

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA  
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES –  
PROF-ARTES UDESC

FELIPE OTERO ROCHA

Videoclipe(*LipDub*) com Ensino Médio -  
aspectos artísticos e pedagógicos de um projeto coletivo

Artigo apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Processos de ensino, aprendizagem e criação de Artes.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Heloise Baurich Vidor.

Florianópolis-SC  
2020

## Videoclipe(*LipDub*) com Ensino Médio - aspectos artísticos e pedagógicos de um projeto coletivo

### RESUMO

Este artigo apresenta a pesquisa vinculada ao Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes), desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Médio Profª Maria da Glória Viríssimo de Farias, localizada em Biguaçu, município pertencente à Grande Florianópolis, em Santa Catarina. A proposta do trabalho é analisar o processo criativo de um videoclipe (*LipDub*), que foi realizado com turmas do terceiro ano do Ensino Médio, no ano de 2019. O projeto tem como objetivo criar uma obra de arte que seja uma lembrança da escola para os estudantes com temas do universo juvenil, através de um processo de criação colaborativo, relacionando conceitos da arte contemporânea presentes nos livros didáticos utilizados nas aulas de Arte (Rocha, 2016, Pougy, 2016 e Frenda, 2013). Os conceitos de cultura visual (Hernandez, 2000), o trabalho com cinema na escola (Leite, 2008, Fantin, 2008 e Duarte, 2002), juventude (Dayrell, 2003), teoria e prática teatral (Pavis, 2008, Reverbel, 1997, Santos, 2002) ajudam a embasar a discussão e verificar os aspectos artísticos e pedagógicos da criação de um videoclipe *Lip Dub* nesse contexto.

Palavras-chave: Escola, processo criativo, videoclipe, ensino médio.

### ABSTRACT

This article presents the research linked to the Professional Master's in Arts (Prof-Artes), developed at the Profª Maria da Glória Viríssimo de Farias State High School, located in Biguaçu, a municipality belonging to Greater Florianópolis, in Santa Catarina. The proposal of the work is to analyze the creative process of a video clip (*LipDub*), which was carried out with classes from the third year of High School, in the year 2019. The project aims to create a work of art that is a memory of the school for students with themes from the youth universe, through a collaborative creation process, relating contemporary art concepts present in textbooks used in Art classes (Rocha, 2016, Pougy, 2016 and Frenda, 2013). The concepts of visual culture (Hernandez, 2000), working with cinema at school (Leite, 2008, Fantin, 2008 and Duarte, 2002), youth (Dayrell, 2003), theory and theatrical practice (Pavis, 2008, Reverbel, 1997, Santos, 2002) help to support the discussion and verify the artistic and pedagogical aspects of creating a Lip Dub video clip in this context.

Keywords: School, creative process, video clip, high school.

## INTRODUÇÃO

Neste artigo escrevo sobre um projeto de criação de videoclipes que realizei com estudantes de Ensino Médio dos anos finais, o popular terceiro ano ou terceirão, do ensino regular, na Escola de Ensino Médio Professora Maria da Glória Viríssimo Faria, em Biguaçu, entre os meses de Setembro a Dezembro de 2019, na qual atuo como professor efetivo de Arte, desde o ano 2017. A proposta desenvolvida esteve vinculada ao Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), na linha de pesquisa “Processos de ensino, aprendizagem e criação de Artes”, orientada pela professora Dra. Heloise Baurich Vidor. Vale informar que esse artigo é acompanhado por um memorial descritivo, no qual faço um detalhamento da prática realizada e aqui analisada.

Este projeto de criação é apresentado, planejado, pesquisado e definido no decorrer de um bimestre e realizado em um dia. Nesse dia acontece a gravação do videoclipe, e nele os estudantes transformam seu ambiente escolar no cenário das mais variadas cenas, que acontecem em salas de aula, corredores, refeitório, pátio, ginásio e até nos banheiros, apresentando situações cotidianas, personagens preferidos, histórias de vida, pedaços de filmes ou seriados, coreografias de músicas, montagens temáticas das mais diversas. Realiza-se uma criação única que depois é postada na internet e que se torna um registro da passagem desses estudantes por aquele ambiente escolar.<sup>1</sup>

Foram realizados 12 encontros, totalizando 24 horas-aula, com 5 turmas do terceiro ano de Ensino Médio, sendo duas turmas no período matutino, com cerca de 60 estudantes, uma no vespertino, com cerca de 30 estudantes e duas no noturno, com cerca de 50 estudantes, totalizando 140 participantes. As gravações do videoclipe foram realizadas nos três períodos e cada uma das salas realizou seu processo de criação separadamente, sendo reunidas somente no dia que ocorreu a gravação. O projeto com videoclipes nos terceiros anos vem sendo realizado na escola desde 2017, sendo este o terceiro processo criativo desenvolvido na instituição, sendo esta a segunda escola que desenvolvo este projeto, pois ele se iniciou em 2011 na Escola de Educação Básica Professora Maria José Barbosa Vieira, em São José. O foco do artigo e do memorial descritivo é o processo realizado em 2019, mas ele é influenciado pelo conjunto dos processos que foram realizados antes dele, em anos anteriores, por isso, em alguns

<sup>1</sup> O vídeo possui no início de dezembro de 2020, 574 visualizações no *YouTube*.  
<https://youtu.be/-PXUIz1Ojw8>

momentos do artigo, essas influências serão citadas e explicadas, pois são características que se desenvolveram ao longo de mais de dez vídeos realizados. Devo acrescentar a informação que as duas instituições acima citadas possuem apenas a modalidade de Ensino Médio, atendendo turmas de primeiro, segundo e terceiro ano somente.

A pesquisa surgiu da vontade de entender e analisar um processo criativo que já havia sido realizado algumas vezes, com um foco na construção e na prática, mas que a meu ver carecia de um aprofundamento, inclusive de uma definição clara, pois ele é uma mistura de diversos elementos de linguagem de artes visuais, artes cênicas e música, que se mesclam no decorrer da sua realização. Além disso, eu também gostaria que os estudantes enxergassem seu vídeo como uma obra de arte que eles construíram e definiram, e para isso, era necessário reunir uma base teórica que permitisse explicar os processos de criação e os elementos artísticos presentes, para isso sendo necessária não somente a análise, mas também uma conceituação e o estabelecimento de relações com o material didático disponível para os estudantes, nesse caso o livro didático.

Sendo assim, algumas questões surgiram: Como analisar e conceituar o vídeo que foi realizado? O que é um *LipDub*, que foi o conceito inicial, e quais as modificações que aconteceram nesse conceito? Quais elementos do material presente no livro didático que poderiam se relacionar com o processo criativo? A realização de um vídeo, como atividade curricular, criaria relações entre a cultura dos jovens e as aulas da disciplina de Artes? A criação do vídeo poderia ser um elemento de conexão entre as diversas linguagens artísticas e que permitiria um entendimento maior sobre a arte contemporânea?

Para embasar esses questionamentos, e tentar definir alguns desses aspectos utilizei as teorias de cultura visual (Hernandez, 2000), o trabalho com cinema na escola (Leite, 2008, Fantin, 2008 e Duarte, 2002), juventude (Dayrell, 2003), teoria e prática teatral (Pavis, 2008, Reverbel, 1997, Santos, 2002) e um diálogo com o material didático utilizado nas unidades escolares (Rocha, 2016, Pougy, 2016 e Frenda, 2013).

Tendo em vista a proposta de analisar o processo criativo e discutir as questões teóricas da pesquisa o artigo está organizado da seguinte forma: no primeiro tópico apresento as definições sobre o que é um vídeo e um *LipDub* e algumas relações com outras linguagens artísticas, justifico minha opção por realizar essa proposta com o ensino médio na escola, bem como aspectos pedagógicos dela, explico as mudanças que

ocorreram a partir da proposta inicial e a participação dos estudantes como protagonista de sua obra de arte. No segundo tópico, escrevo sobre o processo de construção da obra de arte, com um detalhamento das etapas de criação, dos encontros com os estudantes e a utilização do material didático. No terceiro tópico, destaco aspectos artísticos e pedagógicos do processo criativo realizado, bem como comento suas contribuições para o ensino e suas limitações. No último tópico apresento as impressões finais da análise.

Gostaria de fazer uma pequena descrição da minha trajetória com o teatro e minha história como professor da disciplina de artes, pois acredito que ela explica um pouco a minha opção por um projeto que tenta reunir teatro, cinema e a participação dos estudantes na construção do projeto. Minha primeira experiência com o fazer teatral ocorreu em 1997 no Grupo de Teatro Boca de Siri da Escola Técnica Federal de Santa Catarina (ETF/SC), nessa época o grupo era dirigido pelo diretor artístico Leon de Paula<sup>2</sup>, graduando de Artes Cênicas na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), que tinha uma visão de que o fazer teatral não aconteceria somente em nossos ensaios e apresentações, mas que deveríamos assistir o máximo de teatro possível, fosse ele de grupos locais, durante o Festival de Teatro Isnard Azevedo e nas apresentações na UDESC, bem como participar das conversas e debates sobre os espetáculos para que pudéssemos compreender os processos envolvidos. Eventualmente comecei a auxiliar na adaptação de textos teatrais e na assistência de direção até que assumi, com meu amigo e colega de teatro Marcelo Venturi<sup>3</sup>, a oficina de teatro para iniciantes, no ano de 2000, com supervisão da professora Tânia Meyer<sup>4</sup>. Nossa prática era voltada para nossos alunos iniciantes de teatro e seu desenvolvimento de expressão corporal, expressividade, do jogar e brincar. No ano seguinte, em 2001, assumi o posto de diretor artístico do grupo e realizei várias montagens de teatro com um grupo composto em sua maioria por adolescentes estudantes da ETF/SC, participando de eventos como a Mostra de Teatro Educação da Universidade Federal de Santa Catarina e a Sessão Maldita do Festival Isnard Azevedo até o ano de 2007.

