



Arte educação em frames: Utilização do videoclipe como método educativo de intervenção¹

Anthony Souza e Silva²

Jorge Luís Bezerra Diniz³

José Maurício Fernandes Alves⁴

Assis Souza de Moura⁵

Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB

RESUMO

O videoclipe é talvez uma das formas de comunicação mais usadas na atualidade. Graças à internet, os jovens precisam apenas de alguns cliques para se deparar com milhares de obras audiovisuais, de profissionais a amadoras. Pensando neste enorme bombardeio que a sociedade vive, podemos pensar num modo desses vídeos serem usados em sala de aula? Como poderíamos fazer tal coisa? O seguinte artigo discorre um projeto metodológico baseado no conceito de “videoarte”, expressão que surgiu nos anos 1960, e que pode muito bem se assimilar as salas de aula.

PALAVRAS-CHAVE: arte-educação; educação; videoclipe.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade em que vivemos está em constantes transformações sociais, com a globalização e o *boom* da internet no final do século XX e início do século XXI, estamos nos deparando cada vez mais com situações diversas. Seus membros, volta e meia, enfrentam problemas uns com os outros, problemas esses de caráter

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de junho de 2015.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social – Educação, da Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB. E-mail: anthonyes@gmail.com

³ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social – Educação, da Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB. E-mail: jorge.luizbezerra@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social – Educação, da Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB. E-mail: jmfa.elemental@gmail.com

⁵ Professor do curso de Comunicação Social – Educação, da Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB. E-mail: souassisgba@gmail.com.



comunicacional – não estamos aqui para tratar de questões financeiros ou sociais, e, sim, de relacionamento, colocando-se pessoas que convivem no mesmo *habitat*.

Frente a essas situações, a inserção de vídeos (ou clipes) para estudar essas situações em ambientes educacionais surge como uma maneira educacional de intervenção. Além de outras funções, o clipe influencia comportamentos e dita moda (CORRÊA, 2011, p. 1), fator relevante que o coloca como ferramenta para trabalhar com distintas linguagens e distintos públicos.

O viés informal que une elementos multimídia numa única plataforma abre um leque muito variado de possibilidades para se trabalhar temáticas de grande relevância à sociedade; a exemplo, (*cyber*)*bullying*, consciência ambiental, preconceito, tolerância religiosa e respeito ao próximo são temas possíveis para trabalho e discussões em grupo.

Nada mais diversificado a atividades desse âmbito do que um ambiente educacional de rede de ensino público. Seus elementos, cada qual com seus conceitos introduzidos por intermédio de suas famílias, por grupos religiosos ou escolinhas de desporto, organizações de bairro ou até mesmo por grupos de ambiente virtual, enfim, todos têm capacidade de contribuir, à sua maneira, em discussões produzidas em sala de aula acerca das temáticas supracitadas. Mas, como introduzir vídeos de maneira educacional nessas discussões? Como proceder durante as discussões em meio aos grupos e mediar informações e opiniões dos integrantes dessa atividade? De que forma é possível analisar seus resultados e inferir se são positivos ou negativos? E em seguida, apenas parar ou modificar a metodologia para as próximas ocasiões?

2 O VÍDEO COMO FORMA DE EXPRESSÃO E INTERPRETAÇÃO

Desde “A Chegada do Trem na Estação”, dos irmãos Lumière, em 1885, até os vídeos feitos quase que artesanalmente e publicados em canais do portal de vídeos *youtube* nos dias atuais, muito se desenvolveu o audiovisual acerca dos pequenos vídeos. Esses, chamados vídeos (ou apenas clipes), têm nomenclatura razoavelmente nova, em comparação com o cinema, sendo um termo utilizado mais comumente na década de 80; surge da palavra *clipping* (do inglês, recortar), visto que, no seu início, os vídeos eram feitos a partir da junção de várias imagens, não havia



preocupação em narrar uma história, mas em cumprir sua função: apresentar mercadologicamente som e imagem de determinado artista (SOARES, p.23, 24.).

