

ANGÉLICA MIRIAM PENA SANTOS



**IMAGEM EM MOVIMENTO: EXPERIMENTAÇÕES SIGNIFICATIVAS
ATRAVÉS DO AUDIOVISUAL**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Itabira
Escola de Belas Artes da UFMG
2013

ANGÉLICA MIRIAM PENA SANTOS

**IMAGEM EM MOVIMENTO: EXPERIMENTAÇÕES SIGNIFICATIVAS ATRAVÉS DO
AUDIOVISUAL**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador(a): Conceição Linda de França

Itabira

Escola de Belas Artes da UFMG

2013

- Santos, Angélica Miriam Pena, 1968.
Imagem em movimento: experimentações significativas através
do audiovisual: Especialização em Ensino de Artes Visuais /
Angélica Miriam Pena Santos – 2013. 93f.

Orientador(a): Conceição Linda de França

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes
da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais,
como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em
Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. I. França, Conceição Linda de. II.
Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 707

AGRADECIMENTOS

À minha família, que soube com paciência aguentar minha ausência e concentração nos momentos de estudo.

À minha amiga Andréa que sempre foi minha inspiração e me mostrou a importância da Arte no meu dia a dia com um profissionalismo, dedicação e desprendimento.

Aos meus tutores que sempre nos motivaram, orientaram e acompanharam cada processo neste caminhar.

Aos meus colegas de trilha que foram importantes companheiros.

Aos meus alunos que foram significativos nesse processo e que participaram de forma prazerosa e com muita responsabilidade.

Às pessoas que me motivaram na minha trilha final: Sandra, Marilene, Eliane, Maristela e Josiane.

Às minhas amigas do PNAIC que sempre estavam prontas a me ouvir.

À minha orientadora Conceição que com sua doçura, me fez trilhar com cabeça erguida na hora da dificuldade.

RESUMO

A proposta desta pesquisa é verificar a possibilidade das habilidades relativas à linguagem audiovisual serem apropriadas pelos alunos do Ensino Fundamental II, mostrando que mesmo com todas as dificuldades do ciclo é possível trabalhar com a linguagem audiovisual, visto que os alunos estão constantemente conectados às diversas mídias. O trabalho foi desenvolvido com 15 alunos do 7º ano da Escola Estadual Professora Maricas Magalhães, no município de Itabira-MG, que participam do Projeto Trilheiros da escola. O trabalho surgiu mediante tanta visibilidade das novas tecnologias na escola e com a constatação junto ao CBC (Conteúdo Básico Comum) da rede estadual de Minas Gerais que dentro da proposta de Artes Visuais contemplava o trabalho com audiovisuais. Então surgiu o questionamento da possibilidade da pesquisa. O Projeto Trilheiros foi escolhido visto que é um dos objetivos ampliar a bagagem de conhecimentos de alunos do projeto. Foram realizados três momentos importantes: a oficina teórica sobre Arte, Artes Visuais e Linguagem tecnológica, a oficina de pesquisa junto aos alunos sobre a temática da produção com o nome: Inquietações, a oficina de elaboração dos roteiros e produção do audiovisual e finalizando a exibição do audiovisual. Com a pesquisa e produção do audiovisual, foi constatado a possibilidade de aplicação da metodologia no Ensino Fundamental I, com algumas ressalvas como ser um trabalho no formato de projeto dentro das Artes Visuais e com a formação para os educadores quanto a parte de produção visual quanto a parte tecnológica.

Palavras chave :

Artes visuais. Audiovisual, Tecnologia, Formação, Ensino fundamental II



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia intitulada *Imagem em movimento: experimentações significativas através do audiovisual* de autoria de Angélica Miriam Pena Santos, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Conceição Linda de França- Orientador

Kleumanery de Melo Barbosa

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha
Coordenador do CEEAV
PPGA – EBA – UFMG

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Foto da obra Roda de Bicicleta -1913-60,2 cm de Marchel Duchamp.....	14
Figura 2 - Obra de Marchel Duchamp- Em Antecipação ao Braço Perdido-1915-121, 3 cm	14
Figura 3 - Obra de Joseph Beuys – Terno de Feltro-1970.....	15
Figura 4 - Obra Cama de Robert rauschenberg, 1970.....	16
Quadro 1 – Esquema Linha do Tempo dos principais acontecimentos envolvendo videoarte.....	17
Quadro 2 - Cronograma das etapas das experimentações em audiovisuais.....	22
Quadro 3: Roteiro da produção de audiovisuais.....	25
Quadro 4 – Síntese da pesquisa à comunidade escolar Escola Estadual Professora Maricas Magalhães sobre Inquietações na escola.....	28

SUMÁRIO

Introdução.....	09
1.Contexto histórico do Ensino de Artes Visuais: videoarte.....	12
2.Experimentações teórico-práticos.....	19
2.1. A experiência estética.....	20
2.2.Proposta triangular.....	20
2.3.Construtivismo.....	20.
2.4.Quatro pilares da Educação.....	21
2.5..Metodologia na produção de audiovisual.....	21
3. Análise dos resultados	27
4. Conclusão.....	31
5. Referenciais.....	33

INTRODUÇÃO

O audiovisual está presente no cotidiano das pessoas, através do cinema, da televisão, do DVD, da internet e de várias outras tecnologias, e na escola não é diferente.

A linguagem audiovisual apresenta dois elementos importantes que são os sonoros e as imagens. No ambiente escolar muito se trabalha com as imagens dissociadas do sonoro por vários motivos, como falta de conhecimento, falta de recursos, de preparo ou mesmo formação do educador.

Trabalhar com Audiovisual é uma proposta que nem sempre é desenvolvida na escola por vários motivos, como falta de recursos ou mesmo a falta de preparo do educador.

Ensinar Artes Audiovisuais tornou-se um componente importante na formação do aluno contemporâneo, visto que este é rodeado no seu cotidiano de imagens em movimento, tecnologias e mudanças significativas da forma de participar na sociedade.