Iniciei o curso de Artes Cênicas da UDESC em 1998, sempre mantendo o trabalho paralelo com o Grupo Teatral Boca de Siri, onde pude colocar em prática vários

2 Leon de Paula é ator, diretor de teatro, pós-doutor e professor da Universidade Federal de Tocantins.

3 Marcelo Venturi é engenheiro agrônomo da Universidade Federal de Santa Catarina e doutor em Geografia.

4 Tânia Denise da Silva Meyer é professora aposentada do Instituto Federal de Santa Catarina, graduada em Educação Artística e especialista em Gênero e Diversidade na Escola.

exercícios e conhecimentos adquiridos na academia. Formei-me em 2003 e em 2005 comecei a lecionar como professor de Arte no Estado de Santa Catarina, onde tive contato com outro tipo de prática educacional de arte. Nos anos anteriores eu havia trabalhado com alunos que estavam fazendo teatro por opção e vontade, com o objetivo de realizar montagens e apresentações, e na escola eu tinha alunos que estavam na minha aula por obrigação, com as atividades organizadas em bimestres e que deveriam ser avaliadas com notas de 0 a 10 em salas de aula cheias e não otimizadas para a prática de atividades teatrais, além de serem de uma faixa etária diferente da que eu trabalhava, pois eram turmas de 5ª a 8ª série. No início foi difícil conciliar a minha prática anterior, com a situação proposta pelo ensino regular, além de haver resistência por parte dos alunos e da direção da unidade escolar sobre realizar aulas que não fossem de artes visuais, frente a isso propus uma versão mista de trabalho, com um pouco de artes visuais e de artes cênicas. Nessa época tive contato com o primeiro material didático para aulas de artes e ele era bastante limitado a história da arte e conceitos de artes visuais somente, com foco na arquitetura, escultura e pintura, sem apresentar conteúdos de artes cênicas ou música, era o livro “Descobrimo a história da arte” da Graça Proença<sup>5</sup>.

Após alguns anos troquei de unidade escolar e comecei a trabalhar em um local somente com turmas de Ensino Médio e com salas maiores, onde propus aulas voltadas para a prática teatral como base do trabalho, com bimestres de dança de salão e de análise e crítica de cinema, com algumas aulas teóricas de artes visuais e história da arte inseridas no planejamento. Em 2011 defendi minha especialização no Instituto Federal de Santa Catarina (IF/SC), onde aprofundei meu estudo sobre cinema e educação, cujo título foi “Cinema e Cozinha: Um estudo integrador entre o profissional e a obra de arte no PROEJA<sup>6</sup>”. Na monografia propus a utilização de filmes que possuíssem roteiros com profissionais de cozinha e que permitissem uma análise integrada entre aspectos da linguagem artística e ao mesmo tempo, aspectos técnicos do curso profissionalizante de cozinha que os alunos realizavam através de um questionário direcionado. A utilização de filmes como parte da proposta de leitura da obra de arte pretendia utilizar uma linguagem artística que fosse mais próxima dos estudantes, ao invés de focar em

5 PROENÇA, Graça. *Descobrimo a história da arte*. 1ª ed. - São Paulo: Ática, 2008.

6 PROEJA Curso Profissionalizante realizado concomitantemente com o ensino médio para Jovens e Adultos.

quadros clássicos e estéticas muito distantes da realidade que esses estudantes possuíam por serem um grupo majoritariamente adulto, com mais de 30 anos, que trabalhava na área de cozinha já e estavam terminando seu ensino básico. Com essa proposta diferenciada, os estudantes se motivaram na realização da atividade de análise, por estarem realizando um trabalho que parcialmente já fazia parte do seu cotidiano, que produziu debates ricos e muito críticos sobre como os cozinheiros dos filmes eram fora da realidade.

Essa fundamentação de artes cênicas e cinema, bem como a questão de propor que os estudantes fossem protagonistas e definidores de aspectos criativos foram muito importantes quando realizei o rascunho da proposta de realizar um *LipDub*. Os estudantes no decorrer dos três anos do ensino médio tiveram aulas práticas de teatro com construção de cenas, improvisação e dramaturgia, aulas práticas de dança com expressão corporal e ritmo e aulas de análise sobre cinema com explicação e debates sobre roteiro, aspectos técnicos (fotografia, figurino, cenário, etc.), direção e edição. Gostaria de observar que essa proposta de aula não foi montada pensando no videoclipe, pois esse projeto não existia na época, mas acabou se mostrando importante para a realização do mesmo, por instrumentalizar os estudantes para esse processo criativo.

Em 2020, a situação de pandemia do Covid-19, forçou uma mudança radical no dia a dia do ambiente escolar, com todas as aulas sendo realizadas de maneira remota. Essa situação forçou a utilização da internet como principal meio de comunicação professor-aluno e exigiu de ambos, a utilização de mídias diferentes para a continuação das atividades, com todo o material didático sendo oferecido em plataformas online e a maior parte das atividades propostas sendo realizadas à distância, o que tornou as atividades com fotografia, vídeos e vídeos a norma e não mais a exceção dentro do ensino de Arte. A instrumentalização e a prática com essas mídias e sua transmissão pela Web tornou-se uma necessidade que teve que ser explorada para realizar apresentações artísticas, registrar processos de construção da obra de arte e produzir material multimídia. Embora o leque de opções tenha sido expandido, o desafio ainda é possibilitar essas atividades pelos estudantes sem contato online, de modo a não excluí-los.

## **I. *LipDub* e Videoclipe**

Antes de começar as definições, acredito que uma clarificação se faz necessária. Inicialmente, os vídeos que realizei com os estudantes, a partir do ano de 2011, utilizaram o nome de *LipDub* pois a proposta inicial era que esse fosse o produto final. No decorrer dos anos, o processo criativo e o produto final sofreram alterações, que explicarei no item 1.2 deste artigo, mas o nome *LipDub* foi mantido como um “nome de fantasia”, inclusive no vídeo que tem seu processo criativo descrito e analisado durante o Prof-Artes. Digo isso porque conforme fui aprofundando os conceitos, se tornou evidente que essa nomenclatura deveria ser revisada, de modo que o termo Videoclipe passou a ser utilizado, pois se tratar de uma nomenclatura mais precisa para o vídeo que realizo com os estudantes e que abordo nesse projeto. Portanto o *Lipdub* foi um disparador que inspirou a proposta criativa em questão e que segue nomeando a nossa criação.

### **1.1 O que é um *LipDub*?**

Para realizar a apresentação do que vem a ser o *Lipdub*, considero importante trazer inicialmente a definição de videoclipe. Segundo Corrêa (2007) um videoclipe é:

O termo videoclipe só começou a ser utilizado na década de 1980. Clipe deriva de clipping, recorte (de jornal ou revista), pinça ou grampo, que possivelmente se refere à técnica midiática de recortar imagens e fazer colagens em forma de narrativa em vídeo. A colagem de imagens enfocaria a tendência contemporânea do videoclipe como gênero do audiovisual de se fazer composições a partir de outros trabalhos e imagens produzidos inclusive na mídia de massa. (...)

A característica marcante do videoclipe eram imagens em velocidade frenética, sem obrigação de contar uma história linear com início meio e fim. Podia ser somente uma justaposição de imagens para se vender a música. O videoclipe surge para vender um pacote completo: música e imagem do artista. Como ferramenta de apelo mercadológico, o videoclipe também influencia comportamentos e dita moda. Atualmente, esta noção de videoclipe como justaposição de imagens, ao modo de uma bricolagem, quase não se sustenta. Hoje, os cliques podem apresentar construções narrativas, lineares ou não. Na composição do clipe, as imagens se relacionam em maior ou menor intensidade com a letra. A dimensão imagética é criada nesta tensão entre o sonoro e as possíveis traduções em forma de imagem que cada música suscita. No videoclipe, nem sempre o que é dito na música é visto na imagem... (CORRÊA, 2007, p.2)

Portanto, o *LipDub* é uma variedade de videoclipe com características próprias de construção e gravação, com a principal sendo a relação do vídeo com a música, que é

dublada pelos participantes no seu decorrer, com cenas que podem ou não ter relação com a letra e o tema da música, o som da gravação é substituído pela música na única edição que é realizada, pois a gravação ocorre em plano sequência, sem cortes, com uma sequência de cenas que vão sendo realizadas uma após a outra. O nome *LipDub* é o diminutivo de *lippping dublage*, em uma tradução livre, dublagem labial. Outra característica é que os vídeos geralmente são gravados no local que os participantes possuem em comum, seja ele uma escola, um escritório, uma universidade ou até uma cidade inteira, sendo um dos objetivos da gravação mostrar esse local, por isso eles possuem um trajeto definido previamente, onde cada pessoa possui um local de participação e uma cena para realizar, individual ou coletiva, isso cria a necessidade de uma organização prévia, que pode propor ensaios ou não, e que define figurinos e a cenografia que deve ser montada.

