de fita VHS, e depois digital. Mas ainda não editava, só comecei editar depois de 2004 e ainda apaixonado pelo Cinema.

Mas aos verificar em vários catálogos e sites de cursos e faculdades, como eram as grades curriculares dos cursos de Cinema e Artes Visuais, percebi que em Artes visuais, eu me aproximava mais de minha concepção de fazer Cinema.

Antes de chegar no Cinema como Arte, eu precisava estudar toda a história da Arte em si; as pinturas, gravuras, esculturas, curadoria e teoria crítica, o desenho, e a licenciatura, porque eu queria fazer Cinema, mas também ensinar: Queria ser Professor-Artista-Videomaker-Cineasta, formado em um curso de Artes Visuais. Porque acredito que a Arte é interterritorial, lugar do interagir, relacionar-se.

Até 2010 somente editava vídeos para particulares, quando fui aprovado para o curso de Artes Visuais com Ênfase em Multimeios da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. A partir desta aprovação, multiplicaram-se minhas vivências e produções com Vídeo e Cinema, através de workshops, aulas e orientações sobre edição de Vídeo, técnicas de filmagem, Cinema e videoarte.

Duas oportunidades muito significativas em minha carreira como artista, foram as duas primeiras premiações de meus trabalhos; em 2010 a Videoarte “Universitários Fazendo Sexo” pelo Festival Contato, da Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR, em São Paulo e em 2012 com a Videoarte “Le Infinite”, selecionada para a XI Bienal do Recôncavo da Bahia, em São Félix – BA.

Em ambas as seleções dos trabalhos, tanto em 2010 na UFSCAR, quanto em 2012 na Bienal do Recôncavo, mais do que ter os trabalhos selecionados, a importância destes momentos se deu em diferentes níveis de experiência como: Conhecer outros artistas pessoalmente, tanto iniciantes como veteranos, troca de vivências, bagagens culturais e informações sobre produção de arte, confraternização com pessoas de diferentes estados e países.

O “**FESTIVAL CONTATO**”, com diversos eventos multimídia colaborativa e economia solidária é um projeto da Universidade Federal de São Carlos e movimenta o cenário da artes de nosso país com artistas de dentro e fora Brasil, gerando ainda empregos e renda, direta ou indiretamente, além de oferecer workshops, minicursos, e atividades culturais. É uma experiência única estar neste evento, ainda mais como convidado e artista premiado.

A “XI BIENAL DO RECÔNCAVO, DIRETO DO CENTRO CULTURAL DANNEMANN”:

O júri de premiação composto por Pola Ribeiro, Juraci Dórea e Valoисio Bezerra selecionou 242 artistas entre os 1.515 trabalhos inscritos para a Bienal. Ao todo, foram selecionados quatro trabalhos em artes gráficas, 12 desenhos, oito esculturas, 54 fotografias, um grafite, 11 gravuras, 49 instalações, 20 novas experiências, 14 objetos, 11 performances, 34 pinturas e 24 videoartes. A XI Bienal contou com trabalhos

de artistas de 15 estados brasileiros, entre eles Rio de Janeiro, São Paulo, Ceará, Pernambuco e Minas Gerais e mais três países - Espanha, Portugal e México. (Fonte: TVE Bahia¹⁹)

O Curso Lato Senso de Especialização em Docência e Cinema da Pós Graduação da Faculdade e Educação da UFMG:

Entre as experiências acadêmicas mais relevantes com Ensino de Artes, destaco o estágio que cumpri no Curso Lato Senso de Especialização em Docência e Cinema da Pós Graduação da Faculdade e Educação da UFMG. O curso recebia diferentes professores para cada especialidade (um docente por vez), que ministriavam, cada qual sua disciplina e conteúdo, em quatro encontros, que aconteciam em quatro fins de semana consecutivos.

A princípio minha função era acompanhar cada professor, nas diferentes disciplinas que se sucediam, assessorando com o manuseio de equipamentos audiovisual e multimídia, cuidar do registro da presença e ausência de alunos e demais materiais audiovisuais que fossem prioritários ao uso dos alunos e professores da Especialização em Docência e Cinema. Mas devido a carga de conhecimentos e cursos na área de Cinema, Artemídia, Edição de Vídeo e Movimentos de Câmera que eu trazia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, em pouco tempo eu passei a auxiliar os alunos nestas áreas específicas.