Mediante tantas mudanças faz-se necessário que a escola também seja participante destes processos, tendo então a introdução do Eixo Temático: Conhecimento e Expressão em Artes Audiovisuais, que no CBC (Conteúdo Básico Comum) da área de Artes do currículo do Estado de Minas Gerais apresenta-se para o Ensino Médio, mas que após reflexão, verifica-se a importância de metodologias para experimentações na produção de audiovisuais no Ensino Fundamental II.

Analisando a Proposta Curricular do Ensino Fundamental II, da rede estadual de Minas Gerais através do documento CBC (Conteúdo Básico Comum) fica constatado a ausência do Eixo Temático Conhecimento e Expressão em Artes Audiovisuais. Partindo desta constatação, fica o questionamento a ser pesquisado : é possível o desenvolvimento de uma metodologia para experimentações de audiovisuais em sala de aula com alunos do Ensino Fundamental II? Quais as facilidades e dificuldades durante o processo?

A presente pesquisa dar-se à com elaboração de oficinas teóricas e práticas com o objetivo final da produção de audiovisual que seja significativo como um processo de aprendizagem para os alunos através do aprender fazendo.

E essa produção seria uma forma de questionamentos dos problemas que o cercam levando a reflexão e crítica mediante imagens em movimento. Criar estas possibilidades na escola, é mostrar que é possível a produção deste campo das Artes Audiovisuais, no Ensino Fundamental II.

O público-alvo do projeto de pesquisa serão alunos do 7^o ano da Escola Estadual Professora Maricas Magalhães, no município de Itabira –Minas Gerais. Serão selecionados um grupo de 15 alunos que fazem parte do Projeto Trilheiros, um projeto que possibilita várias oportunidades de aprendizado, criação e produção de material. E como uma das áreas de conhecimento que contempla o projeto são as Artes, esta pesquisa vem de encontro a uma necessidade real, frente a facilidade da geração atual com as tecnologias, uma ferramenta importante na produção de audiovisuais e ampliar nos alunos a percepção do conceito de artes e experimentação através do audiovisual.

Fica claro que a dificuldade do conteúdo e a falta de equipamentos na escola para produção de audiovisuais é um dificultador que faz com que não sejam produzidos nesta faixa etária obras importantes e significativas a nível de aprendizagem.

Djalma Ribeiro Júnior em seu artigo “ O audiovisual na escola- Dominação ou Transformação” , nos chama atenção para a importância das metodologias no trabalho da escola com audiovisual como sendo metodologias transformadoras, que levem o aluno a uma produção crítica e criativa das produções audiovisuais.

A presente proposta não quer preencher a lacuna que há na formação do professor quanto a produção audiovisual, mas mostrar que é possível implantar a Proposta Curricular para os alunos de 7^o ano , desenvolvendo metodologias de ensino na implantação do CBC de Artes, dentro do Eixo Temático Conhecimento e Expressão em Artes Audiovisuais.

Um diferencial da pesquisa é que seu ponto de partida não é aula de Arte, mas sim o espaço da biblioteca escolar. Mas por que o espaço da biblioteca escolar? Na escola a biblioteca já estava desenvolvendo uma nova forma de olhar o espaço de conhecimento, pois não era apenas para se emprestar livros, mas um novo olhar sobre novas formas de produção de conhecimento na biblioteca. E na pesquisa da produção de audiovisual este espaço contribui para pesquisas e espaço para se trabalhar em equipe dado importante para este tipo de pesquisa.

Entretanto, é importante para todo o processo metodológico deste projeto de pesquisa que os objetivos e as práticas educativas sejam sempre contextualizadas, respeitando as ações individuais, os valores culturais e patrimoniais e as diferenças regionais. Pretendo sim, apenas propor experimentações que estão abertas a modificações, transformações e inovações, dentro do contexto regional, social e cultural.

Este projeto de pesquisa pretende desenvolver metodologia para experimentações na produção de audiovisuais, tendo como ponto de partida a biblioteca escolar, levando ao grupo de alunos do Ensino Fundamental II, participantes do Projeto Trilheiros a possibilidade de novos conhecimentos acerca da tecnologia e técnicas na produção de audiovisual, bem como ampliar sua visão de artes visuais.

Ainda, a pesquisa apresenta outros objetivos específicos, como: conhecer outras possibilidades dentro do conceito de arte, entender a conexão entre os conceitos de artes visuais, audiovisual, arte e tecnologia, pesquisar sobre as inquietações dos alunos e professores da escola, estimular nos alunos poder de criação de produtos audiovisuais, estimular o uso das diferentes mídias na produção de audiovisuais, exibir a produção audiovisual para a comunidade escolar .

CAPÍTULO 1: CONTEXTO HISTÓRICO DO ENSINO DE ARTES VISUAIS: VÍDEOARTE

O século XX foi marcado por grandes experimentações e novos meios de expressão, onde o vídeoarte surge num contexto em que os artistas necessitavam mostrar uma nova forma de linguagem, sendo um movimento contrário ao comercial, utilizado na televisão, que era um meio de comunicação de massa.

O vídeoarte surge então, com uma nova proposta de utilização dos meios tecnológicos para expressar novos significados e novas formas de se pensar o tempo e o espaço. Paralelo a isso outras revoluções como a revolução sexual, revoluções estudantis e revoluções políticas, deram força para que esse movimento que era pequeno tomasse grande proporção com novos adeptos.

Essa nova forma de interação entre arte e tecnologia, faz também com que sejam eliminadas as fronteiras entre a arte e cotidiano, mostrando que é possível uma interação com resultados significativos.

O artista Marcel Duchamp (1887-1968), contribuiu com o movimento da vídeoarte na medida em que foi o precursor no processo de investigação de novos suportes e meios de expressão artística, introduzindo novos materiais e objetos prontos, extrapolando a visão de arte da época. Para ele, a arte era uma reflexão, um conceito, e era preciso que suas obras passassem essa ideia e foi ele que, “ antes de qualquer um, se deu conta do sistema de arte em toda a sua eficácia institucional e ideológica ” (TOMKINS, 2004:7) e como era a relação entre sistema industrial, imagem e arte.