O primeiro *LipDub* é creditado a Jakob Lodwick. Segundo Zak (2007):

Em dezembro de 2006 Jakob Lodwick (co-fundador do Vimeo) utiliza pela primeira vez o termo *LipDub* ao publicar um vídeo intitulado "*Lip Dubbing: Endless Dream*", em cuja descrição se pode ler "*Caminhei por aí com uma canção nos meus auscultadores e filmei-me a cantá-la. Quando cheguei a casa abri o vídeo no iMovie, adicionei o MP3 da canção original, e sincronizei-o com o meu vídeo. Existe algum nome para isso? Se não, eu sugiro "Lip Dubbing".* (ZAK, 2007, s/p)

Nos *LipDubs* os participantes do videoclipe fazem pequenas cenas, se fantasiam de pessoas famosas ou personagens de filmes, reproduzem cenas de filmes ou fatos históricos, fazem referência ao curso universitário que está organizando o vídeo, fazem versões realistas ou satíricas de acontecimentos recentes e muito mais. Cada vídeo é único exatamente por isso, porque cada grupo de participantes, mostra suas influências e seus interesses no videoclipe. Jakob Lodwick caracteriza o vídeo da seguinte forma:

É como se fosse uma ponte entre um vídeo amador e um videoclipe real, diz Lodwick. E é dimensionado para que outras pessoas usufruam o conceito... Qualquer impressão de que isto é uma montagem elaborada, cuidadosamente coreografada e planejada é imprecisa. Nós apenas juntamos tudo rapidamente. É o tipo de coisa que qualquer um pode fazer. (ZAK, 2007, s/p, tradução nossa)<sup>7</sup>

Pela concepção descrita acima, o próprio inventor do conceito descreve como a construção do vídeo pode ser realizada por qualquer pessoa em qualquer lugar, sem uma

<sup>7</sup>"It's kind of the bridge between amateur video and actual music videos," Lodwick says. "And it's packaged so that other people can share the concept. . . . Any impression that this was an elaborate, carefully choreographed, thought-out piece is inaccurate. We really just threw it together quickly. It's the kind of thing anybody can do."

grande preparação de coreografia ou montagem prévia. Essa característica de propor um trabalho entre o que seria um vídeo amador e um videoclipe construído e dirigido com um grande orçamento é um dos grandes atrativos da ideia, pois qualquer um consegue fazê-lo.

No artigo original do jornal *Washington Post*, o autor inclusive enumera alguns conselhos e um passo a passo para o funcionamento do vídeo:

Se você quiser um LipDub de um escritório, Jakob Lodwick e Arthur Kannas oferecem esses conselhos:

Você precisa de um diretor, alguém que seja responsável por conduzir, organizar pessoas e dar ordens. Isto é um esforço grupal, mas um diretor dará as pessoas suas letras e seus lugares para ficar.

Não se preocupe em estragar tudo. Muitas pessoas não tem experiência em realizar filmes, mas isso não deve impedir que elas tentem. Faça isso, faça erros, e continue em frente. "A felicidade de assistir o produto final será mais importante que erros ou detalhes que não estejam perfeitos." diz Lodwick.

Não pense que você precisa de equipamento caro. A mais básica tecnologia pode resultar em um bom produto. Lodwick fez o primeiro lipdub do seu escritório com uma câmera Panasonic DVX100, mas com qualquer câmera digital ou a função de vídeo de um gravador olhe e grave também servirá. Toda a edição pode ser feita com um software iMovie.

Não duvide ou hesite. Não existe a necessidade de uma série de reuniões sobre a gravação do vídeo, e não gaste um dia de trabalho fazendo 50 tomadas diferentes. "Você precisa capturar o espírito espontâneo da sua empresa." diz Kanna. "Você não captura isso fazendo várias tomadas. No nosso caso, usamos apenas duas tomadas." (ZAK,2007, s/p, tradução nossa)<sup>8</sup>

As quatro propostas acima foram adaptadas para o processo de montagem que foi realizado em 2019, com as seguintes diferenças:

- a) Os estudantes que definem as músicas a serem utilizadas no vídeo, bem como quais cenas querem fazer e onde ficar no trajeto que é definido, cada turma geralmente propõe um tema central, em torno do qual, grupos de alunos propõe

<sup>8</sup> If you want to produce an office lip dub, Jakob Lodwick and Arthur Kannas offer this advice:

*You need a director*, someone in charge who can conduct, corral people and give orders. This is a group effort, but the director should assign people their lyrics and places to stand.

*Don't worry about screwing up*. Many people are inexperienced with filmmaking, but that shouldn't stop you from trying. Just do it, make mistakes and soldier on. "The joy of seeing the final product will outweigh any qualm or detail that wasn't quite perfect," Lodwick says.

*Don't think you need expensive equipment*. Even basic technology can yield a good product. Lodwick shot the first office lip dub with a Panasonic DVX100 camera, but a small digital video camera or the video function on a point-and shoot will also do the trick. And all the editing can be done with the iMovie software program.

*Don't dawdle or hesitate*. There's no need to have an exhaustive series of meetings about shooting the video, and don't spend a whole workday doing 50 takes. "You need to capture the spontaneous spirit of your company," Kannas says. "You don't capture that by doing many takes. In our case, it was only two takes." (ZAK,2007, s/p)

cenas. O papel da direção, idealizei e abordei mais como um facilitador do projeto que orienta e propõe mudanças que podem ou não ser aceitas pelos estudantes, sendo o papel de diretor reservado para dirigir as cenas, já escolhidas, e determinar sua visibilidade pela câmera ou de iluminação, que considero definições técnicas necessárias.

- b) A segunda proposta aborda alguns aspectos que considero essenciais a este projeto: o primeiro é que a inexperiência deles em realizar vídeos ou filmes não deve ser um empecilho para a realização do projeto, o temor de que a cena não funcione, ou seja, ruim está presente a partir do momento que eles definem suas cenas e temas. Além desse fator, como motivador da realização dos ensaios prévios das cenas, é necessário citar também o volume dos participantes e sua colocação nos pontos do trajeto, sempre lembrando para os estudantes que mesmo as cenas mais ensaiadas ainda podem apresentar erros no momento da gravação e que isso é normal, ainda mais levando em conta o método de gravação.
- c) Na terceira proposta existe alguns comentários a fazer. Inicialmente, as gravações dos *LipDubs* na Escola de Educação Básica Professora Maria José Barbosa Vieira foram feitas com profissionais da empresa que organizava e realizava a formatura da escola, nos dois primeiros anos 2011 e 2012, porém aconteceram alguns problemas com essa parceria, como a demora em entregar o material final e a não participação no processo de edição de som. A partir do ano de 2013, convidei um amigo, Juliano Malinverne<sup>9</sup> que é músico e trabalha com videoclipes e produção de vídeo para participar do processo, com isso a qualidade da produção melhorou e, como ele é fotógrafo, fotos do *making-of* da criação e dos alunos fantasiados para o vídeo, passaram a fazer parte do processo. Em uma época de redes sociais abundantes e com participantes adolescentes, essas fotografias se tornaram uma parte importante do processo também. A outra razão pela qual convidei esse amigo era a possibilidade de participar do processo de edição do vídeo. Um fator a mais merece ser comentado: na realidade dos EUA, conforme comentado na citação, a possibilidade de ter câmeras de qualidade a um preço acessível é uma realidade.

<sup>9</sup> Juliano Malinverne da Silveira é músico, produtor cultural, professor de artes e mestre em Literatura.

No Brasil, nem tanto. Na época da primeira gravação, em 2011, possuir uma câmera com qualidade de gravação não era uma realidade. Atualmente isso mudou. O advento das câmeras de celulares e sua qualidade mudou muito essa situação. Atualmente, a afirmação feita por Lodwick se aproxima da realidade brasileira, inclusive com a gravação do vídeo de 2019 sendo realizada com a câmera de um telefone celular, um modelo Z2 da Motorola, com qualidade de Full HD 1080p (High Definition), bem como a realização das fotos do *making-of*.

- d) Finalmente, a opção pela espontaneidade ser mais importante que exaustivos ensaios é realizada em parte. As cenas são improvisadas a partir das ideias que os alunos propõe e são ensaiadas e dirigidas para melhorar os aspectos de visibilidade e clareza, a esses ensaios se somam os dois ensaios gerais que são realizados no dia da gravação com todos os participantes do videoclipe e que é realizado como se fosse a gravação final, em plano sequência, sem pausas ou cortes, portanto a espontaneidade e efemeridade da cena teatral se mantém em parte na gravação do videoclipe.

