

NÚCLEO DE ESTUDOS EM ARTES (NEArtes)

Autora: Rayane Souza Silva ¹; Orientadora: Alice Goulart Heeren de Oliveira ²;

¹ Rayane Souza Silva, Bolsista (IFMG), Curso Médio Integrado em Eletroeletrônica, IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves MG; raysouza18112003@gmail.com

² Orientadora: Alice Goulart Heeren de Oliveira, Campus Ribeirão das Neves; alice.heeren@ifmg.edu.br

RESUMO

O NEArtes (Núcleo de Estudos em Artes) é um projeto de pesquisa realizado no IFMG, Campus Ribeirão das Neves que visa ser um espaço de desenvolvimento do pensamento crítico acerca das Artes e tem como premissa uma visão inclusiva das diversas práticas e modalidades expressivas que constituem esse campo de conhecimento no nosso momento contemporâneo. A pesquisa em Artes tem uma metodologia muito específica baseada em processo que promove uma constante reflexão sobre a pesquisa, as referências, os objetos de estudo e o fazer artístico, sempre se adequando a novas perspectivas dos pesquisadores e influências de decisões expressivas. O estudo realizado durante o ano de 2020/21 teve como objetivos o estudo de temas das artes contemporâneas, a disseminação desse conhecimento, o multiletramento da comunidade escolar e a elaboração de uma proposta de intervenção artística ou acadêmica ao final do estudo. A pesquisa partiu de um levantamento bibliográfico e escolha de estudos de caso, além do teste de diversos modelos de disseminação de resultados. Como consequência dos impactos do COVID-19, a plataforma digital Instagram foi estudada como possível veículo para debates e engajamento com a comunidade acadêmica e local. A plataforma se mostrou um bom meio de comunicação para os debates acerca do tema das artes urbanas, já que o público que se agregou no canal @pensarte_IFMGRN, através de índices de engajamento, destacou que esse tema era o de maior interesse dentro do meio da arte contemporânea.

INTRODUÇÃO:

O campo das Artes (visuais, dança, música e teatro) permeiam todos os aspectos do dia a dia da nossa sociedade contemporânea. As habilidades desenvolvidas através da arte-educação são centrais para diversas áreas do campo profissional como a publicidade e propaganda, jornalismo, cinema, desenvolvimento de produtos, gestão de pessoas, marketing e tecnologia da informação. Ao mesmo tempo que as áreas de publicidade e propaganda, design, cinema e produção cultural cresceram exponencialmente no último século, especialmente com a popularização da televisão, revistas, jornais e a internet, a compreensão das estruturas que fundamentam a interpretação de mensagens visuais se tornou cada vez menor e a experiência com as artes contemporâneas continua o âmbito de uma pequena parcela da sociedade. Nesse contexto, a escola permanece um dos únicos espaços nos quais o acesso à arte, conhecimento sobre a cultura, o desenvolvimento da criatividade, da expressividade e a promoção da criticidade frente ao mundo da informação que nos circunda ainda são possíveis. Como apresentado no projeto para o edital 18/2020 de pesquisa do campus Ribeirão das Neves, o NEArtes visa ser um espaço de desenvolvimento do pensamento crítico acerca das Artes que tem como premissa uma visão inclusiva das diversas práticas e modalidades expressivas que constituem esse campo de conhecimento no nosso momento contemporâneo. O núcleo tem como missão agir como espaço para pesquisa e agregar uma comunidade interessada em fomentar o debate e aprendizagem das linguagens artísticas e seus impactos na nossa sociedade, além de incentivar as formas de expressão já praticadas pela comunidade do IFMG, campus Ribeirão das Neves.

O NEArtes tem objetivos amplos os quais visa desenvolver por meio de várias linhas de atuação. Para a proposta apresentada para o edital 18/2020 deu-se foco a área das artes visuais e particularmente as linguagens das artes urbanas, digitais e seriadas. Durante os primeiros seis meses de desenvolvimento do projeto do núcleo, as duas bolsistas selecionadas e a aluna-voluntária buscaram promover o debate acerca das linguagens artísticas contemporâneas com o objetivo de abrir espaços para as manifestações artísticas dos membros da comunidade escolar do IFMG, campus Ribeirão das Neves em todas as suas variedades, abordaram os temas identificados como de maior interesse da comunidade escolar e externa.

