

VIDEODANÇA NA ESCOLA PROCESSOS DE CRIAÇÃO ENTRE CRIANÇAS E UMA ARTISTA-DOCENTE NO ENSINO FUNDAMENTAL I¹

Ana Carolina de Araújo²
Ana Maria Rodriguez Costas (orientadora)

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa compõe-se das investigações de uma artista-docente sobre o potencial do ensino de dança na construção de saberes sensíveis a partir da realização de processos criativos interdisciplinares, mais especificamente, de videodanças com crianças em uma escola de educação integral do município de Campinas. Lecionando no componente curricular Arte no ensino fundamental I, a pesquisadora constatou a familiaridade que seus alunos têm com ferramentas digitais, em especial os *smartphones* e as redes sociais, fator motivador para a inserção, no processo artístico-pedagógico, de formas artísticas que relacionam a dança e as tecnologias digitais.

Contextualiza-se inicialmente o estar nesta escola de educação integral – a vida escolar, o ensino da dança e o desenvolvimento da corporeidade –, e na sequência apresenta-se uma análise sobre a cultura digital e o estabelecimento de novas formas de significação e relacionamento humano com o mundo, através das ferramentas, plataformas e modos de produção, armazenamento, difusão e acesso à informação. Nesse cenário localiza-se a emergência da videodança, expressão híbrida entre dança e audiovisual (linguagem cinematográfica, televisiva e tecnologias digitais) e são apresentados alguns dos artistas relevantes por suas contribuições no campo.

Guiada pela Prática como Pesquisa³, a artista-docente realizou com os seus alunos e alunas do quinto ano investigações em videodança, sendo o recorte desta pesquisa a descrição e análise de um processo criativo desenvolvido a partir da obra de Ítalo Calvino “Marcovaldo ou as estações na cidade”, que resultou na série de videodanças “Aventuras de Marcovaldo”. As experiências vividas durante o processo revelaram a importância da interdisciplinaridade entre as linguagens artísticas e o campo tecnológico na escola, na perspectiva de um processo de construção de saberes pautado no desenvolvimento da criatividade e da criticidade, objetivando contribuir para a formação de cidadãos que, plenamente, se movam no mundo de forma ética e autônoma.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa foi realizada através da metodologia da prática como pesquisa. A pesquisadora, inserida no contexto como professora titular, realizou observações sobre as múltiplas relações que as crianças vivem na escola: com a dinâmica escolar, entre si, com a própria pesquisadora (como professora) e com a aprendizagem sobre de dança e tecnologias digitais. Em paralelo, a pesquisadora realizou levantamento bibliográfico sobre o projeto de educação integral da cidade de Campinas, sobre o ensino de arte, em especial o ensino de

¹ Resultado da pesquisa de mestrado

² Programa de Pós-graduação em Artes da Cena - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). anacaraujo@live.com.

³ Ver GERALDI, Silvia Maria; LAMBERT, Marisa Martins; COSTAS, Ana Maria Rodriguez. Óscar e nós: há alguma teoria que não implique uma prática?. Anais dos Seminários de Pesquisa do PPGADC, 2017.

dança, sobre cultura digital e formas artísticas emergentes da relação entre dança e tecnologia, e de videodança, área da dança sobre a qual se debruçou incluindo pesquisa videográfica e prática.

O campo foi realizado com duas turmas de quintos anos, as quais foram acompanhadas durante dois anos letivos (2017 e 2018) pela pesquisadora/professora, e no terceiro trimestre de 2018 a pesquisadora desenvolveu o campo: foram realizados processos criativos em videodança durante 20 encontros de aproximadamente 90 minutos cada. Nestes encontros, a pesquisadora utilizou diferentes proposições de atividades, organizada segundo as etapas do processo criativo definidas pela pesquisadora e de acordo com as demandas reveladas pelo fazer dos alunos: leitura de textos literários, exibição de videodanças, alongamentos, jogos corporais, criação de cenas, composição coreográfica, estudos dos fatores do movimento, estudo de elementos estruturantes da linguagem cinematográfica, exploração da câmera dos *smartphones*, produção de desenhos, mapas e textos, rodas de conversa, sessões de gravação, laboratórios de edição de vídeo, composição e pesquisa de trilha sonora, sessões de exibição das videodanças e debates.