Duchamp, foi um dos grandes representantes do Movimento Artístico Dadaísmo, movimento este que surgiu na Europa em Zurique entre os anos de 1915 e 1916 em meio à 1ª guerra mundial. Este movimento propunha uma crítica cultural em relação às artes do passado e do presente, com o objetivo de romper com as formas de arte tradicional. O Dadaísmo apresenta como principais características a utilização de objetos comuns do cotidiano representados dentro de um contexto artístico, irreverência

artística, críticas ao consumismo e ao capitalismo, e a apropriação de vários formatos de expressão.

O movimento era de contestação, com manifestações culturais, em revistas, exposição e outros. A principal estratégia do movimento era denunciar e escandalizar, o que Duchamp fez quando transformou um objeto qualquer em obra de arte, assinando-o e levando-os para os museus e galerias fazendo assim uma crítica severa ao sistema da arte.

Vários grupos foram formados com o mesmo foco, o questionamento crítico. Nas artes, o Dadaísmo não segue um modelo específico, coloca-se contra projetos predefinidos e recusa experiências formais. Outra característica observada nas obras de arte desse movimento são as colagens, mesmo não sendo aceitas por alguns artistas como as obras de Kurt Schwitters, que eram criadas a partir do que ele chama de “lixo cultural”.

Duchamp introduziu o conceito de “read made”, que era a transposição da vida cotidiana para o mundo das artes, o que a princípio não era bem aceito no campo artístico. No *Dicionário Abreviado do Surrealismo*¹ “read made” significa “objeto usual elevado a dignidade de objeto artístico pela simples decisão do artista”, assinado MD. O conceito de “read made” estava mudando e Duchamp não conseguiu uma definição que satisfizesse plenamente (TOMKINS,2004:181).

No texto de Duchamp “*A propósito do ready-made*”, ele escreve:

Em 1913 tive a feliz ideia de fixar uma Roda de Bicicleta (FIG. 1) sobre um banco de cozinha e de ficar olhando como ela girava. Uns meses mais tarde comprei uma reprodução barata de uma paisagem de inverno, ao entardecer, que chamei “Farmácia” depois de ter acrescentado dois breves toques, um vermelho e outro amarelo no horizonte. Em Nova York, em 1915, comprei em uma loja de ferraria uma pá de neve sobre a qual escrevi: “Em Antecipação ao Braço Perdido” [In Advance of the Broken

Arm] (FIG. 2). Foi por essa época que me ocorreu a palavra “ready made” para designar esta forma de manifestação. DUCHAMP (1978:164).



Figura 1- Marchel Duchamp- Roda de Bicicleta -1913- 60,2 cm (alt)-“ ready-made”.

Fonte: <http://aimagemcomunica.blogspot.com.br/2011/11/marcel-duchamp.html>¹



Figura 2- Marchel Duchamp- Em Antecipação ao Braço Perdido-1915- 121,3 cm (alt)-“ ready made”.

Fonte: <http://aimagemcomunica.blogspot.com.br/2011/11/marcel-duchamp.html>

A arte começa mudar seu foco passando de objeto a conceito e com isso vários questionamentos são levantados como: quem legitima a obra? O público, as instituições culturais ou o artista? Outros questionamentos são feitos ainda sobre a autoria e a genialidade perante a obra.

¹ Dicionário colagem, organizado por André Breton e Paul Eluard, com a participação de diversos escritores e artistas plásticos. Foi publicado, em 1938, acompanhando a exposição Internacional do Surrealismo, em Paris. Ver BRETON & ELUARD (2003).

Duchamp, com suas ideias e suas obras influenciou outros artistas dos anos 50, 60 e 70, artistas esses que tinham como filosofia o conceito de que os materiais inadequados não existiam. Os artistas foram: Joseph Beuys, com a obra Terno de Feltro (FIG. 3) -1970, Robert Rauschenberg, obra Cama (1955). Segundo Joseph Beuys, “ Tornas as pessoas livres é o objetivo da arte. Conseqüentemente, arte para mim é a ciência da liberdade.”



Figura 3- Joseph Beuys- Terno de Feltro - 1970.

Fonte: artenomundo.wordpress.com/2010/11/15/joseph-beuys-atividade-cultural-07/



Figura 4- Robert Rauschenberg- Cama - 1970.

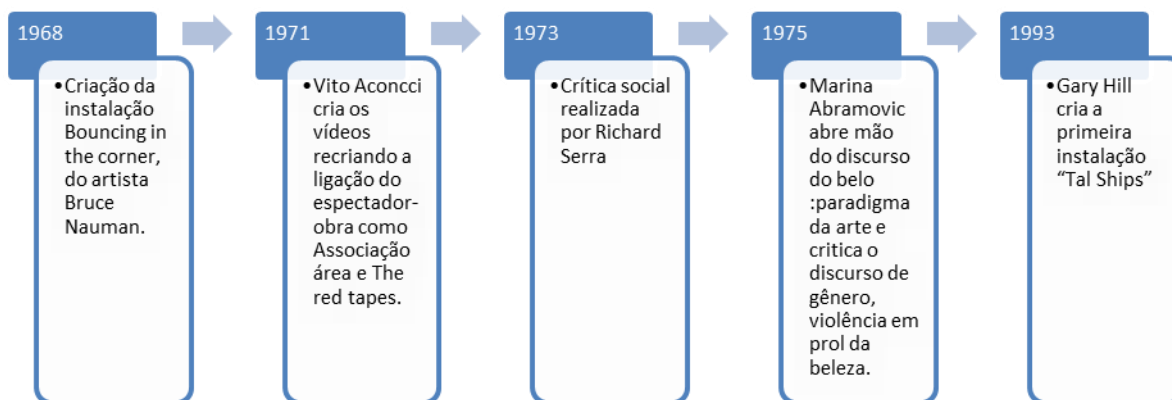
Fonte: <http://pt.wahooart.com/@/8XYUUQ-Robert-Rauschenberg-Cama>

O Fluxus foi um movimento internacional de cineastas, músicos e artistas influenciados por Duchamp e liderados por George Maciunas (1931-1978). Os artistas do Fluxus, os pioneiros Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell criam novos suportes audiovisuais. Outros artistas contribuíram para esse movimento vanguarda como Joseph Beuys, Bill Viola, Allan Kaprow, Yoko Ono, Charlotte Moorman, David Tudor e Robert Rauschenberg.