METODOLOGIA:

Primeiramente, as bolsistas engajaram em uma ampla revisão bibliográfica envolvendo aspectos fundamentais da literatura sobre artes urbanas, artes digitais e ilustração/artes seriadas disponíveis em português. Através de textos e bibliografias anotadas, se construiu um embasamento teórico e histórico para o desenvolvimento de estudos nessas mídias. No segundo momento, as alunas fizeram escolhas de estudos de caso dentro dos temas, baseando-se nos seus interesses e descobertas durante a fase de levantamento bibliográfico. Sendo um dos objetivos do NEArtes promover o aprendizado, a criticidade, o desenvolvimento da autoestima, da saúde mental e emocional e da habilidade de liderança dos alunos do campus foi essencial para as alunas a liberdade para buscar seus próprios caminhos para a pesquisa, material e propostas metodológicas e documental. Sob orientação da professora-orientadora que acompanhou o processo de cada uma, propondo metas e fazendo questionamentos sobre os dados e caminhos percorridos, as alunas ganharam autonomia e confiança para trilharem seu próprio caminho dentro processo de pesquisa. As Artes são modalidades, tanto do ponto de vista teórico como prático, essencialmente experimentais, o que demanda uma flexibilidade metodológica que permita a exploração do conteúdo e áreas estudadas como processo de desenvolvimento criativo e de alfabetização visual, sonora, corporal e performática tanto do pesquisador quanto da audiência. O processo que levou ao embasamento teórico e escolha de estudos de caso e material de pesquisa das alunas foi um processo importante de aprendizado, não apenas para as mesmas, mas também para levantamento das necessidades e possibilidades para o letramento e engajamento da comunidade escolar e externa do IFMG, campus Ribeirão das Neves, um dos objetivos centrais do projeto.

Devido a situação excepcional causada pelos impactos da pandemia de COVID-19, os objetivos de disseminação de resultados, inicialmente planejado para criar grupos de estudos sobre os temas, abrindo espaço para discussões mais amplas e o multiletramento da comunidade do campus Ribeirão das Neves, foram alterados durante o percurso do trabalho. A plataforma digital Instagram (dentro do perfil @pensarte_IFMGRN se tornou um espaço para a disseminação de resultados dos projetos NEArtes, Clube do Livro e Clube do Livro na Escola. O canal se tornou o principal depósito e espaço de debate dos estudos desenvolvidos pelas alunas durante o ano de 2020/21. Através de uma avaliação dos melhores modelos para produção de conteúdo para a plataforma, cada aluna desenvolveu séries de posts e stories disseminando o conhecimento adquirido durante a pesquisa e agregando uma comunidade digital (que inclui tanto comunidade acadêmica como externa).

Finalmente, examinando o material desenvolvido para a pesquisa e a avaliação do impacto das séries promovidas nas redes sociais, foi pedido que cada aluna examinasse a eficiência (qualidades e defeitos) da disseminação através do modelo digital escolhido e através dessa análise propor, caso necessário, outros modelos e espaços para a continuação desse diálogo, buscando engajar simultaneamente a comunidade interna e externa ao instituto. O estudo sobre artes urbanas levou a um maior engajamento com os artistas do movimento de rua do município de Ribeirão das Neves, tendo histórias orais e sua própria vivência como documentos centrais para a sua pesquisa e engajando as artes digitais e o ativismo como pontos de apoio no processo de produção de conteúdo. Por outro lado, o estudo das artes seriadas desenvolveu um engajamento com autores das histórias através de questionários e entrevistas feitas de maneira remota que foram compartilhados através de posts e stories no canal do projeto.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

O cronograma do projeto previa três fases para alcançar seus objetivos. A primeira fase, dedicada ao levantamento bibliográfico sobre cada um dos temas, principais atores, eventos e obras que marcam essa história, resultou em uma série de constatações que embasaram a segunda fase do projeto. Dentro do tema de artes urbanas, ficou claro que o movimento de rua abrange uma série de práticas e questões muito mais amplo que previsto pela literatura. Práticas já abordadas em textos acadêmicos, como o grafite e a pichação, as danças de rua (break, popping, krump, locking) e a música (em destaque o rap e outras vertentes do hip

hop), se encontram firmemente alinhadas a outras práticas que constituem o movimento, como é o caso do skate e patins (onde os indivíduos treinam e fazem a performance de “truques” e que hoje já se tornou disseminada em eventos internacionais de esportes radicais), o design gráfico, do produto e de moda. Assim, terminologicamente, ao contrário de artes urbanas, podemos perceber que “movimento de rua” ou “cultura de rua” expressam melhor o conjunto de práticas que se concentram em eventos e encontros entre os integrantes do movimento no espaço da cidade. Também se constatou que a pandemia de COVID-19 levou a uma maior integração das práticas de rua àquelas das comunidades digitais. Um espaço de rua digital vem surgindo à medida que batalhas de MCs, design de obras destinadas ao espaço da cidade, entre várias outras práticas, movem do espaço físico para o espaço digital. A criação desses novos espaços permite a continuação de processos e formações comunitárias locais, as expande e possibilita visibilidade nacional (ou até internacional).