Contanto que vendesse, independente da forma como fora produzido esse material e como foi mostrada artisticamente essa propaganda, o objetivo estaria sendo alcançado. Todavia, com o passar dos anos, essa forma de produção dos clipes se modificou, podendo agora haver a possibilidade de narrativa e até linearidade. Também começou a haver uma maior relação entre a parte fotográfica da película e a letra da música. Segundo Corrêa (2001, p. 2), “a dimensão imagética é criada nesta tensão entre o sonoro e as possíveis traduções em forma de imagem que cada música suscita”; em outras palavras, através dos significados traduzidos nas imagens, podemos criar um leque de interpretações para as mesmas.

Eduardo de Jesus (apud CORRÊA, 2004, p. 3) defende que há uma hibridação dos formatos, gêneros, suportes e técnicas como características principais dos clipes na atualidade. Pela quantidade de produtoras musicais e inúmeros estilos musicais aos quais essa ferramenta é utilizada, demonstra o quão maleável sua definição fechada se torna. Dessa maneira, a sua maior qualidade se torna a facilidade de encaixar em outra técnica de montagem, suporte tecnológico ou união de algumas para formar outras. A liberdade de criação dá ao produtor a criatividade que ele precisa para manusear o clipe tranquilamente.

Na produção composta dos elementos do clipe, a iluminação, a fotografia, o figurino e a cenografia são o toque importante para catapultar a propaganda inerente à marca apresentada pelo artista. Roteiro, narração e procura da opção da *performance* por parte do artista são outros pontos importantes a situar no audiovisual. Nessa última ocasião, danças à sua maneira, movimentos corporais entre outras coisas.

Segundo Machado, o vídeo possui uma relação direta com a música. Graças ao sintetizador é possível converter imagens de vídeo em ondas sonoras e vice-versa. O sintetizador “permitiu pela primeira vez, estabelecer uma relação instrumental (no sentido musical) com a imagem” (1988, p. 130).

Nos anos 60, época da explosão do vídeo, surge o termo “Videoarte”, que tinha uma ideia centrada no uso de vídeo de forma não-comercial, ideia essa incentivada principalmente por artistas que já usavam fotografias e filmagens. Com seu surgimento, novas maneiras de expressão, pensamentos e elementos do fazer artístico foram trazidos a tona. A partir dessas novas visões, o trabalho artístico ganhou força e as percepções dos espectadores saíram do limite imposto pelas bordas das telas e pelas exposições de



museu. Segundo Rafael França (1997), “o antigo aviso de ‘Favor não tocar’ foi substituído pelo ‘Favor tocar’ e, se você quiser, ‘Favor pisar’”, ou seja, a interação entre o artista, sua obra e o espectador tem um nível bem maior, principalmente pelo vídeo ser uma forma simples de se fazer arte, forma esta que atualmente qualquer pessoa pode fazer.

Tendo como foco as instituições de ensino, a vídeo arte torna-se crucial por também ter como principal característica a diversidade de interpretações que podem surgir das obras, especialmente em videocliques, onde não somente existe a interpretação do vídeo em si, como também a interpretação da letra da música. Zanini (2001, p.2) afirma que:

Vídeo Arte surge como um recurso cheio de possibilidades e grandes resultados em sala de aula. O “olhar da câmara” é a arte sob outro ponto de vista. A utilização deste recurso faz com que aquilo que poderia ser algo abstrato se torne cada vez mais próximo, criando um aluno cada vez mais curioso.

Levando em consideração a afirmação acima, pode-se entender a Vídeo Arte como uma poderosíssima arma para a criação do sujeito crítico na sociedade atual.

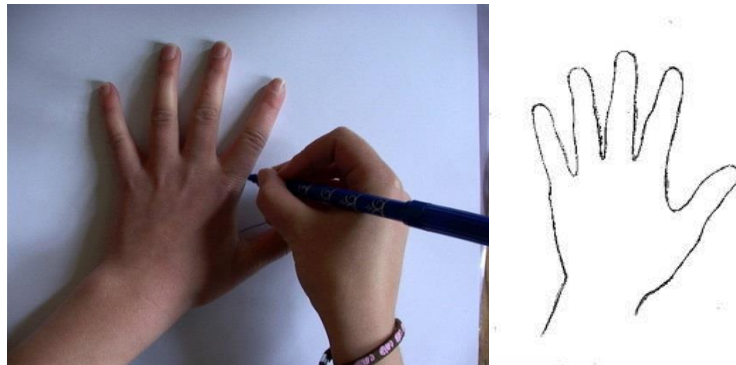
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o enfoque em aguçar o olhar crítico dos participantes de nossos estudos, faremos nossa metodologia com as seguintes etapas: sensibilização, percepção e reflexão. Estas três etapas totalizam uma metodologia com duração de cerca de quatro horas.