Algumas características são fundamentais de serem citadas como parte desse movimento: presença de projetos colaborativos e interdisciplinares; críticas à seriedade do modernismo; conexão entre a arte e o cotidiano, bem como a arte e vida; postura contrária às instituições que visavam à propriedade das obras de arte. Dois momentos importantes marcaram este movimento: o 1º momento teve caráter mais político com instalações e espaços de vivência. O 2º momento, foi marcado pela nova forma de se ver arte, através de performance, Happening e Videoarte.

Assim como o Dadaísmo era um movimento de questionamentos e críticas, o Videoarte chega à década de 60 com uma discussão acerca dos aspectos urbanos, levando a uma reflexão sobre as várias mídias. Trouxe novas ideias como a de não necessitar de

um museu para se apresentar uma obra de arte. Uma linha do tempo pode ser feita com os principais acontecimentos envolvendo o movimento da videoarte:



Quadro 1- Esquema Linha do Tempo dos principais acontecimentos envolvendo videoarte.

A relação desse movimento se dá frente às novas mudanças e avanços tecnológicos. Com a utilização de vídeos por artistas brasileiros, na década de 1970, uma época marcada por uma linguagem anti-televisiva, onde vários questionamentos eram feitos sobre os dispositivos audiovisuais presentes na época como a televisão e cinema.

No Brasil a videoarte teve seus registros iniciais nas primeiras décadas de 1970. Alguns pesquisadores afirmam que este movimento apresentou três fases distintas: a primeira na década de 1970, onde os artistas plásticos exploraram essa área, ficando restrita a Museus e espaços de arte, que teve como um videoastas dessa fase Antônio Dias, Letícia Parente, Anna Bella Geiger, Andrea Tonacci. Essa geração estabelecia o confronto entre o corpo do artista e a câmera, como o trabalho Marca Registrada de Letícia Parente.

A segunda fase, por volta de 1980, foi marcada pelos vídeos independentes que eram produzidos para a televisão, diferenciando-os dos artistas da década de 70, onde os nomes marcantes dessa fase são Tadeu Jungle e Walter Silveira. A terceira fase apresenta uma característica mais autoral, como os trabalhos de Rafael França. Ainda

na década de 90, os aspectos conceituais da imagem eletrônica, são palco das discussões com os artistas Phillippe Dubois e Raymond Bellour. Para o artista Raymond Bellour, o videarte é comparado ao cinema experimental ou de vanguarda devido às tradições imagéticas de seu tempo. Ele estabelece uma relação onde a videoarte está para a televisão, assim como o cinema experimental ou de vanguarda está para o cinema clássico; apresentando em comum a “vontade de escapar por todos os meios possíveis de três coisas: a onipotência da analogia fotográfica; o realismo da representação; o regime de crença da narrativa” (BELLOUR, 1997, p.176).

Atualmente, com o desenvolvimento da tecnologia, softwares e todos os recursos digitais oferecidos, o vídeoarte é acrescido de uma riqueza de efeitos e detalhes que são espalhadas pela web e pelos museus, mas continua com fundo ideológico na transmissão de ideias transgressoras.

Hoje, a expressão videoarte está sendo substituída por “linguagem audiovisual” ou “experimentação de imagem em movimento”, onde o suporte pode ser uma fotografia, uma câmera digital, ou outras mídias. O que importa é a essência do trabalho, as questões contemporâneas que este trabalho leva a refletir.

CAPITULO 2: EXPERIMENTAÇÕES TEÓRICOS-PRÁTICAS

Quando pensamos em arte, pensamos em várias linguagens: a linguagem visual, a linguagem musical, a linguagem do teatro, a linguagem da dança, a linguagem audiovisual e outras. E na escola, como ocorre a criação e apropriação desse tipo de linguagem? Será que os educadores estão preparados para a apropriação dessa linguagem frente a rápidas mudanças, que ocorrem dentro e fora da escola?

Atualmente, os alunos estão rodeados de celulares, câmera digital, ipad, tabletes, mp5 e outras tecnologias e a escola, se não acompanhar essas mudanças, não atinge o aluno na sua totalidade.

Quando se trabalha com educação, percebe-se que a geração atual apresenta hábitos bem diferentes de gerações anteriores, principalmente pelo jeito de utilizar as novas tecnologias e os recursos que a envolvem. Segundo “ pesquisa FNazca/Datafolha de 2010, entre a população brasileira com mais de 12 anos, 54% costumam acessar a internet, isto é, 81,3 milhões de pessoas. O principal local de acesso é a lan house, com 31%, seguido da própria casa, com 27% e da casa de parentes e amigos, com 25%. Eles também são os que mais tempo passam conectados em cada acesso – em média, 3 horas por dia – e os que mais costumam postar conteúdo de própria autoria, 57% do total, em geral fotos e vídeos digitais”.

A metodologia utilizada nesta pesquisa é a mistura de um estudo sobre o trabalho utilizado pelo Instituto Criar, que tem como pressupostos 4 pilares conceituais: a experiência estética (John Dewey, 1938), a Proposta triangular (Ana Mae Barbosa, 1987), o Construtivismo (Jean Piaget) e os Quatro Pilares da Educação (Jacques Delors, 1987).

A proposta é que esses quatro pilares estejam sempre presentes durante todo o processo de trabalho com os alunos, que sejam protagonistas de suas ações, experimentando, vivenciando, refletindo e agindo para possíveis mudanças de posturas.

2.1. A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

A arte no mundo contemporâneo não é mais aquela que apenas apreciava a arte como a produzida no século XVI, mas uma arte como forma de expressar o sentimento humano.

A arte no contexto de Educação é um espaço de percepção e expressão de sentimentos em que o artista demonstra em sua obra.