A parceria com os alunos da Especialização foi extremamente acertada e produtiva, uma vez que passamos aliar o conteúdo técnico em Cinema que eu trazia, com o conhecimento docente e acadêmico dos alunos que eram em maioria professores da Rede Municipal de Belo Horizonte.

Fui então convidado a transformar os auxílios técnicos informais aos alunos, em aulas e workshops de Edição de vídeos pela Faculdade de Educação da UFMG

¹⁹ IRDEB. Instituto de Radiodifusão Educativo da Bahia. Acontece: XI Bienal do Recôncavo. Disponível em: <<http://www.educadora.ba.gov.br/irdeb/acontece/9238-xi-bienal-reconcavo>>. Acesso em: 17/06/2016

para o Curso de Especialização em Docência e Cinema do LASEB, Lato Senso da Educação Básica – FaE/UFMG.

Foi uma oportunidade importante para ambos os lados. Com a aprendizagem de edição de vídeos, os alunos puderam adiantar e melhorar seus trabalhos com vídeos, e assim conseguirem resultados mais efetivos na atividades da especialização que envolviam criação audiovisual.

Quanto à área de formação destes citados “alunos-professores” que eu auxiliava no curso de Especialização em “**DOCÊNCIA E CINEMA**” oferecido pela pós-graduação da Faculdade de Educação da UFMG, eu não poderia imaginar outro curso tão harmonizado e em tal grau de sintonia com minha própria formação como aluno de licenciatura em Artes Visuais.

Ao passo que eu detinha os exatos conhecimentos técnicos de Cinema que lhes eram caros (edição de filmes e vídeos, movimentos de câmera, produção, roteiro, termos técnicos, etc.), eles tinham a me oferecer anos de conhecimentos na profissão de professor e muitas admoestações sobre desafios e carreira docente. Informações importantíssimas sobre diferenças entre ser professor do Estado e do Município, organização político pedagógica das escolas, problemas e soluções sobre conflitos em sala de aula, salários, etc.

“Docência e Professores”, “Cinema e Arte”, coisas contidas umas nas outras, pertencimentos. Por tanto foi fundamental vivenciar a docência justamente com docentes, efetivando uma interessante e dinâmica troca de experiências em meio a atividades pedagógicas com Cinema. Minha ligação com esta área foi tão forte e profunda que solicitei aos dois colegiados, de Artes Visuais na Escola de Belas Artes e da Pós-Graduação da FaE-UFMG, cursar como formação livre a disciplina Docência e Cinema. E assim o fiz, cursando a referida disciplina e sendo aprovado com nota A.

Ministrei ainda, posteriormente, workshop de edição de vídeo no Laboratório de Informática da Graduação da UFMG, para alunos de graduação de vários cursos na UFMG, desenvolvi atividades de Stop-Motion na Escola Grupo Corpo e Associação Querubins, Colagens, Gravação de Vídeos e utilização do Material Didático Moviaula, na Escola III Poderes e Colégio Pedro II, além de aulas particulares de edição de vídeo.

Em 2015 durante estágio curricular obrigatório em artes com o Prof. de Artes Welber Lima, na Escola Estadual de 1º e 2º Grau III Poderes, no bairro Itapoã, em Belo Horizonte, Minas Gerais, foi possível entender ainda mais, muito da teoria estudada na Universidade, pois pude ver no dia a dia como o desenvolver ações como excursões, feiras de arte e discussões em grupos, em sentido a instigar os alunos a pesquisar e pensar artisticamente.

Neste mesmo período de estágio no Colégio III Poderes, eu estava cursando a disciplina “Laboratório de Licenciatura II” na UFMG, sob a orientação do Prof. Josias Marinho, que foi de extrema importância, tanto para a elaboração do Material didático Moviaula, fazendo questionamentos fundamentais, quanto na construção do trabalho de conclusão de curso, onde o professor Josias fez a pergunta basilar para espinha dorsal do TCC: “Qual a diferença entre Vídeo, Cinema, Videoarte e Audiovisual?”

Entender as diferenças entre Vídeo, Cinema, Videoarte e Audiovisual, fazia parte de uma pergunta que me acompanhou por muito tempo, mas que se intensificou a partir de 2010 quando entrei para a Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Alguns professores e colegas do curso de Cinema já haviam desviado desta pergunta, que somente ao pesquisar sobre o assunto, entendi o porquê do desvio.

Qualquer resposta mais simplificada sobre as diferenças entre Vídeo, Cinema, Videoarte e Audiovisual, corre o risco de deixar de fora uma gama importante de informações. Neste trabalho por exemplo, utilizamos várias laudas para escrever sobre o assunto.