No decorrer da análise e conceituação do LipDub, percebi que ele possuía algumas similaridades com outra produção artística de vídeo, que possui em sua gravação uma continuidade da proposta artística, o *Flashmob*. Ele é definido por Albacan como:

“...os flashmobs constituem um modo inovador de performance, apresentados ao público tanto ao vivo como (subsequentemente) por meio de vídeos gravados, disseminados, principalmente, por intermédio de mídias sociais como YouTube, Facebook, Twitter e/ou outros blogs especializados. O ato de assistir, no caso dos flashmobs é, portanto, transformado essencialmente em um ato duplo, que tem lugar tanto ao vivo como on-line. As possibilidades de resposta e participação são estendidas no tempo nos termos da mídia disponível, podendo tornar-se mais complexas e potencialmente mais proveitosas para a comunidade envolvida, em relação ao propósito e conteúdo da performance, do que na situação tradicional da performance ao vivo. Isso ocorre independentemente das particularidades em termos de recepção e do grau de participação inscrito na própria dramaturgia do flashmob, na parte que ocorre ao vivo. Além disso, o ato de assistir se funde, no caso dos flashmobs, ao menos em certa medida, com o ato da execução. Ele combina o testemunho e a participação ativa (não obstante em graus variados) com a situação da performance ao vivo em lugares públicos, mas também on-line, por intermédio de respostas provocadas ou simplesmente pela disseminação de informações através dos canais on-line acima mencionados. Desse modo, noções híbridas de colaboração e participação próprias das mídias ao vivo, on-line e móveis tornam-se inerentes aos flashmobs como performance, e acontecem por intermédio de toda uma gama de plataformas ao vivo e digitais. (ALBACAN, 2014 p.10)

Essa relação de continuidade da obra de arte no universo online é um dos objetivos principais da minha proposta de realização do Videoclipe, pois ele se propõe a ser uma construção de memória, o registro de um momento da vida dos estudantes no ambiente que frequentaram juntos por vários anos e que foi significativo em suas vidas, sendo este o momento em que eles deixam de ter a obrigatoriedade do estudo e que para muitos é o começo da vida adulta, com namoros que se tornam casamentos, a necessidade de trabalhar, a escolha de uma futura profissão definida por um curso técnico ou superior e outras situações. Portanto o dia da gravação tem seu valor como construção de obra de arte, mas não possui um impacto ou objetivo para pessoas que estejam assistindo a sua realização, pois diferente do *Flashmob*, que ao ser realizado, ele já é um produto finalizado, que continua com o vídeo, essas pessoas que assistem a gravação estão presenciando um processo ainda, que só irá ser finalizado após a edição do som que é realizada em momento posterior. E nisso ele difere bastante da proposta de performance presente no *Flashmob*, que propõe uma experiência que já acontece para os espectadores da sua realização, propõe uma gravação e posterior edição e montagem das filmagens, sejam elas feitas pelos organizadores ou pelo público que é muitas vezes surpreendido pela realização da mesma.

## **1.2 Por que fazer um *LipDub* com o terceiro ano do Ensino Médio?**

Gostaria de fazer algumas considerações sobre a disciplina de Arte no Ensino Médio, para argumentar sobre a proposta de fazer um videoclipe *Lipdub* com esse ciclo de ensino. Até o ano de 2009, o ensino de artes acontecia nos primeiros e segundos anos do Ensino Médio, com duas aulas semanais em cada série, na grade curricular do Estado de Santa Catarina. A mudança curricular que se iniciou naquele ano alterou gradualmente esse modelo: os primeiros anos com duas aulas semanais, os segundos com uma aula semanal e os terceiros anos com duas aulas semanais. Essa mudança aumentou o número de aulas e, portanto, a possibilidade de se fazer um trabalho que abrangesse todo o Ensino Médio.

O aumento do número de aulas de Arte no Ensino Médio, nesse caso foi uma conquista, ainda que Arte continua sendo considerada uma disciplina “não vital”, segundo Hernandez (2000), “...uma matéria sempre presente no currículo, ainda que em

uma posição de relevante marginalidade” (2000, p.9). Esse caráter “desvitalizado” da disciplina se intensifica quando o foco de estudantes, professores e pais passa a ser a entrada em uma universidade e o enfrentamento do vestibular que estará no caminho. E para esse vestibular, a disciplina de Arte não faz parte das matérias exigidas, inclusive sendo praticamente inexistente em escolas particulares que possuem um foco mais voltado para a aprovação no vestibular. No decorrer de meus vários anos como professor, tive inúmeros alunos transferidos de instituições particulares que não tinham notas, apenas pelo fato da disciplina não existir na grade curricular. Sobre esse diferencial, Hernandez (2000) reafirma essa visão e a contesta:

Diferentemente do que acontece com matérias provenientes de campos disciplinares de reconhecida presença no currículo, as matérias artísticas necessitam sempre argumentar o porquê de sua inclusão no currículo escolar. Entre outras razões, porque continuam parecendo um campo de conhecimento pouco útil diante de outros de garantia comprovada para conformar os elementos ideológicos para os quais a escola contribui. Erro grosseiro e míope, pois junto com a história, são as experiências e conhecimentos afins do campo de artes os que mais contribuem para configurar as representações simbólicas e portadoras dos valores que os detentores do poder utilizam para fixar sua visão de realidade. (HERNANDEZ, 2000, p.43).

Esses fatores tornam o ensino de artes em um terceiro ano um trabalho um pouco mais difícil e com um público que vem de uma experiência anterior dentro da disciplina com pré-conceitos e sem enxergar uma função para ela, nesse ano em que eles devem se preparar para o vestibular. Acostumados a verem nela uma aula que eles podem utilizar para terminar trabalhos de outras disciplinas e que podem realizar trabalhos como desenhos livres, os estudantes pensam que isso é suficiente para passar de ano, considerando o conhecimento da aula muito fora da sua realidade, ou sem uma relação direta com eles.

Frente a essa situação acima descrita, há alguns anos tento realizar uma aula de Arte que transite entre a história da arte e a prática artística, mais voltada para as Artes Cênicas, e que busque elementos presentes no universo dos adolescentes para fazê-los reconhecer que o conhecimento presente na disciplina tem relação com seu dia a dia. Minha estratégia foi utilizar o cinema. Aulas sobre cinema focaram em explicar essa arte utilizando filmes contemporâneos e uma abordagem que permitisse a eles utilizar esse conhecimento com outros filmes e seriados que eles tivessem contato. O objetivo não era formar críticos de cinema e sim incentivar que eles pensassem sobre a esse

universo audiovisual que os cerca. Essa proposta se aproxima do que Hernandez (2000) propõe como a finalidade da aula de artes:

(...) ajudar a compreender a realidade, a continuar o processo de examinar os fenômenos que nos rodeiam de uma maneira questionadora e construir “visões” e “versões” alternativas não só diante das experiências cotidianas, mas também diante de outros problemas e realidades distanciadas no espaço e no tempo do nosso (o dos adultos e o das crianças e adolescentes) (HERNANDEZ, 2000, p.32).

Portanto, resignificar filmes que o aluno assistia em casa e no cinema para além de um entretenimento momentâneo e passageiro, transformando esse momento em algo a mais, se tornou um dos objetivos das minhas aulas na disciplina de Arte. Esse objetivo passava por aulas que explicavam os elementos cinematográficos, o processo de criação, e debatiam o roteiro e os temas que eram abordados no filme, pretendendo criar através de uma instrumentalização, a visão de que todos os filmes que eles assistiam poderiam ser analisados e debatidos, não somente na sala de aula, mas fora dela também. Cabe citar aqui também que os filmes utilizados eram contemporâneos, filmes que alguns deles já tinham assistido inclusive, sendo geralmente escolhido um filme mais “famoso” como primeira opção e depois filmes escolhidos por apresentarem possibilidades de debates pelo roteiro e tema ou pela excelência de sua técnica cinematográfica, sempre tendo um certo cuidado para não escolher filmes que dificultassem o debate para essa faixa de ensino. A intenção é de que nas aulas de Arte a capacidade de entendimento possa construir uma experiência duradoura para o aluno, no sentido de que ele possa ler e entender melhor o mundo a sua volta, e eventualmente possa se apropriar e transformar, assim como Fantin (2008) completa:

Para educar crianças nesse contexto de interações, precisamos enfrentar o desafio é trabalhar numa perspectiva de construção de experiência no sentido benjaminiano, na conquista da capacidade de ler e narrar o mundo apropriando-nos das diferentes formas de produção de cultura, expressando, criando, comunicando e transformando (FANTIN, 2008, p.39).

Utilizar o cinema como parte principal do ensino de Arte no Ensino Médio propõe também o trabalho com uma de suas principais características que é sua capacidade de associar diversos elementos de linguagens diferentes, que podem ser debatidos e analisados, para que eventualmente se tornem uma ferramenta de criação artística por parte do aluno. Sobre essas características, Thiel (2009) descreve:

O cinema é conhecido como a sétima arte porque, além de suas características peculiares, associa elementos da literatura, da música, da arquitetura, das artes cênicas. Ao tratarmos de recepção, leitura e

interpretação de filmes, é importante lembrarmos que esses são textos, tecidos com diversos elementos visuais, verbais e sonoros, arranjados de acordo com técnicas específicas. Portanto, os objetos filmicos devem ser lidos e analisados a partir de suas especificidades, o que nos conduz à necessidade de conhecermos os elementos constitutivos da arte cinematográfica. (THIEL, 2009, p.16)

Após esse processo de instrumentalização, debate e análise sobre a linguagem, a próxima etapa seria definir como os alunos poderiam produzir um material que colocasse os elementos estudados em prática, e fosse significativo para eles e ao mesmo tempo acessível em termos de produção, edição e compartilhamento. No final do ano de 2009 eu tive contato com um vídeo na internet, um *LipDub*, feito por estudantes de universidade de Quebec e que dublavam uma música a medida que andavam pelo seu ambiente escolar, tudo muito alegre com gente fantasiada e fazendo brincadeiras com a música, o local e o curso que os alunos faziam na instituição, a música era *I Gotta a Feeling*<sup>10</sup> que foi um grande sucesso na época. Esse vídeo me deu a ideia de produzir algo similar com meus estudantes, que seria gravado na escola e colocado online para ser assistido quantas vezes eles quisessem em anos posteriores como uma lembrança da escola e das pessoas com quem eles tinham estudado. E assim surgiu a ideia de fazer um *LipDub* com meus alunos do Terceiro Ano.