Trabalhar com foco na estética é levar o aluno a desenvolver a percepção e as sensações, levando-os a desejar, conhecer e a buscar novas possibilidades.

2.2. PROPOSTA TRIANGULAR

A produção de audiovisuais antes era distante do espaço da escola, visto que os aparelhos tecnológicos fazem parte da escola, mas nem sempre são utilizados pedagogicamente com sua otimização, mas hoje com as novas tecnologias móveis fazendo parte do espaço escolar, a proposta de produção dos audiovisuais parte também do fazer, ler e contextualizar, proposta chamada Triangular, onde Ana Mae propõe: ver/fruir; fazer/produzir; e refletir.

2.3. CONSTRUTIVISMO

O construtivismo, segundo Jean Piaget baseia-se na concepção do sujeito como produtor de seu aprendizado, o que é importante para a produção de audiovisual onde os alunos serão produtores de seu próprio conhecimento.

2.4. QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO

Os quatro pilares da Educação são resultados do Relatório de Jacques Delors para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, onde são apresentados as quatro propostas de aprendizagem, que são , aprender conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. E na produção de audiovisual todos estes princípios serão importantes no desenvolvimento das atividades e conseqüentemente nos resultados.

2.5- METODOLOGIA NA PRODUÇÃO DE AUDIOVISUAL.

A metodologia proposta por esta pesquisa é que sejam pequenos experimentos em audiovisuais, onde através da prática possa iniciar os conhecimentos com a linguagem audiovisual, visto que esse conteúdo será explorado e aprofundado no Ensino Médio dentro da disciplina de Artes. Estes experimentos serão divididos em quatro etapas: olhando, pensando, fazendo e compartilhando.

Como objeto de estudo escolheu-se a Escola Estadual Professora Maricas Magalhães, do município de Itabira-MG, localizada numa região de grande risco social, onde um grupo de alunos formam um Projeto chamado Trilheiros, com o objetivo de desenvolver novas habilidades em várias áreas de conhecimento. Desse grupo foram selecionados 15 alunos que voluntariamente tiveram interesse em participar da pesquisa. São alunos na faixa etária entre 12 e 14 anos, cursando o 7º ano do Ensino Fundamental e que nunca tiveram uma experiência na produção de audiovisuais.

A metodologia utilizada foi através de experimentações teórico-práticas com a finalização na produção e exibição dos audiovisuais. A ideia central da pesquisa foi buscar as inquietações que partem da realidade dos alunos na escola, ou seja, o que incomoda os alunos e funcionários da escola e levar através da imagem e do movimento uma identificação com suas inquietações e ao mesmo tempo gerar inquietações em quem está do outro lado do audiovisual. Após o processo de pesquisa, análise, elaboração do roteiro de produção dos vídeos, da captação da

imagem e da produção foi exibido na escola, partindo do espaço da biblioteca de onde tudo surgiu e levar a comunidade escolar a reflexão sobre suas próprias inquietações. O programa utilizado na edição das imagens foi o movie maker, pois é um software de fácil manuseio e mais comum nos computadores.

O cronograma de trabalho das experimentações está descrito abaixo seguindo as etapas de realização do trabalho: olhando, pensando, fazendo e compartilhando.

MOMENTO 1: OLHANDO	<p>Estudo teórico-prático dos conceitos videoarte, audiovisual, arte e tecnologia</p> <p>Vídeos sobre arte contemporânea: Inhotim e videoarte.</p> <p>Pesquisa em dicionários</p> <p>Local: Biblioteca escolar</p>	Duração 4 hs.
MOMENTO 2: PENSANDO	<p>Pesquisa na comunidade escolar sobre suas INQUIETAÇÕES.</p> <p>Análise da pesquisa e palavras-chave para o direcionamento da produção audiovisual</p> <p>Local : Escola (alunos do 6º ao 9º ano e alunos do Ensino Médio).</p> <p>Elaboração dos roteiros de produção</p>	Duração4 hs.
MOMENTO 3: FAZENDO	<p>Captação de imagens</p> <p>Edição dos audiovisuais</p> <p>Local: Biblioteca Escolar e dependências externas e internas da escola</p>	Duração4 hs.
MOMENTO 4: COMPARTILHANDO	<p>Exibição dos vídeos produzidos na biblioteca escolar com reflexão sobre as inquietações da escola.</p> <p>Local: Biblioteca escolar</p>	Duração 2h

Quadro 2- Cronograma das etapas da experimentações em audiovisuais.

O aspecto importante na metodologia é a forma de trabalho em equipe, onde o aluno é o protagonista de sua ação. Em todas as etapas ela sempre está experimentando com liberdade de ideias, para que se aproprie de seu conhecimento. Antes da definição do tema, outras temáticas mas chegou-se a inquietações devido ao choque de realidade que a escola vive, e através da arte, essa realidade é mostrada de outra forma.

Outro fator importante é orientação do educador, pois ele é o elo entre o novo conhecimento, as possibilidades e o aluno. O educador com essa forma de aprender fazendo amplia o horizonte dos alunos em relação a arte, mostrando que é a arte apresenta inúmeras facetas, que podem ser criadas e vivenciadas pelos alunos

O projeto apresentou momentos de desenvolvimento onde a primeira etapa foi **OLHANDO**, em que os alunos tiveram o primeiro contato com os conceitos da linguagem audiovisual. A primeira atividade foi o trabalho com os conceitos de arte, audiovisual e videoarte. O momento OLHANDO, iniciou-se com a explicação da proposta da pesquisa, em seguida, foi solicitado aos alunos que dividissem a folha A4 em três partes: ARTE, AUDIOVISUAL E VIDEOARTE e que escrevessem o que essas trazem de significado para cada um.

Os significados em relação ao conceito de ARTE por parte dos alunos foram: pintura, desenho, cultura, dança, rua, escultura, vida, história, criatividade, música, espaço, cantar, teatro, imagens, beleza, atuar, inovação, prioridade, personalidade, imaginação, tudo é arte, quadros, conhecimento. Para o AUDIOVISUAL, as significações foram: áudio, foto, vídeo, computação, ver, foto, audição, visão, o que vê, habilidade, natureza, imagem, criações, me lembra arte, visto pelos olhos de outra pessoa. E para os alunos o conceito de VIDEOARTE era novo, e os significados que surgiram foram: vídeo, exposição, arte, música, obra, visualidade, expor, cultura, arte, novidade, áudios, inovação, conhecimento, criar, transferir, qualidade.