Teóricos citados em nossa pesquisa como: Raymond Bellour em “Entre-imagens: foto, cinema, vídeo (1997)”; Alain Bergala em “A Hipótese-cinema” (2008); Ken Dancyger em “Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e Prática (2003)”; e Arlindo Machado em “A Arte do Vídeo (1990)” e “Cinema e Pós-Cinemas (2011)” entre outros autores e obras, já publicaram vasto e farto material sobre as especificidades de cada meio aqui abordado. De forma que se escolhêssemos falar somente sobre vídeo e videoarte por exemplo, teríamos vários livros a respeito destes assuntos.

Por isto para explicar com clareza de dados quando o assunto for Vídeo, Cinema, Videoarte e Audiovisual, procuramos antes de tudo, colocar em evidência de

que se trata cada coisa, oferecendo uma resposta que fosse o mais possível sintética, porém sem desconsiderar fatores relevantes como os que aqui levantamos, referentes às questões estéticas, técnicas e históricas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma experiência individual é algo particular às percepções do sujeito. Podemos olhar a mesma cor com assimilações distintas. O modo de perceber a Arte, ou deixar que a Arte proporcione uma experiência de fruição estética, é algo subjetivo a cada pessoa, mas a vida se dá de forma social, então embora tenhamos nossas próprias percepções, nossa evolução perceptiva, mental, cognitiva acontecem enquanto aprendemos, aprendemos principalmente em comunhão, como assinala Vicente Zatti, trazendo o pensamento de Paulo Freire:

“[...] a contradição educador-educando, em que o professor era o sujeito e o aluno objeto passivo, é superada. “Já agora ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatisados pelo mundo.” (ZATTI, 2007, p.61, apud FREIRE, 1983, p. 79).

O professor ao propor atividades de vivências artísticas que ofereçam a possibilidade de fruir, ver e contextualizar Artes²⁰, buscando o desenvolvimento cognitivo dos sentidos através de atividades com Arte e Tecnologia, deve lembrar, como disse Freire, que a educação acontece quando se confraterniza o compartilhar de experiências entre o aluno e o professor.

Deste forma, avançaremos mais adiante nas reformulações de pensamento frente à Arte/ Educação de nosso tempo. O professor convida e participa ao mesmo tempo do ato de construção do olhar e do aprender. Esta relação entre saberes e aprendizagem é que propicia o alcance do conhecimento. Trazendo para o Professor-Artista, o conceito de artista descrito por Merleau-Ponty, lembramos:

“[...]o artista é aquele que fixa e torna acessível aos mais ‘humanos’ dos homens o espetáculo de que fazem parte sem vê-lo”. (MERLEAU-PONTY, 1942, p. 134).

Sobre a Abordagem Triangular Ana Mae referência entre vários autores que desenvolveram esta proposta, Lucia Pimentel desenvolve a seguinte consideração:

²⁰ Conceitos da Abordagem Triangular de Ana Mae.

É neste sentido que a Abordagem Triangular – sistematizada por Ana Mae Barbosa na década de 1980 – vem contribuindo para a Arte/Educação e o Ensino de Arte: não é um método a ser aplicado, mas uma proposta a ser estudada e pensada artisticamente.” (PIMENTEL, 2010. p. 212).

Pimentel, lembra ainda que contextualização é a criação de correspondências entre os sujeitos, é preciso algum nível de interesse daqueles que se propõe a experimentar os diálogos interterritórios transversais que perpassam os campos entre Arte e cognição, entre a atividade artística e o sensorial, entre a Arte e a Educação.

Como podem obter resultados diferentes, aqueles que insistem nos mesmos procedimentos? Transpondo esta premissa para a relações entre sujeito e Arte Tecnológica, constatamos pela revisão de bibliografia que os problemas de percepção residem tanto nas inovações técnicas, que por ser algo desconhecido causa estranhamento aos indivíduos, quanto à falta de reestruturação do sujeito perceptivo frente a estas novas tecnologias, como sugeriu Mario Pedrosa (1986).

Reestruturar os modos de percepção e cognição frente a arte e as novas tecnologias, também foi tema recorrente a partir de meados da década de 1950 na escrita de Walter Zanini e Pierre Lévy. Zanini, defendendo em sua teoria a tecnologia como “transfiguração do pensamento”, falava em uma forma de “reestruturar a consciência do indivíduo”, objeto similar à proposta de Mario Pedrosa na década de 1965. Ainda lembrando Pierre Lévy (1956) que preconizava a mudança dos modos cognitivos de percepção.