Realizar um *LipDub* seria uma alternativa de fazer essa prática, mesmo que ele não fosse um filme propriamente dito, e se aproximasse conceitualmente de outra linguagem audiovisual, o videoclipe, por que ele permitiria que os alunos realizassem o processo de construção da obra audiovisual de forma coletiva, com as suas escolhas, mostrando o ambiente que caracteriza eles como estudantes, a sua escola, inclusive realizando uma ressignificação desse espaço, pois ele estaria presente nas filmagens com uma proposta além de sua função original, e por propor um estilo específico de gravação de imagem que possuía uma especificidade técnica característica do cinema, o plano-sequência. Inclusive a opção por utilizar a gravação sem cortes e sem edição de imagem no vídeo criou a situação de que as cenas, por mais que fossem ensaiadas previamente, não seriam refeitas várias vezes caso acontecesse um erro de entrada ou de cena, o que mudou o foco da maneira que as cenas seriam construídas com um foco maior na improvisação e no espontâneo e menos na definição e ensaio rígido. Assim,

<sup>10</sup>LIPDUB - *I Gotta Feeling* (Comm-UQAM 2009) This LipDub has been produced during the integration week of UQAM (Quebec, Canada) with 172 communication students. Made on September 10th 2009 in 2h15min. (Directors: Luc-Olivier Cloutier & Marie-Ève Hébert)

realizar o processo criativo de um videoclipe com os alunos de terceiro ano seria a finalização do planejamento da disciplina de Arte que eu realizava com o Ensino Médio inteiro, voltado para a prática em sala de aula, com textos teóricos de apoio sobre teatro e cinema no decorrer dos três anos. Sobre a possibilidade de realizar essa atividade que seria uma experiência criadora para os estudantes, Monica Fantin (2008) afirma:

Uma questão que há algum tempo me inquieta diz respeito à possibilidade de construir na escola uma educação como formação cultural, como experiência formativa, crítica, criadora, de resistência e emancipadora. É exequível transformar a vivência – que se esgota no momento de sua realização, finita – em experiência pensada, refletida, narrada, compartilhada, infinita? É possível entender a produção cultural na escola como experiências para além do entretenimento, do consumo e do lazer – experiências que passam além do tempo vivido e permitem deixar rastros do livro, da pintura, do filme para além do tempo presente? Para possibilitar tais práticas, são necessárias mediações.(FANTIN, 2008, p.38)

De início, não planejei que a realização de um *LipDub* se tornaria algo tão grande, com esse projeto se tornando uma parte integrante do terceiro ano nas escolas em que eu lecionava e leciono, algo que é realizado no último ano da escola, como a formatura e o vestibular. Eu pretendia que fosse uma experiência diferente, com uma linguagem mais próxima dos meus alunos, uma criação artística deles, que pudesse significar uma lembrança dessa época de suas vidas, e ela se tornou um projeto que reuniu colegas professores e estudantes no decorrer dos anos.

### **1.3. Cenas e teatralização: as mudanças no modelo original**

A transformação do modelo original *Lipdub* para o de Videoclipe aconteceu sem um controle específico e sem uma proposta prévia, ele nasceu do material que os alunos propuseram para fazer parte do projeto e eu organizei e dirigi essa proposta nova, inclusive por isso mantive o nome de *LipDub*, mesmo sabendo que ele tinha se tornado outra coisa. Mas eu não tinha analisado o que ele tinha se tornado até pensar sobre a possibilidade de escrever sobre ele no mestrado, a necessidade de explicá-lo e fundamentá-lo, mudou muito o que eu pensava sobre ele, tanto que a criação do *LipDub* de 2019 foi o primeiro a ser influenciado por essa mudança de visão e pensamento. Por isso defini que ele seria o objeto do meu estudo, e não todo o conjunto de vídeos que realizei desde 2011, e sob essa influência de tentar entender mais e repassar isso para seus participantes, me esforcei em preparar um material mais completo para que os

alunos entendessem que ele era mais que um vídeo, que ele possuía características muito diversas sobre as linguagens de artes visuais, cênicas e música, e essa dificuldade de definir o que ele é exatamente atravessou minha trajetória do mestrado e a própria definição sobre qual seria o material a ser escrito.

Conforme uma descrição mais detalhada no memorial descritivo que acompanha esse artigo, o *LipDub*, a proposta presente nos exemplos iniciais e que direcionou os primeiros projetos, começou a se modificar a partir da realização do segundo videoclipe, em 2012, pois aconteceu uma mudança de foco no processo criativo. Nos *LipDubs* originais, existe um foco na música, tanto no esforço da sua dublagem, quanto na tentativa de montar cenas que se relacionem com a letra da música, e nos vídeos que realizei o foco passou a ser as cenas construídas pelos alunos em suas salas e nos corredores da escola, com um esforço de construção de cenários e utilização de figurinos correspondentes, essa mudança ocorreu no decorrer do processo, com os debates sobre o que os alunos gostariam de fazer no vídeo, montar cenas que não tinham como foco dublar ou utilizar a letra da música como referência, se tornaram a maioria das propostas apresentadas. Um dos diferenciais do vídeo que surgiu foi a proposta de que cada sala tivesse um tema comum, com uma grande cena com participação de todos ou várias pequenas cenas que se interligariam por serem do mesmo assunto, o que devido ao local em que o vídeo foi gravado, dentro do ambiente escolar, foi uma ideia que levou a construção dos cenários. Como cada sala possuía um tema diferente e único surgiu a necessidade de se especializar mais ainda com a construção de ambientes para suas cenas, fugindo da utilização de cadeiras e carteiras escolares como parte do ambiente e propondo cenários que foram montados e desmontados no decorrer de um período de aula de quatro horas.

Essa diferenciação de proposta não foi algo definido e pensado pelo meu trabalho como diretor, mas um processo que se desenvolveu com a produção dos vídeos nos anos seguintes. No início de cada ano, eram exibidos os vídeos de *LipDubs* como exemplo da proposta, e durante o processo de construção os estudantes se distanciavam do que haviam assistido, criando um modelo diferente que eu passei a designar como videoclipe, pois ele não mais se encaixava no *LipDub* original. Sobre esse processo de apropriação e a criação, Leite (2008) escreve:

A relação entre educação e arte, se não queremos vê-la reduzida a subordinação de uma pela outra, passa por compreender os processos

de apropriação para que se ofereçam oportunidades significativas de experiência estética, de caráter dialógico, aos tantos sujeitos contempladores, fugindo de modelos e de cópias, favorecendo sua ampliação de repertório. É importante, ainda, que se compreenda a produção cultural dos sujeitos como expressões singulares, registros linguísticos pessoais em permanente diálogo com diferentes tempos-espacos. Dessa forma, conhecer as linguagens artísticas culturais em suas especificidades favorece a articulação do velho em novo, base do processo criador.

Tanto o processo de apropriação quanto os de produção devem ser compreendidos como interligados e intimamente entrelaçados às possibilidades de autoria dos sujeitos em seu fazer e pensar, e de autonomia nas suas associações e expressões.(LEITE, 2008, p.34)

Realizar aulas explicativas e análises dos videoclipes anteriores, e não somente dos exemplos iniciais de *LipDub*, permitiram que os alunos se enxergassem como pessoas que poderiam ser criadoras de uma proposta sua e ao mesmo tempo diferente e única do que tinha sido feito anteriormente por seus colegas nos anos anteriores.

A construção de cenas para o videoclipe se tornou um processo de criação único que foi realizado a cada ano pelos grupos de alunos que terminavam o ensino médio, caracterizar o que eles fazem como vídeo ou teatro é uma tarefa com diversos pontos de vista. As visões do que é teatro na segunda metade do séc. XX são muito diversas, pois apresentam ao mesmo tempo modelos que estão presentes há séculos e que acontecem dentro de prédios cênicos, seguindo convenções criadas e consideradas o certo para o fazer teatral, com práticas experimentais que ocorrem que misturam público e plateia ou ocorrem no meio da rua ou em locais que não se imagina como hospitais e prisões. Não somente o espaço das apresentações mudou, mas também as relações de trabalho na criação do espetáculo, sem divisões de responsabilidade, com todos os participantes propondo cenas, textos, cenários e outros elementos. Sobre essas mudanças, Santos (2002) coloca:

A condição contemporânea traz à cena essa pluralidade, essa liberdade de criação teatral, que inclui aspectos dentre os quais se destacam “a valorização da improvisação, a ênfase na espontaneidade e na autenticidade do trabalho do ator (influências de Stanislavski), a diversidade de espaços cênicos, o trabalho coletivo, numa visão democrática calcada na ideia de que todos podem pensar a criação teatral”, mas ao mesmo tempo conserva a sua dependência do olhar do espectador: é ele que atribui sentido a criação, na interação com o espetáculo.(SANTOS, 2002, p. 41)

As mudanças elencadas acima, mesmo que não se apliquem diretamente ao produto final da criação do videoclipe, por ele não ser um espetáculo teatral, possuem diversas relações que merecem menção. A improvisação é o processo de construção das

cenas que fazem parte do videoclipe. Elas seguem o modelo de improvisações espontâneas, ou seja, “(...) os alunos devem atuar usando somente gestual e procurando desenvolver seus recursos corporais, coordenando-os e conferindo-lhes significação e ritmo.” (Reverbel,1997, p.104). A opção por essa técnica se deve por ela focar em uma construção gestual da cena, sem a utilização de texto, pois o som do videoclipe é editado.