Após a exposição de cada aluno sobre o seu conceito de arte, audiovisual e videoarte, os alunos procuraram no dicionário o significado dessas palavras. Em seguida, vários

vídeos foram exibidos para ampliar os conceitos da linguagem visual através trabalhos de outros atores como os vídeos “ Movimento em Tela”, “ Com os pés no chão”, “Documentário sobre Inhotim”, mostrando o acervo de arte contemporânea presente no espaço de Inhotim. Outra atividade com os alunos foi a discussão sobre quais as ferramentas tecnológicas eles conhecem?

A segunda etapa **PENSANDO**, foi realizada após a pesquisa na escola, a qual foi contabilizada qualitativamente, no sentido de refletir sobre as inquietudes em relação à escola, a ideia principal do audiovisual e partindo dessa premissa foi realizado um audiovisual coletivo, onde a reflexão pretende extrapolar além dos muros da escola através de questionamentos sobre a temática na etapa COMPARTILHANDO.

A pesquisa foi realizada pelo grupo de alunos dos Trilheiros, onde em cada sala os alunos colocaram em um papel quais eram suas inquietações em relação à escola. Todos os alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental I e do 1º ao 3º ano do Ensino Médio foram pesquisados, inclusive os funcionários da escola.

Após a análise da pesquisa todas as respostas foram lidas e algumas foram selecionadas para que fossem uma base na produção dos audiovisuais. Nesta etapa ainda foi elaborado um roteiro coletivo das experimentações dos audiovisuais, com os seguintes itens: cabeçalho da cena, personagens, localidade, tempo da cena, material necessário, tipo de mídia para a filmagem, cena, diálogos. A etapa de elaboração do roteiro é uma etapa muito importante, pois é o documento inicial de onde toda a produção irá se organizar, ou seja o roteiro do audiovisual é a base da produção.

Durante o processo de produção do roteiro várias habilidades são trabalhadas e desenvolvidas, com um interface com a linguagem escrita e organização das ideias.

CABEÇALHO DA CENA	
PERSONAGENS	
LOCALIDADE	
TEMPO DA CENA	
MATERIAL NECESSÁRIO	
TIPO DE MÍDIA PARA FILMAGEM	
CENA	
DIÁLOGOS	

Quadro 3- Roteiro da produção de audiovisuais.

A terceira etapa **FAZENDO** foi o momento em que os 15 alunos foram divididos em grupos e à partir da análise dos resultados da pesquisa realizada na escola sobre as inquietações dos alunos e funcionários, dos roteiros pré-estabelecidos, partiu-se para a captação das imagens e possíveis montagens de cenários para a produção.

Cada grupo foi responsável por uma inquietude e ao mesmo tempo responsável por tudo, pois o vídeo foi coletivo. Com os equipamentos como celulares e máquinas digitais os alunos foram a procura de imagens e a montagem de determinadas obras que retratassem as inquietações. As filmagens foram feitas pelos próprios alunos com liberdade de escolha de espaços e momentos de acordo com as ideias do roteiro. Essas imagens foram realizadas dentro e no entorno da escola. Depois da captação das imagens o vídeo foi editado com o auxílio da professora Angélica e por alunos do 7º ano, participantes das experimentações e alunos do 9º ano, que voluntariamente se dispuseram a contribuir na edição dos audiovisuais.

Os recursos tecnológicos nesta etapa foram importantes, pois eles deram a forma a toda a ideia artística do audiovisual. Nesta etapa alguns questionamentos foram importantes, tais como: como transformar a ideia em uma imagem e vice-versa? Como demonstrar através da imagem as inquietudes presentes na escola?

A última etapa **COMPARTILHANDO**, foi realizada no pátio interno da escola culminando o trabalho com a mostra e a reflexão sobre as INQUIETUDES da escola, levando os alunos ao paralelo entre as inquietudes dentro e fora escola e quais as possibilidades desses audiovisuais levarem a uma reflexão.

As oficinas experimentais teórico-práticas foram direcionadas no sentido de que cada aluno fosse protagonista de sua ação, onde o trabalho foi de tal forma que fruisse de maneira reflexiva e com aprendizado efetivo..

CAPÍTULO 3: ANÁLISE DOS RESULTADOS

Vários resultados podem obtidos do trabalho com audiovisual na escola com alunos do Ensino Fundamental II. A cada momento do trabalho novos elementos foram agregando e formaram uma rede de novas habilidades e conhecimentos.

Na primeira etapa, **OLHANDO**, ficou clara a importância no trabalho de um embasamento teórico, pois à partir de conceitos os alunos começaram a perceber que a arte é muito além do que estavam acostumados em suas aulas. Conseguiram enxergar um novo olhar e trazer esse olhar para sua realidade, levando a uma reflexão sobre modos diferentes de se pensar e fazer arte. Os vídeos contribuíram muito para esse momento de reflexão, pois para muitos alunos foi o novo, algo muito diferente de sua realidade.

Quando os alunos foram questionados quanto ao que conhecem de tecnologia, as respostas ficaram no que é mais usual e comum, como o Windows, msn, power point, instalar programas, fazer dowloand, Windows explore, skape, paint, twiter, movie maker, photo shop, word, excel, internet, nero, google, facebook, vídeos, you tube. Através de depoimentos escritos de alguns alunos ficou clara a satisfação dos mesmos no novo aprendizado, a importância de conhecer novos métodos sobre arte, a consciência de que há muito a aprender, e o aprendizado que arte é mais que somente desenho e pintura.