Porém, isto posto, lembrando Diana Domingues sobre o posicionamento do indivíduo frente ao mundo, é preciso lembrar que a mudança primeira é interna, subjetiva às disposições pessoais do sujeito em se abrir à experiência que lhe éposta externamente. Parafraseando Paulo Freire, “Educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo.” (FREIRE, 1979, p.84), com a devida licença poética, emprestamos sua formulação que a Arte que muda o mundo é feita por pessoas, mas as pessoas também tem que mudar, é uma relação de mão dupla.

Para concluir, penso que no mundo contemporâneo já caminhamos imensamente em sentido a “reestruturação do sujeito” frente as propostas atuais de

desenvolvimento sensorial das percepções frente às novas tecnologia e a utilização destas, tanto na Arte quanto na Educação.

Em Minas Gerais foi construído uma proposta curricular arrojada e importantíssima para a Arte/Educação e para o Audiovisual por parte da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, que contou com uma seleção de Professores que são referências na área de Arte/Educação (Lucia Pimentel, Evandro Cunha e José Moura), na elaboração dos “Conteúdos Básicos Comuns (CBC)”, uma publicação extremamente bem elaborada e que pode auxiliar em muito o professor de Artes sintonizado com a Arte/educação de nosso tempo.

Outras ações em Artes, Audiovisual, Cinema e Vídeo ligado à Educação, em Minas e pelo Brasil, despontam como resultado desta nova mudança de postura frente às novas linguagens e propostas de Arte, e aos relaciona-las no fim deste trabalho, sinalizo para a continuidade desta pesquisa, justamente fazendo um levantamento mais aprofundado das Instituições e professores responsáveis por fomentar as Artes Audiovisuais, Cibercultura e Educação e Tecnologia na Escola.

Quando informo aos alunos que trabalharemos com Cinema, invariavelmente se faz grande alvoroço e sinto muitas expectativas por parte dos estudantes, dado o número de perguntas que surgem. Durante a aplicação do Material Didático Moviaula os alunos se mostram instigados, curiosos e estimulados com o trabalho com vídeo, por tanto, planejo ainda em 2016, no segundo semestre, ampliar as ações da Moviaula, inclusive como parte do meu pré-projeto de mestrado.

Dado que após a utilização da Moviaula os alunos querem sempre saber mais, fazer mais, e multiplicam-se as perguntas sobre vídeo, cinema, edição, e debates sobre fazer cinema, pude ter certeza que a ideia da Moviaula, no ensino de artes é uma metodologia que deu muito certo. Uma curiosidade são os vídeos que os alunos fazem e vêm ansiosos me mostrar, mesmo fora do horário escolar. Há ainda aqueles que influenciados, expressam desejo de querendo fazer faculdade de Cinema e de Artes Visuais. É realmente motivador para mim, tanto como professor de artes, quanto como defensor e idealizador de arte e tecnologias audiovisuais ver esta potência do Audiovisual.

A partir de ações na mesma linha de trabalho do Material Didático Moviaula, e outros tipos de ações envolvendo Arte-Educação, Artes, Cinema, Vídeo e Tecnologia, penso em propor futuramente como projeto de mestrado, a efetivação de intercâmbios, trocas de vivências, eventos e pesquisas entre a Universidade Federal de Minas Gerais e professores e alunos do público externo à UFMG, corroborando assim para que possamos promover seminários, encontros, workshops, minicursos e demais atividades acadêmicas e culturais entre as Instituições, visitando e sendo visitado por estas entidades e pessoas.

Porque o momento de evolução da cultura visual, utilização de equipamentos eletrônicos pela geração digital, barateamento tecnológico e difusão do Audiovisual são fatores extremamente favoráveis tanto para a Arte, quanto para a Educação. Nesta segunda década do século XXI, as transformações das percepções na sociedade contemporânea seguem evolutivamente ampliando-se, denotando crescente sintonia das sociedades com as tecnologia de seu tempo.

Pode ser que ainda existam o medo ou aversão a tecnologia eletrônica, mas quase sempre, fora questões ideológicas, são coisas ligadas ao desconhecimento e/ou falta de acesso ou utilização destes meios, que tendem a dissipar-se com a desmitificação ou aproximação maior da população aos aparelhos tecnológicos.