O impacto local do movimento de rua nevensense foi um dos estudos de caso escolhidos para esse ciclo das ações do núcleo e através do contato pessoal das integrantes do grupo com os participantes da cultura em Ribeirão das Neves, permitiu diálogos com os protagonistas sobre questões amplas como de raça, gênero, acesso e reconhecimento frente ao público local e regional. Os aspectos centrais debatidos junto aos protagonistas locais foram organizados em uma série de textos reflexivos, entrevistas e registro de reuniões, que se tornaram importantes referências para o trabalho na fase de disseminação do conhecimento em andamento. Durante o segundo estudo de caso (artes digitais), a bolsista-pesquisadora percebeu uma desconexão entre as discussões sobre as práticas das artes digitais na literatura especializada, com seu enfoque em práticas de artistas que tem formação tradicionais nas áreas de artes visuais, dança, música ou teatro e adotam o espaço digital como suporte para suas produções artísticas, e um universo de artes digitais ocorrendo a margem dos circuitos tradicionais (especialmente em plataformas de redes sociais) que tem o ativismo político como premissa claramente delimitada. Finalmente, o terceiro estudo de caso (ilustração/artes seriadas) começou com uma revisão da literatura com foco em gravuras do continente asiático produzidas no final do século XIX, examinando movimentos clássicos como o Ukiyo-e no Japão, que tiveram impacto direto sobre a estética e características plásticas dos mangás e animes contemporâneos. A partir dessa pesquisa inicial, a aluna-pesquisadora se interessou pelas questões de gênero nas artes seriadas, termo este que engloba além das ilustrações, diversas práticas de design gráfico como comics, quadrinhos, anime, mangas, livros ilustrados, tirinhas etc. Essa guinada teórico-metodológica resultou na descoberta e revisão de uma literatura extensa e a análise de um material gráfico extremamente importante para a área das artes no momento contemporâneo. A aluna fez a escolha de seis histórias seriadas que se tornaram objetos principais do seu estudo de caso, no qual o tema da representação da mulher nas diversas fases da vida nas artes seriadas foi o foco central.

A segunda fase do projeto visava a disseminação de conhecimento sobre os temas construindo a partir das revisões bibliográficas feitas durante a primeira fase um diálogo entre o público escolar e as pesquisadoras e a formação de grupos de estudo sobre cada linguagem contemporânea. A proposta inicial para essa fase foi severamente impactada pelo prolongamento do distanciamento social decorrente da crise sanitária resultante da pandemia do COVID-19. Assim, novas estratégias foram investigadas para a disseminação da informação e o multiletramento da comunidade escolar do campus Ribeirão das Neves. Após considerar diversas opções, o grupo concluiu que a plataforma Instagram era o veículo mais eficiente para essa disseminação, tanto pela sua grande adesão por parte da comunidade acadêmica, mas também seu alcance local e regional. O canal do Instagram @pensarte_IFMGRN (imagem 1 apresenta a página inicial do perfil) nasceu da necessidade dessa adaptação do projeto às necessidades atuais de engajamento em formato remoto tanto com a comunidade escolar quanto a externa ao campus. Apesar deste não ser o formato inicialmente proposto para a execução das atividades do projeto, foi constatado que a plataforma criou, em um curto prazo de tempo, uma comunidade ampla e interessada nos debates iniciados no âmbito do projeto, com uma interação entre produtores e consumidores de conteúdo muito além do estimada.

Imagem 1 – Página principal canal do Instagram @pensarte_IFMGRN



pensarte_ifmgrn

Editar perfil



41 publicações

204 seguidores

214 seguindo

IFMG RN

Espaço para exposições e discussões sobre os projetos artísticos produzidos no IFMG Campus Ribeirão das Neves.