3.1 Sensibilização

O processo de sensibilização inicia-se quando propomos os seguintes pensamentos metafóricos: todos os participantes são um livro em que não há nada

escrito, ou seja, um livro em branco; ou de que somos uma lagarta e estamos prestes a entrar no estado de casulo.



Primeira parte do exercício de sensibilização. (fonte: <http://yahoo.com.br>)

Numa folha de papel pedimos para que os participantes desenhem o contorno de suas mãos. Em seguida, os participantes escrevem cinco qualidades de sua personalidade na mão direita, uma qualidade escrita em cada um dos dedos. Na mão esquerda fazem o mesmo processo, porém em vez de qualidades, os participantes escrevem seus defeitos. Logo após, pedimos para que eles falem suas qualidades e defeitos (se quiserem), depois fazemos a seguinte pergunta aos participantes: "se retirarmos essas características (qualidades e defeitos) de vocês, vocês seriam vocês?".

Imaginando a óbvia resposta dos participantes, um “não”, então logo após continuamos com o seguinte: "já que vocês dizem que sem isso (características) não são vocês, a partir de agora, vocês não serão mais vocês! Amassem a sua folha e guardem-na". Nesse momento, pedimos pra que eles fechem os olhos e façam silêncio por dois minutos, enquanto isso, deixamos outra folha de papel para cada participante.

Após o tempo, pedimos para que eles façam novamente o desenho do contorno de suas mãos na folha. Em seguida, colocamos o vídeo-poema da música “Epitáfio”, da banda Titãs, assim terminando o processo de sensibilização.

Em outras palavras, faremos com que eles se desapeguem o máximo possível de suas identidades, abrindo a possibilidade de que o ser em questão (o participante) irá reativar sua necessidade primitiva de pertencer a alguma tribo, ou seja, este processo coincide na preparação dos participantes para conhecer o "mundo novo". Assim, sensibilizado, ele estará pronto para a próxima etapa, o processo de percepção.



3.2 Percepção

Através da percepção, o participante terá contato concreto com o meio social. A problematização dos temas faz com que a realidade venha à tona, causando neles uma sensação de estar num beco sem saída. Com esse desconforto, o ser é obrigado a estudar o inimigo, para depois matá-lo.

O processo de percepção faz com que eles, assim que sensibilizados, comecem a observar a visão de mundo que iremos propor, em outras palavras, vamos fazê-los se situarem e se aprofundarem em diversos problemas, para assim estudarmos uma medida cabível de solução.

Para introduzi-los nesse novo mundo, iremos exibir os vídeos de acordo com as diversas temáticas que mostram problemas do nosso contexto sociocultural, tais como: meio ambiente, *bullying*, violência, drogas, depressão, homofobia, racismo, corrupção, fanatismo.

Apesar de haver várias temáticas, somente cinco serão trabalhadas, sendo que, cada uma será representada por um vídeo.

Primeiramente anotaremos os possíveis temas que serão expostos em pedaços de papel, logo após dizer os nomes deles para os participantes e os colocando numa urna. Após o sorteio dos temas, um por vez, exibimos o vídeo que o referencia. Após sua exibição, questionamos a cada participante: "o que mais lhe chamou a atenção nesse vídeo?", "você faria esse vídeo de uma maneira diferente? Como?", entre outras.

Feita esta etapa, pedimos que eles se coloquem no tema abordado citando exemplos de casos a respeito do problema pautado e, se houver alguma solução ao mesmo, instigamos um debate (obs.: caso ocorra debate, fazemos apenas o processo de mediação e, se o debate extrapolar dez minutos, nós interrompemos e passamos ao próximo passo de nossa aplicação). Logo após, solicitamos que eles escrevam novamente no papel onde suas mãos foram contornadas uma qualidade que o vídeo lhe expressou em um dos dedos da mão direita e um defeito que o clipe lhe expressou em um dos dedos da mão esquerda. Por fim, repetimos o procedimento até que totalizem cinco temas.



O processo não se resume apenas na análise de produtos, mas também em como você se comporta ao ver essas temáticas de problemas socioculturais nos mais diversos estilos musicais, quebrando alguns estereótipos.