O projeto, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), teve a participação de 48 alunos de quintos anos, crianças com idade entre dez e doze anos, devidamente autorizada pelos responsáveis legais e assentida pelos próprios participantes, permitindo a captação de material audiovisual (fotos, vídeos, áudios), bem como outros registros (textos e desenhos) e a sua respectiva veiculação para fins acadêmicos e educacionais, sendo preservados os nomes dos participantes. Constatam também impressões de familiares que assistiram às videodanças, citados indiretamente pela pesquisadora na dissertação a partir de registros realizados livremente pela pesquisadora em diário de campo.

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento da pesquisa foi sintetizado em cinco verbos mobilizadores: estar, adentrar, explorar, dançar e descobrir, que abrangem as áreas de fundamentação teórica, técnica e prática em campo.

O primeiro verbo, Estar, apresenta análises realizadas sobre a vida dos sujeitos na Escola Municipal de Educação Integral “Padre Francisco Silva”, situada na periferia de Campinas. O projeto de educação integral da cidade, instaurado em 2014 tem como princípio balizador a expansão de tempos e espaços para a aprendizagem e socialização dos múltiplos saberes construídos pelo homem, de acordo com publicação em Diário Oficial (CAMPINAS, 2014). Para sua efetivação, organiza a matriz curricular a partir da não-hierarquização dos componentes curriculares, de modo que todos estes passam a contar com a mesma carga horária, cinco horas-aulas cada um para o Ensino Fundamental I, oferecido nesta unidade escolar. Neste cenário, a ampliação da carga horária para o componente Arte proporciona uma ampliação das oportunidades do desenvolvimento sensível dos educandos, aspecto essencial para a formação integral do aluno.

Neste contexto, o ensino de dança compreendido nesta pesquisa pauta-se a partir do compromisso da realização de uma prática artístico-pedagógica voltada para o desenvolvimento ético, crítico e sensível dos educandos. “Como presença consciente no mundo não posso escapar à responsabilidade ética no meu mover-me no mundo” (FREIRE, 1996, p.19). Em consonância com o projeto de educação integral, ressalta-se a importância da abordagem triangular de Ana Mae Barbosa para esta pesquisa e como um dos referenciais teóricos para a realização do ensino da dança. Nesta abordagem, apresenta-se a organização do ensino de arte a partir das três ações básicas: ler (apreciar/analisar) arte, fazer arte e contextualizar, partindo da premissa que a “construção do conhecimento em Arte acontece

quando há a interseção da experimentação com a codificação e com a informação” (RIZZI, 2012, p.73).

Como artista da dança, a pesquisadora assume, guiada por estes preceitos, a posição de artista-docente, que segundo a definição de Isabel Marques (2014, p.235) “é aquele que, numa mesma proposta, dança e educa: educa dançando e dança educando, consciente das duas ações fundidas que exerce”. Segundo a autora, “o artista-docente é aquele que, não abandonando suas possibilidades de criar, interpretar, dirigir, tem também como função e busca explícita a educação em seu sentido mais amplo.” (MARQUES, 2007, p. 112). Esta proposta é contextualizada em uma visão contemporânea de arte, cuja premissa é o protagonismo da ação dos envolvidos no processo criativo e no momento do acontecimento artístico.

A identificação da importância do espaço escolar como parte deste processo é fundamental para a promoção destas experiências, pois é nele que as crianças realizam seus jogos, brincadeiras e práticas imaginativas, participando de situações relacionais nas quais seus corpos e os dos objetos a que eles estão expostos entram em contato uns com os outros. Entre a interação com o mundo, realidade, imaginação e faz de conta, a capacidade expressiva encontra terra fértil e espaçosa para se manifestar através da criação e da constante recriação. Ao assumir os espaços físicos da escola como lugares possíveis para a realização artística, os valorizamos a partir da condição de espaço vivo. É por intermédio desta condição dinâmica que o ambiente não apenas estabelece comunicação com os sujeitos que o ocupam, mas os situa, contextualizando-os e contribuindo para a construção de si.