Um dos conceitos que é apresentado nas aulas teóricas como referência para esses exercícios de construção é o de *teatro gestual*, que segundo Pavis (2008) é: “Forma de teatro que privilegia o gesto e a expressão corporal sem, todavia, excluir a priori o uso da fala, da música e de todos os recursos cênicos imagináveis. Este gênero tende a evitar não só o teatro de texto, mas também a mímica.” (PAVIS, 2008, p.391). Por esse conceito, que inclusive está presente no livro didático *Arte de Perto* (ROCHA; MUNIZ; VIVAS; AZOUBEL, 2016) utilizado, as cenas improvisadas produzidas poderiam se encaixar como sendo *teatro gestual*, mas não as considero assim, por elas não terem o necessário treinamento das mais variadas fontes e o aperfeiçoamento para tal.

A espontaneidade presente no videoclipe vem do seu característico método de gravação, o plano sequência:

Pode ser definida como o longo plano sem cortes que efetivamente narra uma sucessão de acontecimentos, uma “*unidade narrativa equivalente a uma sequência*”, segundo Journot. Não é preciso ser ambientado em mais de um espaço, como muitos defendem — e algumas cenas abaixo provam isso- mas é essencial que, nessa sucessão de acontecimentos, a câmera efetivamente desempenhe uma ação de movimento narrativo. (Revista Moviement.net)

Ao adotar esse método, uma das maiores diferenças entre o teatro e o vídeo, que é possibilidade de se trabalhar com cenas isoladas e que podem ser refeitas de maneira independente, não ocorre, pois no ato dos ensaios gerais e da gravação, todas as cenas ocorrem em sequência, uma em seguida da outra, sem nenhum tipo de pausa para organizar ou arrumar. Isso cria duas situações que considero interessantes de serem analisadas, a primeira delas é a necessidade de criar um percurso para a produção do videoclipe e que interligue os locais das cenas que os alunos propuseram, com os participantes do vídeo participando desses momentos de transição. A segunda é a espontaneidade presente nas cenas que são registradas, por mais que aconteçam os ensaios e marcações, se houver qualquer erro de entrada em cena ele fica registrado e

fará parte da gravação final, além disso, a última cena que geralmente encerra o videoclipe, é feita com todos os participantes, portanto eles devem se deslocar de seus locais de cena originais para o local determinado.

O trabalho coletivo é outro fator presente, Reverbel diz:

(...) através da expressão coletiva, o aluno adquire uma dimensão social. No grupo são discutidas as ideias de todos os membros, surgindo nesse momento, os líderes. No entanto, para evitar que a liderança seja exercida sobre os mais tímidos, deve haver um rodízio que de oportunidades a todos de conduzir o grupo de companheiros.(REVERBEL, 1997, p.162).

Este aspecto, acredito que seja um dos que mais necessita da mediação do professor para que ocorra, por ser uma criação em que cada um dos alunos pode trazer uma música para ser votada e escolhida como música do videoclipe, pode propor uma cena para ser realizada, pode propor um tema central para sua sala, pode trazer um figurino para um personagem que ele queira utilizar, se faz necessário um cuidado constante para que o debate não seja dominado por poucos alunos. Esses “líderes” que ela cita, em alguns momentos auxiliam a realização e planejamento das atividades do projeto, mas cada caso e cada sala podem surgir situações diferentes, por isso tento conversar com todos os integrantes de uma determinada cena, para avaliar suas participações, proponho que cada aluno apresente apenas uma música de sua listagem de cada vez, sempre revezando, para evitar esse problema.

A diversidade da utilização do espaço, por se ter suas cenas acontecendo fora do que seria o local estabelecido, como um palco no pátio ou no auditório, é uma definição que encontra resistência dentro do ambiente escolar. Santos (2002) coloca:

(...) arrisco a dizer que, de modo geral, as formas de teatro praticadas e veiculadas na escola, ou, pelo menos na realidade escolar que pude observar, parecem alheias ao movimento teatral que se desenvolve fora dos seus muros, e que nos seus limites, a educação escolar parece cultivar modelos “protegidos” de teatro, impermeáveis as transformações que caracterizam as práticas teatrais mais recentes e desvinculadas das manifestações artísticas e culturais da sociedade a que pertence (SANTOS, 2002, p. 41).

A proposta de utilizar a escola inteira como cenário, exatamente para mostrar os alunos ocupando um espaço que é seu e propondo uma quebra na sua utilidade e função desses espaços, provoca espanto entre outros profissionais da escola, que consideram toda a atividade como uma grande brincadeira somente, ou uma perda de dias escolares que poderiam ser aproveitados com aulas extras de matérias “importantes”.

Um dos fatores que considero mais importantes dessa atividade é exatamente a capacidade de transformação do espaço escolar com a montagem dos cenários que os alunos realizam em um tempo extremamente curto. Um dia de gravação no período matutino, começa as 7:30 e se encerra às 11:30, e desse período, entre as 7:30 e às 9:00 horas, é o horário definido para a montagem dos cenários, para em seguida ser realizada a primeira reunião preparatória do ensaio geral, portanto eles conseguem transformar uma sala de aula em cerca de noventa minutos e após a gravação a sala deve ser arrumada e limpa. Alguns exemplos de construção de cenários que considero marcantes seriam a da sala em que foram utilizados 2000 balões para a decoração da sala com personagens infantis, a decoração da sala com temática de filmes de terror com galhos, folhas, máquina de fumaça e luz direcionada e o labirinto feito com TNT que permitia uma caminhada de cerca de dois minutos sem passar pelo mesmo local.

#### **1.4 Protagonismo Juvenil**

Um outro conceito a se destacar nesse processo criativo é a participação dos estudantes em sua definição, ou seja, um grupo de jovens estudantes do terceiro ano do Ensino Médio que está encerrando uma fase de suas vidas, com o final do ciclo de estudo obrigatório. Segundo Juarez Dayrell (2003), essa é uma época de difícil definição:

Por outro lado, nos deparamos no cotidiano com uma série de imagens a respeito da juventude que interferem na nossa maneira de compreender os jovens. Uma das mais arraigadas é a juventude vista na sua condição de transitoriedade, na qual o jovem é um “vir a ser”, tendo no futuro, na passagem para a vida adulta, o sentido das suas ações no presente. Sob essa perspectiva, há uma tendência de encarar a juventude na sua negatividade, *o que ainda não chegou a ser* (Salem, 1986), negando o presente vivido. Essa concepção está muito presente na escola: em nome do “vir a ser” do aluno, traduzido no diploma e nos possíveis projetos de futuro, tende-se a negar o presente vivido do jovem como espaço válido de formação, assim como as questões existenciais que eles expõem, bem mais amplas do que apenas o futuro. Uma outra imagem presente é uma visão romântica da juventude que veio se cristalizando a partir dos anos de 1960, resultado, entre outros fatores, do florescimento da indústria cultural e de um mercado de consumo dirigido aos jovens, que se traduziu, em modas, adornos, locais de lazer, músicas, revistas etc. (Leccardi, 1991; Abramo, 1994; Feixa, 1998). Nessa visão, a juventude seria um tempo de liberdade, de prazer, de expressão de comportamentos exóticos. A essa ideia se alia a noção de moratória, como um tempo para o ensaio e o erro, para experimentações, um período marcado pelo hedonismo e pela irresponsabilidade, com uma relativização da aplicação de sanções sobre o comportamento juvenil. Mais recentemente, acrescenta-se uma outra tendência de perceber o jovem reduzido apenas ao

campo da cultura, como se ele só expressasse a sua condição juvenil nos finais de semana ou quando envolvido em atividades culturais. Essas imagens convivem com outra: a juventude vista como um momento de crise, uma fase difícil, dominada por conflitos com a autoestima e/ou com a personalidade. Ligada a essa ideia, existe uma tendência em considerar a juventude como um momento de distanciamento da família, apontando para uma possível crise da família como instituição socializadora. Alguns autores vêm ressaltando que a família, junto com o trabalho e a escola, estaria perdendo o seu papel central de orientação e de valores para as gerações mais novas (Morcellini, 1997; Zaluar, 1997; Abromavay *et al.*, 1999). (DAYRELL, p. 40, 2003)

Entre as proposições acima, algumas delas acredito que possuem um peso importante para a caracterização do estudante que participa do processo criativo do Videoclipe, a posição de estar em transitoriedade, de estar passando por um momento em que ele deve definir sua vida, pois ele deve escolher um curso na universidade, deve começar a trabalhar pois terminou os estudos obrigatórios exigidos deles pela lei e pela maior parte do mercado de trabalho, e que por estar nesse momento, ele está em crise ou cercado de incertezas e que sua opinião sobre determinados assuntos ainda não estão definidas, não estão certas. A essa ideia se junta o conceito de que ele só estuda e se diverte, que não possui responsabilidades ainda, que pode optar por trabalhar ou não, que ele ainda será alguém, que é um rebelde com comportamentos exóticos que incomodam seus pais. Essa visão possui alguns acertos, mas ao mesmo muitos erros, pois ignora que muitos dos estudantes já são trabalhadores, já estão casados, com filhos inclusive, possuem negócios próprios ou estão focados há algum tempo em uma atividade que gostariam que fosse uma opção de sobrevivência, como produzir música ou serem atletas profissionais. Nas turmas dos três períodos que participaram do videoclipe de 2019 existiam estudantes que trabalhavam, sendo que no período noturno eles eram quase a totalidade, e muitos deles estavam fora do padrão idade-série, mas estavam ali para concluírem o ensino médio. Além disso, esse indivíduo possui todo um universo de relações sociais que dialogam com sua condição:

(...) a essência originária do indivíduo humano não está dentro dele mesmo, mas sim fora, em uma posição excêntrica, no mundo das relações sociais. Trata-se da outra face da condição humana a ser desenvolvida: a sua natureza social. Dizer que a essência humana é antes de tudo social é o mesmo que afirmar que o homem se constitui na relação com o outro.