ANEXO: CADERNO DE PROFESSOR



Sejam Bem-Vindos Professores!

Sugestões de Aulas:

Filmar o ambiente escolar durante duas ou três aulas com celulares, individual ou coletivamente e posteriormente, fazer uma discussão oral sobre as imagens captadas e um pequeno resumo escrito sobre a experiência.

Objetivos:

- ✓ Aguçar e desenvolver a Percepção Audiovisual e Sensibilidade Estética
- ✓ Contextualizar a relação entre vida e os meios e modos de expressão Audiovisual
- ✓ Estudo e análise do discurso do Vídeo e cinematográfico na Arte e a influência da televisão.
- ✓ Possibilitar que os alunos experimentem diferentes percepções sensoriais, tanto subjetivas, como posteriormente, discutir em relação ao experimentado pelos colegas.

Figura 10 - **Ser Audiovisual** - (O Autor).

A proposta é os alunos pegarem seus celulares ou câmeras e gravar Vídeos no ambiente escolar. Quem não tem celular, não tem problema, pode pegar lápis e papel e escrever, desenhar, pintar, recortar, colar etc. Desde que descreva alguma cena observada na escola. Roteiro é uma parte impostíssima do Cinema. E bom roteiro, como a Arte e a Ciência, é também é boa observação

Porém como a proposta é a linguagem do Vídeo, é imprescindível que em algum momento, mesmo que seja com um celular ou câmera emprestados, os alunos possam filmar.

Vamos fazer cinema? Se os alunos quiserem sim. E também TV e videoarte. Podemos começar explorando os planos e movimentos de câmera utilizados pelo Cinema, ou a linguagem performática da videoarte, dentro da sala de aula, com os celulares.

O que nós poderíamos gravar com celular das coisas ao nosso redor e de nós mesmos? O cinema e o vídeo às vezes, pensam nos pequenos detalhes do mundo: um furo na parede, um rosto visto de perto, um olhar, as texturas de uma folha, uma pequena parte do seu tênis ou sandália, um tijolo do muro... São infinitas possibilidades.

GOSTARIA DE SABER MAIS?

Escolher vídeos e filmes para o contexto escolar, perpassa por uma necessária avaliação pedagógica do conteúdo dos filmes e Vídeos a serem exibidos, e da questão do Audiovisual na Escola propriamente dito. Há extensa bibliografia a e autores que escrevem a respeito do tema, como as autoras citadas neste trabalho, Adriana Fresquet e Inês Teixeira, e o artista multimídia Lucas Bambozzi, entre outros.

Na internet também existem várias produções extremamente interessantes sobre audiovisual e Arte, tanto para professores quanto para os alunos, ou qualquer pessoa interessada no mundo do Audiovisual:

NO ESTRANHO PLANETA DOS SERES AUDIOVISUAIS:

Série exibida na TV que aborda todas as áreas do audiovisual de uma forma dinâmica, divertida e muito inteligente.

Disponível em:

http://o2filmes.com.br/440/NO_ESTRANHO_PLANETA_DOS_SERES_AUDIOVISUAIS%20-%20acesso%20em%202021/09/2014

LUCAS BAMBOZZI - TRAJETÓRIAS - ZL VÓRTICE

Bambozzi aborda diferentes caminhos e possibilidades do Audiovisual no mundo contemporâneo.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lcec8XjBcFA>

RIOCONTENTMARKET - 30 ANOS DE VIDEOBRASIL

História do Audiovisual brasileiro.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dbLt4UevaCc>

Sobre o autor:



Amauri de Freitas Silva

 Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/4524138629484710>

 Última atualização do currículo em 14/12/2015

Formado em Artes Visuais (Licenciatura) pela Escola de Belas Artes da UFMG. Área de atuação: Audiovisual - Cinema e Vídeo e Ensino de Artes.

Em 2010 participei do grupo de pesquisa Cine-Ditadura, da UFRB (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia), como editor e produtor audiovisual. Ainda em 2010 tive a videoarte "Universitários FS" premiada no Festival Contato, da Universidade Federal de São Carlos. Em 2012, tive a Videoarte "Le infinite" selecionada para a 11ª Bienal do Recôncavo do Centro Cultural Dannemann na Bahia.

Entre 2014/15 Ministrei o workshop de “Técnicas de Cinema e Vídeo” (edição de vídeos e montagem) para alunos do curso de Especialização em Cinema e Docência, da Faculdade de Educação, na Universidade Federal de Minas Gerais.