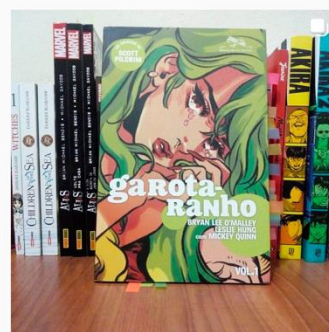
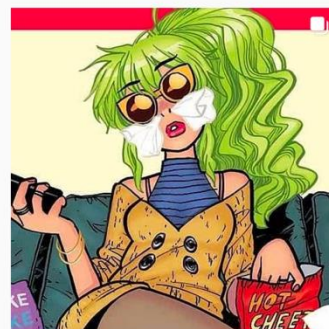
docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeb_3QQ6aJ3bPKK9enPdkDZkrMuKyfoG...

PUBLICAÇÕES

IGTV

SALVOS

MARCADOS



Fonte: Instagram

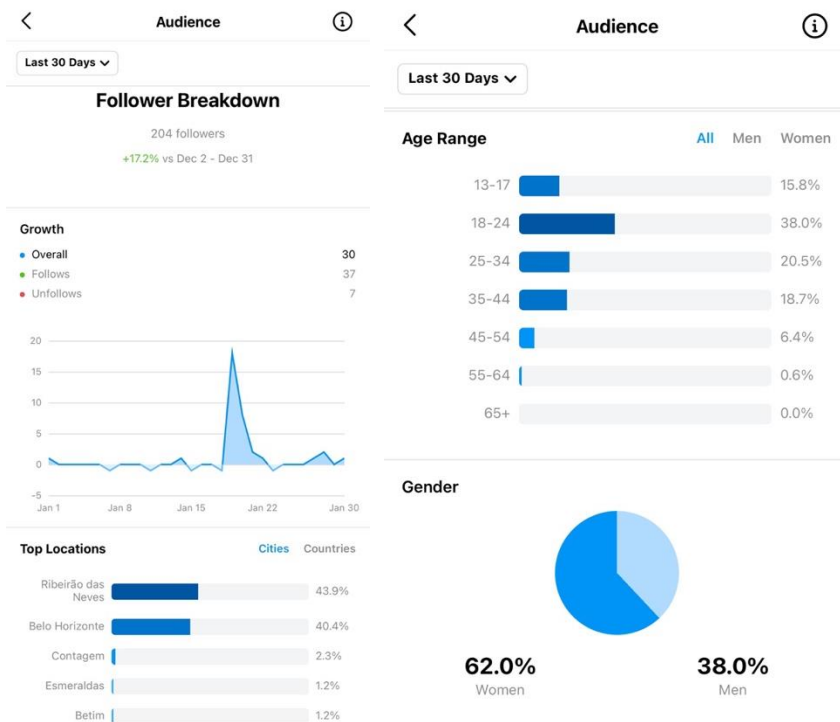
Foram produzidos ao longo da segunda fase do projeto, diversas séries de conteúdo abordando aspectos centrais de cada estudo de caso. Os dados quantitativos disponíveis na própria plataforma do Instagram (imagens 2-7) mostram um aumento significativo do alcance do perfil e engajamento (através de visualizações, curtidas e comentários, o principal grupo de dados compilados pela plataforma) durante o período de 30 dias. Durante o período apresentado nos gráficos abaixo foram engajados 165 perfis, um público que é constituído em sua maioria por jovens de 18-24 anos da região de Ribeirão das Neves e Belo Horizonte, dados demográficos similares ao público do IFMG, campus Ribeirão das Neves e a comunidade externa local, público-alvo do NEArtes.

Imagem 2 – Dados quantitativos de impacto do canal do Instagram @pensarte_IFMGRN – Alcance do canal durante 30 dias.