Ao mesmo tempo, a alteridade, vista nessa perspectiva, mostra que o ser humano se coloca no limite entre a natureza e a cultura: a dimensão biológica e a social influenciam-se mutuamente na produção humana. A possibilidade de o ser humano se constituir como tal depende tanto do seu desenvolvimento biológico, em especial do sistema nervoso, quanto da qualidade das trocas que se dão entre os homens no meio no qual se insere. O homem se constitui

como ser biológico, social e cultural, dimensões totalmente interligadas, que se desenvolvem com base nas relações que estabelece com o outro, no meio social concreto em que se insere.

Podemos concluir que o pleno desenvolvimento ou não das potencialidades que caracterizam o ser humano vai depender da qualidade das relações sociais desse meio no qual se insere. (DAYRELL, 2003, p. 43).

Entre essas relações sociais, existem algumas delas que já possuíam existência prévia, portanto não depende dele para existirem, como definições da sociedade, a situação econômica e escolaridade da sua unidade familiar e elas influenciam quem ele é e quais relações mantém (Dayrell, 2003). Uma dessas relações que devemos nos ater aqui é a relação com o ambiente escolar, pois acredito que ela seja determinante na participação do processo criativo, e como ele é um processo participativo com decisões que são respeitadas, ele torna a sua realização significativa pois contraria a posição normal das relações que o jovem possui na escola. Sobre essa relação distante, Dyrell (2003) comenta:

(...) cursa o Ensino Médio em uma escola estadual. A escola é a única atividade fixa que ele tem no seu cotidiano, além de ser a única instituição pública na qual pode ter acesso aos bens culturais e a um espaço de reflexão metódica sobre si mesmo e sobre o mundo. Mas a escola não consegue envolvê-lo, tornando-se uma obrigação necessária que ele apenas suporta. Além disso, a instituição não se mostra sensível à realidade vivenciada pelos alunos fora de seus muros. (DAYRREL, 2003, p.47).

Os processos de definição dos elementos do Videoclipe que são decididos pela coletividade dos estudantes possuem um processo composto por um primeiro momento de apreciação de ideias que eles trazem, sejam elas as músicas que eles gostariam de utilizar ou temas e cenas que gostariam de realizar. As ideias das músicas são escutadas pela sala toda, que realiza três momentos de votação até a escolha final, já os temas e cenas são propostos e anotados no quadro e passam por um processo um pouco diferente, pois é realizada uma mediação, no sentido de auxiliar a encontrar conexões entre a variedade de propostas, sendo essa mediação uma sugestão que é realizada no sentido de direcionar a realização de um tema central, mas que pode não ser utilizado, esse é um momento de debate e posterior votação que define quais cenas serão realizadas.

As definições dos estudantes acontecem dentro de um esqueleto estrutural da atividade que é: ele é gravado em plano sequencia, deve ter um trajeto que interliga as várias cenas que são gravadas no ambiente escolar que os estudantes utilizam, que

partes do ambiente escolar serão utilizadas e definida pelas cenas que eles propõem e deve possuir uma ou mais músicas, podendo ser uma para várias turmas ou uma por turma.

## **II. De espectadores a criadores: *LipDub* na Escola de Educação Básica Professora Maria da Glória Viríssimo Faria**

Antes de iniciar o projeto dos videoclipes com as turmas de terceiro ano, duas reuniões foram organizadas, uma delas com a direção da escola e outra com os outros professores da unidade escolar, a necessidade dessas reuniões surgiram no decorrer dos anos, não só para apresentar o projeto, mas também explicar o impacto que ele produz na rotina escolar. A reunião com a direção tem por objetivo mostrar novamente o vídeo produzido no ano anterior, como uma demonstração e retorno sobre o que tinha sido realizado e a vontade de realizar novamente no ano corrente. Este encontro também teve como objetivo dar atenção especial a um tipo de espectador dos videoclipes, que é a equipe diretiva e pedagógica da escola, pois considero uma opinião importante sobre as cenas e temas que o vídeo possui, por apresentar uma visão diferente da dos alunos participantes. Nessa reunião especificamente, conversamos sobre o projeto e a provável data de gravação. No decorrer dos anos que realizo esse projeto, essas reuniões não são tão simples, pois em algumas delas foi citada uma preocupação com o que é mostrado em algumas cenas que fazem parte dos videoclipes, representando festa ou bares com alunos “consumindo” bebidas ou utilizando drogas ilícitas, ou ainda beijos mais ardentes ou figurinos explícitos, e cenas de violência gratuita. Esses temas fazem parte do universo dos alunos que participam do projeto, de suas vivências, mas são temas que alguns membros da comunidade escolar considera inadequados para uma atividade oficial da escola. Considero essa, uma atitude errada, pois a proposta do projeto é exatamente dar esse espaço de expressão, de voz aos jovens, como se fosse possível que a realidade do aluno dentro e fora da escola pudesse ser diferente e completamente separada.

A segunda reunião foi realizada com os outros professores de artes da unidade escolar, para saber se eles gostariam de participar do projeto também, pois não sou o único professor que trabalha com as turmas de terceiro ano da escola. Realizar o projeto com os outros professores foi necessário para poder incluir o máximo de turmas no trabalho e criar uma parceria de ideias e opiniões diferentes, que ajudam no crescimento da proposta e exigem um planejamento um pouco maior, pelo volume de participantes e cenas que precisam ser incluídas no trajeto. Já realizei esse projeto com duas salas

gravando juntas em um período, com pouco mais de cinquenta alunos, e já foi feito com dez salas gravando juntas, com cerca de quatrocentos e vinte alunos gravando juntos em uma manhã. No ano de 2019, os outros dois professores de Arte não quiseram participar do projeto, então ele foi realizado apenas com as turmas que eu lecionava, a 3.4, 3.5 do matutino, a 3.12 do vespertino e a 3.9 e 3.10 do noturno.

A criação do videoclipe com os terceiros anos foi composta por três etapas, com vários encontros que foram utilizados para apresentar a proposta, construí-la e por fim realizá-la. As etapas utilizadas foram as seguintes:

1) Apresentação do projeto: neste encontro apresentei o projeto para os alunos, explicando inicialmente o que é um *LipDub*, de onde surgiu a ideia de realizá-lo com os terceiros anos em escolas de Ensino Médio, em seguida apresentei uma série de exemplos de *LipDubs* realizados fora do Brasil e elenquei as características deles, como o foco na música e na dublagem que é realizada, bem como muitas das cenas terem relação direta com o que está sendo dublado. Os participantes são estudantes universitários das primeiras fases de cursos de direito e administração, e as gravações ocorrem nos dormitórios e prédios da universidade. No decorrer dos exemplos eu expliquei que os videoclipes que realizo nas escolas são diferentes desses, a começar pelos participantes e pelo local, e pela mudança de foco que ocorre, com o destaque sendo dado para a construção e montagem de cenas, figurinos e cenários, com a música e sua dublagem sendo secundária. Para evidenciar as diferenças e mostrar possibilidades, foram exibidos três exemplos de videoclipes que realizei com turmas de terceiros anos em diversas escolas, detalhando o processo de criação, as etapas, as escolhas e votações que são realizadas para definir a versão final.

No segundo encontro, os videoclipes que foram realizados na escola são mostrados e comentados, quais as diferenças sobre as criações anteriores e realizadas em unidades escolares distintas e os temas das salas e das cenas que os alunos escolheram, assim como alguns detalhes da direção no dia da gravação. Em seguida foram explicadas as etapas do projeto e como ele foi organizado para os próximos encontros.

2) Processo de Criação: a primeira parte do processo de criação foi a escolha da música. Cada aluno pode propor uma música a ser utilizada no videoclipe, e cada uma das sugestões é tocada por cerca de sessenta segundos, em seguida foi realizada uma

votação para incluí-la na listagem final da sala, para que isso ocorresse, a música deveria receber dez votos no mínimo.