Desenvolvi trabalhos de Interfaces digitais em diferentes Mídias: Edição de Vídeo e Imagens, Fotografia Digital e Cinema (roteiro, iluminação, produção, filmagens e edição), Artemídia e Cibercultura.

Estagiei no curso de pós-graduação em Cinema e Docência, no programa Lato Senso da Educação Básica da UFMG/FaE. Ainda na área de estágio, exerci atividades no ensino técnico e médio, na disciplina de artes visuais, nas seguintes escolas: Colégio Coltec e Centro Pedagógico, ambos da UFMG e Escola Estadual Três Poderes e Escola Municipal Paulo Freire em Belo Horizonte.

Em 2012 produzi a Le Infinite”, selecionada para a XI Bienal do Recôncavo da Bahia, em São Félix – BA. Em 2013 Participei da UFMG: Conhecimento e Cultura 2013 com Apresentação de portfólio.

Em 2014 Participei do III Percurso Discente Universitário da Diretoria de Inovação e Tecnologias de Ensino da Pró-Reitoria de Graduação da UFMG no curso Leitura e Escrita Acadêmica.

Em 2016 estagiei na EMEI PAULO FREIRE, em Belo Horizonte –MG, ministrando com a Professora Ana Rita, conteúdos de Videoarte e Cinema.

Ainda em 2016 produzi a Videoarte “Le Infinite Deux”, exibida no Centro Cultural da UFMG e iniciei Curso de Graduação para Obtenção de Novo Título pela Universidade Federal de Minas Gerais, no curso de Artes Gráficas.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: BARBOSA, Ana Mae (org). Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais. São Paulo: Cortez, 2005.

_____ ; AMARAL, Lílian (org.). Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. São Paulo: Editora SENAC São Paulo: Edições SESC SP, 2008.

_____ ;CUNHA, Fernanda P. (org.). A Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

BARTHES, Rolland. A Câmara Clara: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BELLOUR, R. Entre-imagens: foto, cinema, vídeo. São Paulo: Papirus,1997.

BERGALA, Alain. A Hipótese-cinema. Pequeno Tratado de Transmissão do Cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ: 2008.

BRAKHAGE, Stanley (14/01/1933 a 09/03/2003). Disponível em:
<https://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Stan_Brakhage&prev=search>. Acesso em 25/06/2016.

CAPRA, Fritjof. A Teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. Cultrix. São Paulo: 1996. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.puc-campinas.edu.br/services/e-books/Fritjof%20Capra-1.pdf>>. Acesso em: 26/06/2016.

CASTRO, Davi de. Primeiro filme sonoro completa 85 anos. Empresa Brasil de Comunicação S/A – EBC. Disponível em:
<<http://www.ebc.com.br/cultura/2012/10/cantor-de-jazz-completa-85-anos>>. Acesso em 18/12/2015.

D'AMBROSIO, Oscar. O plural Mário Peixoto. In: Literatura. Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho – Jornal da UNESP. Ano XXII – nº 234, jun. 2008. Disponível em: <http://www.unesp.br/aci/jornal/234/peixoto.php>. Acessado em 20/06/2016.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e Prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

Diálogos estéticos, arte eletrônica. Revista Poiésis, n.15, Julho de 2010, p.110. Disponível em: <<http://www.poiesis.uff.br/p23/p23-pdf/p23-artigo-02-regilene-sarzi-ribeiro.pdf>>. Acesso em 30/06/2016.

DOMINGUES, Diana. (org.). A Arte no Século. XXI: A Humanização das Tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

_____. Arte, Ciência e Tecnologia, passado, presente e desafios. (org.). São Paulo: UNESP, 2009.

DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 71.

EBERT, Carlos. Cinema Para Sempre? Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=76&/cinema-para-sempre>>. Acesso em 20/03/2016.

ELIAS, Paulo Roberto. Restauração e preservação no cinema. Disponível em: <<https://webinsider.com.br/2010/08/06/restauracao-e-preservacao-no-cinema>>. Acesso em 10/06/2016.

FABRIS, ANNATERESA, Imagem. In: Arte, Ciência e Tecnologia, passado, presente e desafios. Diana Domingues (org.), tradutora Flávia Gisele Saretta et al. São Paulo: UNESP. 2009, p.204.

Frame do filme Limite (1930) de Mario Peixoto Kinoplus - O Canal do Cinema. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h3XTPNuopol>>. Acesso em 20/06/2016.