Com o processo de percepção, fazemos com que os participantes notem que eles são mais protagonistas das temáticas do que pensam, pois foram feitas perguntas buscando soluções aos problemas, provocando o lado crítico de cada pessoa.

3.3 Reflexão

O processo de reflexão, assim como o próprio nome diz, é o ato do reconhecimento que se volta sobre si mesmo, em síntese, faremos com que o participante volte ao processo inicial de maneira diferente. De maneira semelhante à sensibilização, faremos com que a reflexão também seja percebida de maneira metafórica, persuadindo no repensar.

De início, faremos com que cada um abra o papel amassado que foi guardado no processo de sensibilização. Depois propomos então que eles comparem para si ambos os papéis e, a partir desta comparação, comecem a refletir. Logo após, perguntamos se os mesmos querem compartilhar sua reflexão. Caso alguém se manifeste, deixamos falar, do contrário, passamos ao próximo procedimento.

Finalizamos o processo dizendo: "assim como esta folha de papel amassada que nunca mais voltará a ser aquele papel liso e branco, vocês neste espaço também não serão mais os mesmos depois de ter participado disso. Espero que as borboletas brotadas aqui sejam livres para voar, e os livros escritos aqui tenham um bom conteúdo. Agora voem ou se publiquem, pois, o mundo está precisando de gente assim. Muito obrigado!".

A reflexão se dá ao retorno do processo, os participantes agora transformados podem usar dessa metodologia para criarem suas "bibliotecas ou suas lagartas", tornando assim uma metodologia infinita.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS



A partir de tal proposta, faremos não somente o uso da arte, como também de novas tecnologias para o benefício social e educacional de crianças e jovens que por diversas vezes acabam se conformando com os métodos de ensino atuais. De acordo com os próprios alunos da maioria das instituições de ensino, por muitas vezes certos métodos de ensino se tornam repetitivos e chatos, principalmente por eles acharem que tais conteúdos não serão usados mais à frente. Com o surgimento de novos métodos de mostrar a realidade e criar cidadãos críticos, esse pensamento pode muito bem ser extinto, como já afirmaram muitos estudiosos.

A principal razão do uso do vídeo como método educacional centra-se no fato de muitos jovens, principalmente na época atual em que a internet é seu principal meio de comunicação utilizado, serem empanturrados por várias obras audiovisuais. Videoclipes, curtas-metragens, os conhecidos “vines” (vídeos de poucos segundos), entre outros, que se espalham com tamanha rapidez e acabam gravados na memória dos jovens por dias, semanas. Sendo o vídeo algo que eles estão acostumados a ver diariamente, por que não os usar como método educacional? Principalmente os videoclipes, que, segundo estudos, podem gerar não somente um debate com âmbito social, mas, posteriormente futuros artistas tanto do mundo musical, como do mundo audiovisual.

Os resultados deste estudo podem produzir uma grande mudança no modo como as artes e os meios de comunicação são usados no dia-a-dia escolar, principalmente durante a disciplina de Arte em si, muitas vezes desprezada tanto pelos alunos quanto pelos responsáveis das instituições de ensino. Com novos métodos, que acabem despertando não só a curiosidade, mas também o senso crítico dos alunos, podemos ter uma drástica mudança no ensino educacional atual.

REFERÊNCIAS

CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Breve história do videoclipe**. Cuiabá, 2011.

ENCICLOPÉDIA, Itaú Cultural, **Artes Visuais – VideoArte**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854>. Acesso em: 18 jul. de 2014.



FRANÇA, Rafael. **Sem Medo da Vertigem**. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

PRIMEIRO videoclipe da história. Disponível em:

<<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/qual-foi-o-primeiro-videoclipe-da-historia>>. Acesso em: 23 jul. 2014.

SOARES, Thiago. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. Recife: Livro Rápido, 2004.

ZANINI, Alessandra. (2010): **Vídeo-arte: imagens do ontem e do hoje**. Disponível em:

[http://www. Webartigos.com/artigos/video-arte-imagens-do-ontem-e-do-hoje/35534/](http://www.Webartigos.com/artigos/video-arte-imagens-do-ontem-e-do-hoje/35534/) Acesso em: 18 jul. de 2014