No momento **PENSANDO** , as habilidades da linguagem oral foram ativadas na medida em que os alunos entravam na sala e explicavam o motivo da pesquisa na escola, o que queriam saber. No total foram contabilizadas 284 respostas dos alunos e funcionários da escola. No momento em que estavam analisando as respostas várias discussões no grupo surgiram o que foi importante nas etapas posteriores. Dentre as respostas selecionadas pelos alunos como base para a produção dos audiovisuais seguem na tabela abaixo:

6º ANO	7º ANO	8º ANO	9º ANO
Violência	Falta de atenção	Falta de amor	Sem amor ao próximo
O lixo	Bagunças	Falta de paciência	Bullying
Tudo	Tudo	Insegurança	Muitas crianças imaturas
Paredes Descascadas	Bulling	Meninas feias	Falta de maturidade
buracos	Professores	Barulho	Tudo
Quadra de esportes		Falta de respeito	Falta de criatividade
1º ANO	2º ANO	3º ANO	PROFESSORES
Estética da escola	O povo gritando que nem doido	Falta de liberdade de expressão	Celular na sala de aula
Tudo	Falta de educação	Estrutura da escola	Falta porta
Violência	Violência	Portas quebradas	Falta de políticas públicas
Falta laser na escola	Falta regras rígidas	Livros pesados na mochilas que não são usados	Motivação dos alunos
Desorganização	Falta de consciência sobre direitos e deveres	Funk ouvido pelos alunos	Reforma na escola

Quadro 4 – Síntese de pesquisa a comunidade escolar Escola Estadual Professora Maricas Magalhães, sobre Inquietações na escola.

No trabalho coletivo houve o processo de elaboração do roteiro, dentre eles destacaram-se três. No roteiro 1 a cena foi construída no pátio interno da escola, com a personagem Laiz, onde utilizando-se da mídia máquina digital foi filmando sua própria atuação na trilha das inquietações como foi denominado pelos alunos. Essa trilha partiu da pesquisa realizada na escola sobre o que inquietava os estudantes. O roteiro 2 foi elaborado em etapas separadas, com grupos diferentes, e que no final formou-se um audiovisual coletivo. As cenas organizadas e filmadas foram: paredes descascadas da escola, trilha no chão com palavras que refletem as inquietações, falas de alunas Laiz e Agda, encenação de uma briga na escola, fala de alunas Larissa e Agda, fala da aluna Lorena, montagem de uma estrutura de livros e celulares diversos tocando, o grupo junto falando inquietações e depoimento de Lara e Larissa. Na elaboração desse audiovisual houve a participação de todo o grupo. No roteiro 3, da prática vivenciada pelo grupo com escultura, num trabalho com argila, surgiu a ideia da criação de um vídeo mostrando as inquietações partindo das mãos dos alunos. O roteiro filmado a partir de uma prática, utilizando uma máquina digital. A cena seria a filmagem de várias mãos separadamente, que na edição seria uma sequência de movimentos gerando inquietações.

Na terceira etapa, o **FAZENDO** os resultados foram visíveis como a união do grupo, o comprometimento, visto que vieram à escola no contra turno, a alegria na realização das atividades, as habilidades de organização do trabalho, gerenciamento do tempo, aprendizagem no manuseio de equipamentos como máquinas digitais, montagem de obras estruturais para captação das imagens, criatividade, senso crítico, satisfação e a vontade de quero mais. Nesta etapa os alunos perceberam que era preciso muito mais, e queriam muito mais.

Os resultados da última etapa **COMPARTILHANDO**, foi muito interessante, pois os alunos organizaram a apresentação dos audiovisuais no pátio da escola, fizeram uma apresentação pela aluna Laiz, que leu uma introdução onde leva o público a refletir sobre a sua postura frente às imagens propostas pelo vídeo. Os alunos do Ensino

Fundamental I (6º ao 8º) assistiram às apresentações na parte da tarde e os alunos do 9º ano, PROETI (Tempo Integral) e o Ensino Médio assistiram na parte da manhã.

Várias dificuldades foram enfrentadas pelos alunos mas superadas como a falta de conhecimentos mais amplos da área de cinema, vídeos e tecnologias aplicadas a este tipo de pesquisa, o roubo de computadores da escola, visto que seriam os instrumentos importantes na edição dos vídeos e falta de um tempo maior para desenvolver a pesquisa.

Os alunos apesar de todas as dificuldades mostraram o grande interesse pela área da pesquisa, pois eles já vivem neste mundo de novas tecnologias, e conseguiram ver um sentido na proposta de trabalho da pesquisa, com a realidade em que vivem e com a prática se unindo a teoria.

CONCLUSÃO

O audiovisual na vida contemporânea faz parte do cotidiano das pessoas e dos alunos isso fica muito claro, quando este entende e passa a perceber essa interação. Devida a facilidade de conexão entre os alunos e a tecnologia, o aprendizado foi facilitado não havendo dificuldades no trabalho com linguagem audiovisual na Escola Estadual Professora Maricas Magalhães, com os alunos do Projeto Trilheiros, pois as mídias utilizadas foram celulares e máquinas digitais que fazem parte do cotidiano dos alunos.

No decorrer dos encontros com os alunos foi percebido que estes nunca tiveram uma prática pedagógica utilizando os recursos audiovisuais, como celulares e máquinas digitais, instrumentos estes presentes na escola. Quando se pensa nos fatores que podem ocasionar a falta dessas práticas pedagógicas na escola, nos deparamos com a falta de preparo do professor para utilização, não dos celulares e câmeras digitais, mas principalmente nos processos de edição das imagens, que requer um conhecimento específico.

Como educadora, também houve dificuldades nos processos de edição das imagens, pois havia um conhecimento básico dos programas de edição, que era o software Movie Maker, o que não impediu a produção dos audiovisuais, mas se os conhecimentos sobre essas tecnologias de cinema e vídeo fossem mais aprofundados, o trabalho com audiovisual seria mais enriquecedor com novas formas de se trabalhar a imagem.

Trabalhar com Movie Maker foi fácil e simples, visto que alguns alunos já tinham a experiência de edição com o programa, o que facilitou este processo. Neste momento do projeto, houve um dificultador muito grande, pois todos os computadores da sala de informática da escola foram roubados, mas isso não foi motivo para a desistência do trabalho. Todo o processo de pesquisa foi realizado em um único computador, que caso era da professora.