Fonte: Instagram

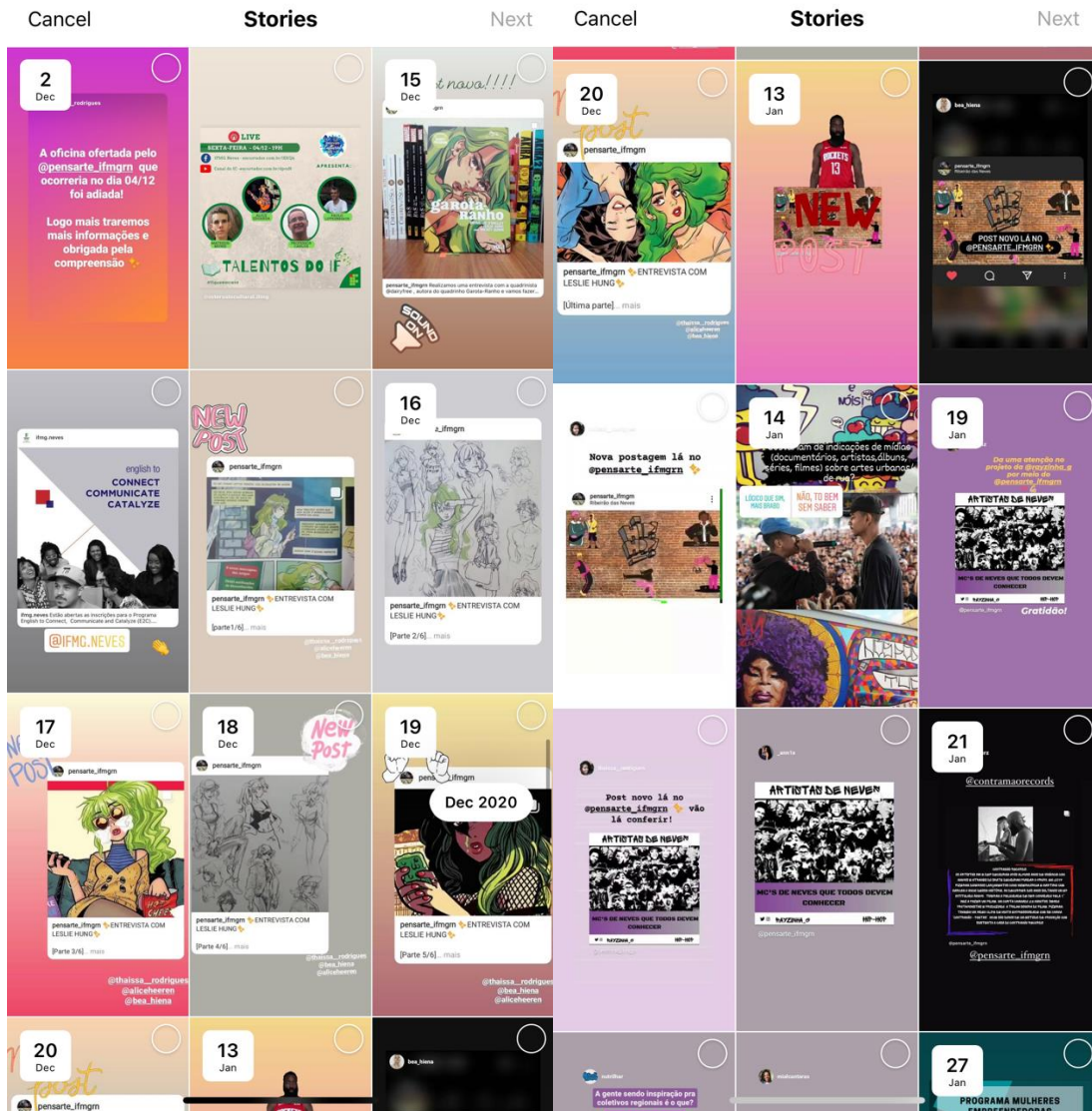
Imagens 3 e 4 - Dados quantitativos de impacto do canal do Instagram @pensarte_IFMGRN – perfil dos seguidores/interações durante 30 dias.