FRANÇA, Junia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de. Manual para normalização de publicações técnico-científicas. 9. ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2014.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1979, p. 84.

_____. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FRESQUET, Adriana. Cinema e educação: reflexões e experiências com professores estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

FURTADO, Tereza. Matéria escrita para o Canal Techtudo Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/07/o-que-e-fps.html>>. Acesso em 12/05/2016.

ICLE, Gilberto (Org.). “Pode uma Pedagogia da Arte implodir a escola?” In: Pedagogia da Arte: entre-lugares da escola. Porto Alegre: UFRGS, 2012, p.18.

LOPES, Kleber; SILVA, Jameson T. Faria; ANDRADE. Deleuze, Bergsonismo e

MACHADO, Arlindo. “Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina”. In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, n. 33, p. 23-39, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/viewFile/68102/70660>>. Acesso em 10/05/2016.

BIESDORF, Rosane Kloh; WANDSCHEER, Marli Ferreira. Arte, uma necessidade humana: função social e educativa. Revista Eletrônica *Itinerarius Reflectionis*, Jataí, v.2 n.11, 2011. Disponível em:
<https://www.revistas.ufg.br/rir/article/download/20333/11824+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br> Acesso em 20/06/2016.

MACHADO, Arlindo. A arte do vídeo. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. Coleção Arte Mais, 2007.

_____. Pré-cinemas e pós-cinemas. Coleção Campo Imagético. Campinas, SP: Papirus, 2011.

_____. Visionários: audiovisual na América Latina. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MAGALHÃES, Theresa Calvet de. Origens do Pragmatismo: O Antifundamentalismo" de C. S. Peirce e a sua Defesa da Filosofia Crítica do Senso Comum. Revista de Filosofia Cognitio, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 49-76, jan./jun. 2006. Disponível em:
<http://revistas.pucsp.br/index.php/cognitiofilosofia/article/viewFile/13570/10080> Acesso em 28/04/2016.

MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O olho e o espírito. Tradução Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MINAS GERAIS. Secretaria de Estado da Educação. CURRÍCULO. Proposta Curricular. Resolução SEE Nº 833, de 24 de Novembro de 2006. Disponível em http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/index2.aspx?id_objeto=23967. Acesso em 19/06/2016.

Montagem Cinematográfica. Disponível em: <http://www.planocritico.com/entenda-melhor-aspectos-pontuais-da-montagem-cinematografica-2-de-3/>. Acesso em 29/10/2015.

MOURÃO, Maria Dora Genis. "A montagem cinematográfica como ato criativo". In: Significação – Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 33, n. 25, p. 246, jun. 2006. Disponível em:
<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65628/68243>. Acesso em 10/05/2016.

Museu da Imagem e do Som (MIS) – Cinema de Resistência e Inovação. Disponível em http://www.mis-sp.org.br/icox/icox.php?mdl=mis&op=programacao_interna&id_event=1312. Acesso em 28/04/2016.

NESNEROVÁ, Klára. Universidade de Masarykova, Tchecoslováquia. Disponível em:

<https://is.muni.cz/th/145469/ff_m/Magisterska_diplomova_prace_Klara_Nesnerova_MU.pdf>. Acesso em 20/03/2016.

OLIVEIRA, Roberto Acioli de. “Lev Kuleshov: O Ilustre e Desconhecido Homem do Efeito” In: Dura Lex (1925) - RUA – Revista Universitária do Audiovisual, 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/lev-kulechov-o-ilustre-e-desconhecido-homem-do-efeito/>>. Acesso em 15/05/2016.

ORG. ITAÚ CULTURAL. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais: Arte Tecnológica. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3907/arte-tecnologica>>. Acesso em 12/11/2015.

_____. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais: Videoarte. Coordenado por Tânia Francisco Rodrigues. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>>. Acesso em 27/05/2016.

PEDROSA, Mário. Mundo, homem, arte em crise. Aracy Amaral (Org.). 2ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

PEREIRA, Henrique Manuel S.; VIEIRA, Maria Cristina. Entrevista: pela Educação, com António Nóvoa. Saber (e) Educar, n.11, 2006. p. 111–126. Disponível em: <http://repositorio.esepf.pt/bitstream/10000/14/2/SeE11_EntrevistaHenrique.pdf>. Acesso em 02/04/2015.

PILLAR, Analice Dutra (Org.). A educação do olhar no ensino das artes. 4 ed. Porto Alegre: Mediação, 2006.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação e possibilidade de diversidade no ensino de arte: o contemporâneo de vinte anos. In: Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais. São Paulo: Cortez, 2010. p.212.