Neste processo de conclusão voltar nos questionamentos iniciais é de suma importância , pois são através dessas indagações que novos processos são criados.

Foi possível implantar uma metodologia para experimentação com audiovisuais no Ensino Fundamental II? Quais foram as dificuldades e facilidades do processo?

Foi possível trabalhar com essas experimentações no campo da linguagem visual, e conseguimos como produto final os vídeos: Inquietações, Inquietações mãos, Inquietações fotos, e Trilha das inquietações. Mas temos algumas ressalvas que devem ser pontuadas neste tipo de trabalho na escola: o educador precisa ter conhecimentos específicos do cinema e vídeo, o grupo de alunos deve ser reduzido, e não com uma turma de 40 alunos, visto que dificulta todo o processo de orientação por parte do educador. A escola precisa abrir espaços para a criação e possibilidades deste tipo de trabalho, pois muito se trabalha fora da sala de aula.

Fica claro, que não é preciso esperar até o Ensino Médio para que o aluno tenha experiências com audiovisuais na escola, o que está proposto no CBC (Conteúdo Básico Comum), no Eixo Temático Conhecimento e Expressão em Artes Audiovisuais.

O ponto máximo do projeto foi a etapa de COMPARTILHAR, onde os alunos puderam apresentar o seu olhar sobre tantas inquietações presentes na escola. Neste momento percebeu-se duplicidade de sentimentos e pensamentos, pois quando se via os audiovisuais que tratavam de uma realidade dura, mas de uma forma tão artística que essa dureza , gerou reflexão e não repulsa quanto ao que estava sendo apresentado.

Os 15 alunos do Projeto Trilheiros ficaram muito satisfeitos com os resultados e já como frutos posterior dessa pesquisa, já solicitaram que fosse realizada uma nova oficina em 2015 para aprofundar e criar um festival de audiovisual na escola.

Como pesquisadora, os resultados foram satisfatórios, mas ao mesmo tempo gera uma inquietude no que tange a buscar novos conhecimentos dentro da área de audiovisuais, para este trabalho não seja apenas uma pesquisa, mas uma possibilidades de novos desafios dentro das Artes Visuais.

A pesquisa também mostra a real necessidade de pesquisas dessa natureza para que possa despertar na comunidade escolar a importância das mídias, da arte, da educação como prática contextualizada na vida dos alunos para que esses possam apropriar desse conhecimento e ampliar em suas comunidades, levando-os a cidadãos críticos e autônomos para que faça da arte tenha uma dimensão muito maior e significativa no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL, PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS –Secretaria de Educação Fundamental- Brasília- MEC / SEF. Arte, volume 6,1988.

BOBANY, D. d., & Martins, R. R. (2008). *Do Textual ao Visual*. Teresópolis: Novas Ideias.

Estação Video Arte. (s.d.). Acesso em 04 de SETEMBRO de 2013, disponível em <http://estacaovideoarte.com>

INSTITUTO CLARO, disponível em www.institutoclaro.org.br

ITABIRA, PREFEITURA MUNICIPAL DE . Proposta Curricular de Arte.

MARTINS, M. C., PICOSQUE, G., & GUERRA, M. T. (2009). *Teoria e Prática*. São Paulo: FTD.

[MORAN, JOSÉ MANUEL, O vídeo na sala de aula](#) Artigo publicado na revista **Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995 (com bibliografia atualizada) acesso 17 de maio de 2013.

PIMENTEL, LÚCIA e outros. PROPOSTA CURRICULAR PARA O ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO.

SCHICHTA, Consuelo. *Arte e Educação: há um lugar para a arte no Ensino Médio?*-Curitiba: Ayamará, 2009.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. *Apostila do curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais*. Curso de Pós Graduação, Belo Horizonte- Escola de Belas Artes da UFMG-2008.

(s.d.). Acesso em 03 de setembro de 2013, disponível em Itaú Cultural: <http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia>

(s.d.). Acesso em 03 de Setembro de 2013, disponível em <http://videoartewordpress.com/historia-da-video-arte>

(s.d.). Fonte: <http://www.marchelduchamp.net>

- (s.d.). Acesso em 04 de setembro de 2013, disponível em Blog Moreno Básico:
<http://morenobarros.com/2013/07/novas-tecnologias-da-imagem-e-da-visualidade-gif-animado-como-videoarte/>
- (s.d.). Acesso em 03 de setembro de 2013, disponível em WIKIPÉDIA:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp
- (s.d.). Acesso em 04 de setembro de 2013, disponível em Biblioteca Digital:
http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-8SYQEV/tese_a_imagem_conceitual.pdf?sequence=1
- (s.d.). Acesso em 03 de setembro de 2013, disponível em
<http://pt.wahooart.com/@@/7YLJ5U-Marcel-Duchamp-bicyclewheel001>
- (s.d.). Acesso em 04 de setembro de 2013, disponível em
<http://pt.wahooart.com/@@/8XYUUQ-Robert-Rauschenberg-Cama>
- (s.d.). Acesso em 04 de setembro de 2013, disponível em
http://pt.wikipedia.org/wiki/Kurt_Schwitters
- (s.d.). Acesso em 04 de setembro de 2013, disponível em
http://pt.wikipedia.org/wiki/Kurt_Schwitters

ANEXO A: ALGUMAS FOTOS DO PROCESSO DE PRODUÇÃO DOS AUDIOVISUAIS.



Foto 1- Grupo de alunas durante o processo de produção dos audiovisuais.



Foto 2 – Pesquisa sobre as inquietações na escola



Foto 3 – Trabalho de grupo na análise dos resultados da pesquisa.



Foto 4: Lanche coletivo dos alunos após a captação de imagens.



Foto 5 – Captação das imagens externas da escola: paredes descascadas.



Foto 6- Montagem do cenário para filmagem da trilha das inquietações.



Foto 7- Fotografia do processo de filmagem



Foto 8 – Processo de filmagem na Trilha das Inquietações.