A pesquisadora constatou, no decorrer de sua prática artístico-pedagógica, a aproximação das crianças com tecnologias digitais, em especial os celulares *smartphones*, e o engajamento delas nas atividades nas quais a ferramenta se fazia presente. Esta situação acarretou na necessidade de reflexão sobre os paradigmas da vida na cultura digital, e revelou o segundo verbo: Adentrar nos estudos sobre cultura digital representa a busca por explicações sobre as transformações nas formas de ser e estar no mundo provocados a partir da popularização dos computadores e, posteriormente, dos dispositivos móveis, em especial, os *smartphones*. As transformações das relações com o mundo, com a construção de conhecimentos, as novas formas de veiculação de informação, de relacionamento com o outro, vem transformando as realizações sociais, comerciais, afetivas, alterando a construção das identidades, a construção simbólica e conseqüentemente afetando as corporeidades, assim como o fazer artístico.

Na seqüência deste estudo, apresenta-se o recorte da pesquisa, a videodança, prática artística híbrida que se constrói através de uma proposta de diluição das fronteiras entre dança e audiovisual, propondo paradigmas próprios que envolvem novas e particulares dinâmicas de relações entre corpo, imagem, tempo, espaço e acontecimento cênico. Tem origens em relações estabelecidas entre dança e a linguagem cinematográfica e entre dança e linguagem televisiva. Em poucas linhas, dialogando com os questionamentos sobre os espaços da escola, a videodança não só apresenta outros paradigmas para o movimento dançado, como também questiona os espaços em que se dança, à medida em que o olho da câmera tem como uma de suas possibilidades a ressignificação e recriação de espaços.

Na realidade inventada pela videodança, é fundamental refletir que “espaço, tempo e qualidades de movimento do corpo humano dialogam com as possibilidades espaço-temporais e imagéticas proporcionadas pelas tecnologias” (MENDES, 2011, p. 87).

A partir do contato com a obra de artistas que adentraram nas explorações das relações entre dança e tecnologias digitais, pioneiros neste território ainda novo, a pesquisa foi conduzida ao terceiro verbo: Explorar é a ação da dedicação ao estudo da videodança e suas potencialidades. Estes estudos da técnica e da poética incluem o contexto de sua emergência, seus precursores, dentre os quais destacam-se Maya Deren, Merce Cunningham, além da contribuição significativa dos cineastas George Méliès, Sergei Eisenstein e René Clair;

abrange aspectos técnicos da linguagem audiovisual e a análise de obras artísticas em videodança - técnica e esteticamente, apresentando neste presente texto apenas alguns nomes muito relevantes na área: as brasileiras Analívia Cordeiro e Ivani Santana, o Projeto Dança em Foco - Festival Internacional de Vídeo & Dança, primeiro evento brasileiro na área, criado em 2003, no Rio de Janeiro, Thierry De Mey, Anne Teresa de Keersmaeker, o coletivo Os Quintos e Katrina McPherson. O estudo dos artistas e das obras também compreendeu a dimensão de que as próprias videodanças revelam processos pedagógicos.

Dançar e Descobrir, são os verbos da realização do campo da pesquisa. Através dele, sintetizam-se as experiências desenvolvidas coletivamente, entre a pesquisadora/artista-docente e os alunos de quinto ano participantes da pesquisa, da realização de um processo criativo em videodança.

O processo criativo foi desenvolvido tendo ponto de partida quatro contos do livro de Ítalo Calvino “Marcovaldo ou as estações na cidade”, que narram as aventuras e desventuras de Marcovaldo, sua esposa Domitila e seus seis filhos, habitantes de território urbano, em condições socioeconômicas marginais, em um contexto onde há pouco espaço público para relações de convivência de qualidade e obrigações que ocupam muito tempo. Entretanto, esta realidade é confrontada pelo olhar de Calvino, que apresenta com riqueza imagética as coisas da cidade, associado ao olhar de Marcovaldo, que “tinha um olho pouco adequado para a vida da cidade” (CALVINO, 2007, p.7), revelando ao leitor a cidade real, mas também a cidade desejada e a cidade sentida.