SARZI-RIBEIRO, Regilene. O corpo no vídeo e o corpo do vídeo:

VATER, Regina. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa/10098/regina-vater>>. Acesso em 15/11/2015.

ZANINI, Walter. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. In: Arte, Ciência e Tecnologia, passado, presente e desafios. Diana Domingues (org.). São Paulo: UNESP, 2009. p.323.

ZATTI, Vicente. Autonomia e educação em Immanuel Kant e Paulo Freire. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

A História da Televisão – Invenção. Disponível em:
<<http://www.ahistoria.com.br/televisao-invencao>>. Acesso em 02/04/2016.

A letra “K” em informática significa 1.000 bytes. Byte é uma unidade lógica de dados. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Byte>>. Acesso em 23/06/2016

A magia da imagem em movimento. Disponível em:
<http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/a_magia_da_imagem_em_movimento_imprimir.html>. Acesso em 20/03/2016.

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm>. Acesso em 10/06/2015.

CCD: Charged Coupled Device. CMOS: Complementary Metal Oxide Semiconductor). Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/guia-produtos/todos/2008/01/28/ult2880u547.jhtm>>. Acesso em 16/06/2016.

Clássicos do cinema "Os Pássaros" e "O Pequeno Fugitivo retornam ao cinema de Florianópolis. Disponível em:
<<http://www.ndonline.com.br/florianopolis/plural/217011-classicos-do-cinema-os-pássaros-e-o-pequeno-fugitivo-reestreiam-em-cinema-na-capital.html>>. Acesso em 16/06/2016.

Introdução a TV digital. Disponível em: <<https://faptech.wordpress.com/iptv/tv-digital/>> Acesso em 05/06/2016.

Luz, câmera, ação. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/pme/noticias/10-filmes-inspiradores-para-quem-deseja-virar-empreendedor>>. Acesso em 20/06/2016.

CMOS ou CCD. Qual melhor tecnologia de Sensor? Disponível em:
<<http://forum.mundofotografico.com.br/index.php?topic=30602.0>>. Acesso em 16/06/2016.

Como Tudo Funciona. Disponível em: <<http://tecnologia.hsw.uol.com.br/gravacoes-audio3.htm>>. Acesso em 05/04/2016.

Coppola apostava em "cinema ao vivo" como futuro para a sétima arte. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/12/15/coppola-aposta-em-cinema-ao-vivo-como-futuro-para-a-setima-arte.htm>>. Acesso em 20/06/2016.

Glossário de Termos Usados em Conservação de Fotografia. Instituto Politécnico de Tomar, Portugal. Disponível em:
<http://www.estt.ipt.pt/download/disciplina/2597_Glossario.pdf>. Acesso em 11/06/2016.

IRDEB. Instituto de Radiodifusão Educativo da Bahia. Acontece: XI Bienal do Recôncavo. Disponível em: <<http://www.educadora.ba.gov.br/irdeb/acontece/9238-xi-bienal-reconcavo>>. Acesso em: 17/06/2016

O cinema como um mundo. ECOS - Estudos Contemporâneos da Subjetividade, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:
<http://www.uff.br/periodicoshumanas/index.php/ecos/issue/view/V1N1>. Acesso em 27/06/2016.

O que é Pós Produção. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%B3s-produ%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 27/03/2016.

Persistência da visão. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Persist%C3%A3ncia_da_vis%C3%A3o. Acesso em 20/03/2016.

Sergei Eisenstein editando um filme. Disponível em:
http://cinewiki.wikispaces.com/file/view/sergei_eisenstein.jpg/177123859/sergei_eisenstein.jpg. Acesso em 20/03/2016.

Surgimento da Tela de Plasma. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Tela_de_plasma. Acesso em 05/06/2016
Trechos selecionados. Ana Mae Barbosa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8NkVRui4k58>. Acesso em 29/10/2015.

TV Brasil: A artesania na produção contemporânea. Disponível em:
<http://tvbrasil.ebc.com.br/brasilvisual/episodio/a-artesania-na-producao-contemporanea#media-youtube-1>. Acesso em 28/10/2015.

PTOLEMEU. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ptolemeu&oldid=45402562>. Acesso em: 20/03/2016.

Zé Celso, Fernando Meirelles, Marcelo Tas e outros debatem videoarte. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/sp/tag/videoarte/>. Acesso em 20/06/2016.