Fonte: Instagram

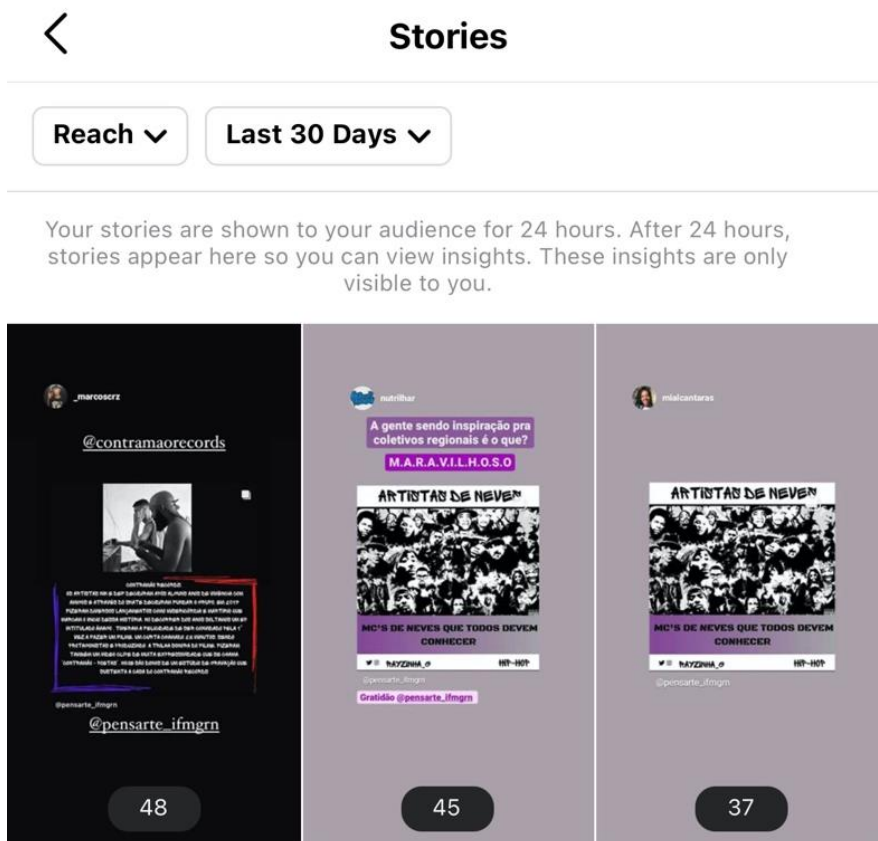
Um crescimento significativo no engajamento dessa comunidade digital com a série proposta sobre artes urbanas, especialmente quando o conteúdo explora o movimento de rua de Ribeirão das Neves e seus protagonistas, resultou na decisão de focar no conteúdo produzido e nos debates iniciados na plataforma Instagram no caso do tema de movimento de rua e elaborar, durante a fase final do projeto, uma proposta de intervenção artístico no campus Ribeirão das Neves com propostas presenciais e remotas para serem realizadas durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia.

Imagens 5 e 6 – Dados quantitativos de impacto do canal do Instagram @pensarte_IFMGRN – board de stories publicados desde o início do processo de disseminação de resultados.



Fonte: Instagram

Imagem 7 – Dados quantitativos de impacto do canal do Instagram @pensarte_IFMGRN – Impacto dos stories publicados durante 30 dias.



Fonte: Instagram

CONCLUSÕES:

Conclusões tiradas com base nos resultados obtidos durante esse ciclo do núcleo foram principalmente a respeito dos veículos capazes de promover debates e disseminação de conhecimento quando direcionado a um público específico, consequência direta dos impactos causados pelo distanciamento social ainda imposto pela pandemia de COVID-19. O estudo do movimento de rua, e em especial o de Ribeirão das Neves se mostraram de grande interesse para a comunidade escolar e local e sua disseminação pela plataforma Instagram como mediador do debate teve grande sucesso, conclusão resultante da análise dos indicativos disponibilizados pela plataforma que rastreia o engajamento e dados demográfico da audiência do perfil através do tempo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ANTUNES, I. **Língua, texto e ensino – outra escola possível**. São Paulo: Parábola, 2009.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: editora Perspectiva, 1989.
- ROJO, Roxane. MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo, Parábola, 2012.
- GASPARETTO, Debora Anitta. **O Circuito da arte digital no Brasil**. São Paulo: Palloti, 2014.
- VENTURELLI, Suzete *et al.* Arte e ativismo na era digital. **Paulista Invaders**, [s. l.], 2013. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/sv.pdf>. Acesso em: 8 set. 2020.
- PRESTA, Gustavo Antoniuk *et al.* 'Revolta da antena': Redes, dispositivos móveis, ativismo e mídia livre nas manifestações de 2013 no Brasil. **Palíndromo**, [s. l.], 2014. Disponível em:

<https://www.periodicos.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/2175234606112014003/3690>. Acesso em: 8 set. 2020.

ALMEIDA, Flávio. Cultura visual japonesa: a intersecção entre arte e o design gráfico. **Ars**, São Paulo, v. 15, n. 29, p. 127-174, jan. 2015.

MESSIAS, José. **Aspectos técnicos das histórias em quadrinhos como forma de identificação cultural: mangás, comics, cultura de massa e metalinguagem.** Disponível em: http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed8_Artigo_IdentificacaoCultural.pdf. Acesso em: 26 mar. 2020.

VALLE, Arthur. História em quadrinhos e História da Arte: diálogos temáticos e metodológicos. **Artcultura**, Uberlândia, v. 21, n. 39, p. 9-23, jul. 2019.

Participação em Congressos, publicações e/ou pedidos de proteção intelectual:

Projeto com conclusões parciais foi apresentado na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia 2020.