Foram cerca de 20 encontros, divididos nas diversas etapas e conduzidos a partir de proposições que possibilitavam investigações sobre a dança, o olho da câmera, os espaços e os tempos, buscando novas formas de dançar, novas formas de olhar (dança, os espaços, os corpos), novas formas de investigar, descobrir e criar espaços. O olho da câmera ora se comportava como um espectador que vê o corpo que dança, ora se convertia em um espaço para dançar, ora se transformava na lente de um detetive que procura um lugar ainda não descoberto e ressignifica os espaços ocupados diariamente na escola. A pesquisadora buscava articular aspectos técnicos da dança e do vídeo, realizando um cruzamento com referências artísticas e do repertório de imagens dos alunos e descobrindo relações com os textos. Todas as imagens foram produzidas pelos alunos com seus próprios *smartphones* ou com o da pesquisadora, disponibilizado durante as aulas.

Os encontros incluíam o estudo do movimento, criação coreográfica, improvisação, a criação de cenas a partir do texto literário, sessões de exibição de videodanças para fruição e análise, os estudos de elemento da linguagem cinematográfica, em especial plano sequência, cortes, enquadramento, repetição de planos, inversão e rotação das imagens, manipulação da velocidade dos vídeos, escolha de locação, pesquisa e composição de trilhas sonoras (com o uso de músicas livres de direitos autorais/de domínio público/*creative commons*), elaboração de roteiro de edição. A experiência, que resultou na série de onze videodanças “Aventuras de Marcovaldo” revelou diversas dimensões, preciosas, da escola como um lugar para a criação, dos quais um dos mais caros é a revelação de novas formas de perceber o espaço e o tempo.

Dentre as etapas da produção, destaca-se a organização dos alunos em grupos. Reunidas segundo a sua própria vontade, foram criados grupos de duas a seis crianças, que transitavam entre as funções de dançar, filmar e realizar tarefas de direção, e ainda compor e pesquisar trilhas e escrever roteiros. Cada grupo, desta forma, realizou seu próprio processo criativo, em espaços distintos na escola e com variação de tempo na execução das proposições, conforme sua própria organicidade. A pesquisadora orientava cada um separadamente, propondo análises das imagens captadas e apontamentos das potencialidades ainda não vistas, bem como oferecendo mais subsídios para que entraves fossem superados no processo.

Os estudos sobre enquadramento, posicionamento da câmera, ângulos, possibilitaram a constatação de que seres diferentes podem olhar para o mundo e o perceberem de formas muito variadas, de acordo com relatos dos alunos. Filmar um *close-up* de mãos dançando, subir em uma árvore para filmar, permitir que a câmera se movesse acompanhando o movimento de quem dança, geravam primeiro a necessidade da pessoa que filma de se colocar em movimento, segundo determinavam questões para as ações corporais e escolha de espaços, demonstrando a diluição das barreiras entre a dança e o vídeo.

Na possibilidade de girar a câmera e rotacionar as imagens, foi experimentada uma possível subversão da gravidade. Quando analisados os vídeos, ainda antes da edição, de pronto os alunos demonstravam reações de surpresa. A captação da imagem de um mesmo espaço em vários ângulos, dispostos em planos sequenciados, propiciou a noção da tridimensionalidade do espaço, e os alunos relataram impressões sobre a reconfiguração da posição do espectador, conferindo-lhe a capacidade de estar em lugares diferentes em intervalos de tempo curtíssimos.

Ao trabalhar com trechos dos contos para criação de cenas, o texto se convertia em composição entre espaço, corpo e câmera, sendo intensificado através dos processos de edição, que possibilitam subversões inesgotáveis. Foram experimentados em aula, ocasião na qual a pesquisadora apresentou um programa de edição para computador e foram realizados cortes, repetições de planos, inversões e alterações de velocidade. Depois, foram recriadas ao vivo as versões editadas. Os alunos perceberam que algumas coisas são impossíveis de fazer ao vivo, muito difíceis ou cansativas. Resignificaram criações, acolheram também o acaso, percebendo-o como potência.

A escola é um ambiente muito ruidoso e os microfones dos *smartphones* pouco adequados para lidar com estas condições. Assim, poucos áudios originais foram utilizados, sendo que as necessidades de sons foram supridas com a pesquisa de músicas e com gravações realizadas pelos alunos em ambientes mais silenciosos. A trilha sonora composta com a voz ou instrumento de percussão apresentou uma outra experiência com a corporeidade. O processo de escolha de músicas ocorreu mediante a reflexão das sensações do processo, do clima das imagens, dos ritmos do corpo, do grupo, das memórias - da atribuição de sentidos.

A edição dos vídeos foi realizada pela pesquisadora, orientada pelos roteiros de edição e das avaliações realizadas por ela durante o processo. Após a primeira edição, a pesquisadora apresentou aos criadores, para que avaliassem e ajustassem de acordo com o que haviam construído. Depois da edição final foram realizadas exposições para as famílias e para colegas de outras turmas, seguidas de compartilhamento de impressões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A teia de relações entre o contexto da escola e o referencial teórico e estético estabeleceu-se de forma harmoniosa em decorrência do método da prática como pesquisa, pois tal escolha metodológica permitiu a disponibilidade da pesquisadora ser afetada pela experiência com os alunos no processo artístico-pedagógico, proporcionando a descoberta de propostas nas quais os alunos se reconhecessem enquanto autores, criadores de arte.

As crianças ocuparam os espaços da escola e criaram novos espaços, em contato com a natureza, com os sons, com a interferência humana sobre o ambiente natural. Tiveram tempo para descobrir movimentos, aguçar sentidos e explorar sua criatividade. Os usos dos *smartphones* subverteram a ordem de massificação e de consumo guiados apenas pelo senso comum, sendo experimentados muitos outros usos, em prol de pesquisa, experimentação, criação e também em momentos de diversão coletiva.

Os processos criativos foram sendo esculpidos com grande interdisciplinaridade, com a participação efetiva das diferentes linguagens que formam a videodança. A não hierarquização das linguagens foi acompanhada por uma não hierarquização das funções e das pessoas dentro dos grupos. O transitar entre as funções de dançarino, câmera, diretor, compositor da trilha e editor fluiu com tranquilidade decorrente do reconhecimento que cada área era tão importante quanto a outra. A fruição com as obras finais foi tão presente quanto a fruição do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A videodança é uma expressão artística recente e pouco conhecida, apesar de ter um acervo grande já disponível na internet. A especificidade de sua linguagem a torna ainda distante da escola, há poucos registros de aproximações. Não é diferente o que ocorre com os *smartphones* e seus usos na escola, que ainda são novidade.

Todas as etapas da pesquisa comprovaram a relevância do trabalho com videodança no ensino fundamental. A reinvenção de tempos e espaços na escola, bem como a convivência com obras de arte e a realização dos alunos como criadores destacam-se em todas as proposições e não deixam dúvidas nas obras, que apesar de não configurarem-se enquanto objetivos, apontam para o sucesso da realização de processos criativos. A clareza das ações das crianças em relação aos aspectos corporais e o interesse investigativo nas explorações com a câmera aproxima estes sujeitos de outros hábitos com as ferramentas tecnológicas, não apenas como extensão de si mas com o potencial criativo que podem despertar.

Palavras-chave: Educação integral, Ensino fundamental, Processos criativos, videodança, Saberes sensíveis.

REFERÊNCIAS

- CALVINO, Italo. **Marcovaldo ou As estações na cidade**. São Paulo, Companhia das Letras, 1994, 144 p.
- CAMPINAS. Decreto no 18.242 de 24 de Janeiro de 2014. **Dispõe sobre a criação do projeto piloto de escolas de educação integral (EEI) da rede pública municipal de ensino de Campinas e dá outras providências**. Diário Oficial, Campinas, SP, 27 de janeiro de 2014, p.1.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996, 148p.
- MARQUES, Isabel A. O artista/docente: ou o que a arte pode aprender com a educação. **Ouvirouver**. v.10, n.2., jul-dez, 2014, p. 230-239.
- MENDES, Ana Carolina. **Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado**. Brasília, Editora IFB, 2011, 132 p.
- RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. Caminhos metodológicos. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2012, p. 69-77.