No projeto de 2019, cada sala definiu uma música, portanto o videoclipe possui várias momentos musicais diferentes que identificam cada sala de aula, em projetos anteriores essa organização foi feita de maneira diferente, ao invés de várias músicas curtas, elas foram utilizadas em sua totalidade, e a votação foi feita em todas as turmas, sendo utilizadas as três músicas com mais votos totais. No início deste encontro foi reservado mais um momento de sugestões musicais e em seguida foi organizada a listagem final para que fosse feita a votação onde cada música da lista foi tocada novamente e cada aluno pode votar em cada música, a com mais votos totais foi definida como a música que seria utilizada. Após essa definição, os alunos se reuniram em grupos e fizeram um primeiro debate sobre que cenas gostariam de realizar no videoclipe, cada grupo anotou suas sugestões e elas foram levadas para o grande grupo no encontro seguinte. Este encontro se iniciou com a anotação no quadro das sugestões de cena e tema que foram anotadas anteriormente, sendo seguida por um *brainstorming* para adicionar mais material. Com o quadro repleto de sugestões, realizei propostas de temas centrais que conseguissem juntar algumas delas para serem utilizadas como tema principal da sala, foi realizado um debate e posterior votação que definiu o que seria feito e a divisão de grupos para realizar as cenas. No final da aula, solicitei que fosse feita uma leitura do material teórico que seria abordado nos próximos encontros. Eu realizei uma aula expositiva sobre arte contemporânea e as relações que ela possui com o videoclipe que será realizado, utilizei anotações retiradas do livro didático utilizado na escola, abordando assuntos como arte conceitual, arte efêmera, performance, happening, intervenção e arte híbrida e outra aula sobre teatro contemporâneo e suas relações com o videoclipe que será realizado, utilizei anotações do livro didático utilizado na escola, abordando conteúdos referentes à Artaud, ao Living Theatre, ao Teatro da Vertigem, ao teatro gestual, a intervenção urbana e à performance arte.

3) Preparação Final e Gravação: aqui começou a fase final de preparação, com os alunos fazendo as definições finais de suas cenas, figurinos e cenários baseadas nas suas ideias iniciais e nas possibilidades de material e local que cada grupo conseguiu e definiu. Com os locais de cena definidos, foi feita a sequência que cada cena teria e as ligações entre elas. Essa definição por sala, levou a definição do percurso do videoclipe

como um todo, com a escolha do local inicial e final das filmagens, bem como a sequência das músicas que seria utilizada. Os grupos começaram a fazer as improvisações de suas cenas no encontro seguinte, após cada improvisação, eles receberam sugestões e direcionamentos de cena, um grupo de cada vez. Na maior parte das vezes, as cenas foram improvisadas no local em que elas serão realizadas no dia da gravação, para melhor avaliar a luminosidade, os possíveis ângulos de câmera e o tempo de duração. As gravações ocorreram nos três períodos, matutino, vespertino e noturno com as respectivas turmas, em um período de quatro horas, entre chegada na escola, organização das salas a serem utilizadas, montagem dos cenários, colocação de figurinos e maquiagem. Foram realizados dois ensaios gerais gravados em vídeo e a gravação final. Finalmente todos os espaços utilizados foram limpos e reorganizados.

No último encontro do projeto, ocorreu um debate sobre o dia da gravação e uma mostra de fotos do *making-of* dos alunos e dos vídeos dos ensaios gerais sem edição. As fotos foram entregues para os alunos que pediram. A gravação final, teve seu som editado nas semanas seguintes e postado online no dia da formatura deles no *YouTube*, de onde eles puderam assistir e compartilhar com suas famílias e colegas.

### **III. Videoclipe (*LipDub*) na aula de Arte do terceiro – aspectos artísticos e pedagógicos da proposta.**

#### **3.1 Como conceituar esse processo artístico?**

Uma das maiores dificuldades em analisar esse processo criativo foi a definição de qual linguagem utilizar e quais conceitos propor, pois a construção do videoclipe era por si só uma junção de várias linguagens diferentes, com momentos específicos para cada uma das linguagens e o processo decisório sendo realizado em conjunto pelos estudantes, com propostas e votações. Além disso, a realização dessa criação no final do Ensino Médio, também se tornou marcante por ter se tornado o exercício prático final da disciplina de Arte, onde vários elementos trabalhados no decorrer de três anos instrumentalizariam o estudante para sua participação. O estudante deveria propor, selecionar, entender e criar, algo novo a partir das suas referências, utilizando esse conhecimento acumulado, não somente aprender sobre determinada obra de arte, mas entender seu processo de construção, a época que foi feita, sua cultura e a experiência da prática. Um objetivo da disciplina seria, como Hernandez (p. 56, 2000) propõe: “A compreensão, a interpretação e avaliação das produções artísticas e das manifestações simbólicas de caráter visual das diferentes épocas e culturas.” Portanto, o aluno deveria não somente visualizar uma obra de arte e fazer uma releitura, ele deveria entender de onde veio, onde foi feita, qual o aspecto simbólico que teve e tem, e com base nisso, fazer sua interpretação e apreciação do que vê.

Essa exigência de compreender a cultura visual dessa forma, exige também que o estudante entenda as linguagens envolvidas na obra e como elas se interligam e se mesclam. Hernandez (2000, p. 56) explica:

Uma arte na educação para a compreensão assim proposta requer um campo de conhecimentos interdisciplinares que permita a aproximação à diferentes culturas de outras épocas e lugares (o que implica em conhecimento histórico e antropológico), para favorecer a estratégia de estratégias de interpretação (o que reclama um conhecimento estético e crítico) e a realização de produções com diferentes meios e recursos nos quais esse conhecimento se projete em novas construções simbólicas (o que constitui a esfera do conhecimento prático). A relação desses saberes trata de favorecer o desenvolvimento de um conhecimento crítico e relacional sobre e a partir das produções que se vinculam no seu contexto e ao presente dos estudantes e dos diferentes produtores e receptores das manifestações de compreensão da cultura visual. (HERNANDEZ, 2000, p.56).

Portanto se faz necessária o conhecimento histórico e o crítico para auxiliar novas construções por parte dos estudantes e levar em conta quem ele é, onde mora, que música gosta, que cena gostaria de fazer, etc., e por que fazê-la, vinculando no seu próprio contexto uma parte importante para sua criação. Essa opção por utilizar o contexto dos estudantes, cria também um maior interesse pelo projeto, pois eles podem trazer para o vídeo seus gostos pessoais e a cultura em que vivem e consomem, por exemplo, uma cena que sempre está presente nos videoclipes, são as que aparecem zumbis - um cadáver reanimado, lento, que é um predador de seres humanos-, um tipo de personagem que esteve bastante presente em filmes e seriados de terror.

Os estudantes ao exercitarem essa tentativa de entender seu ambiente, entendem que sua experiência e opinião determinam uma parte da análise sobre a cultura que os cerca também, mudando sua posição de espectador somente, para algo maior. Sobre isso Hernandez (2000, p. 136) define:

Isso significa que diante da cultura visual, não há receptores nem leitores, mas construtores e interpretes na medida em que a apropriação não é passiva nem dependente, mas interativa e de acordo com as experiências que cada indivíduo tenha experimentado fora da escola. Daí a importância, a posição de ponte que a cultura visual exerce: como campo de saberes que permite conectar e relacionar para compreender e aprender, para transferir o universo visual de fora da escola (do aparelho de vídeo, dos videoclipes, das capas de CD, da publicidade, e até a moda e o ciberespaço, etc.) com a aprendizagem de estratégias para decodificá-lo, reinterpretá-lo e transformá-lo na escola. (HERNANDEZ, 2000, p.136).

Com a opção por uma construção coletiva dos estudantes, a criação e participação em videoclipes abre espaço para que o ambiente escolar seja permeado por essa cultura visual que os cerca, reinterpretando-o e transformando-o em cenas e temas do videoclipe. Isso traz o ponto de vista do estudante, que traz sua própria versão daquele objeto ou personagem, fato que gera uma relação diferente com o videoclipe, pois ele se sente como criador, fazendo um diferencial no seu comprometimento em realizá-lo.

### **3.2 A utilização do livro didático como suporte para o processo criativo**

A utilização de um livro didático para as aulas da disciplina de Arte é uma situação recente, embora existissem obras disponíveis no mercado editorial, como por exemplo o livro *Descobrimos a História da Arte*, de Graça Proença (2008). O fato é que

o livro didático, nas escolas em que atuava, não era disponibilizado para todos os alunos, o acesso era através de alguns exemplares disponibilizados nas bibliotecas. Também observo que o conteúdo era limitado, com foco na história da arte, sem propor exercícios de prática ou atividades com artes cênicas ou música.

Essa situação se alterou com a escolha e distribuição pelo Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) dos primeiros livros de Arte voltados para o Ensino Médio, a partir do ano de 2015. Foram oferecidas três opções e na época, os professores de artes da escola selecionaram *Arte em Interação*, com organização de Perla Frenda (2013), que possui atividades de artes visuais, música e cênicas, com capítulos que abordam uma ou mais linguagens tentando mesclar arte clássica com a contemporânea. Esse material foi importante pois ele foi utilizado como embasamento para uma explicação mais completa sobre o *LipDub*. Abordando inicialmente a Arte Contemporânea e suas transformações a partir da década de 60, o trabalho dos artistas Hélio Oiticica e Lygia Clark para introduzir a Arte Conceitual e Arte Efêmera, e finalizando com os conceitos de *performance* e *happenings*, experiências com vídeo e espontaneidade, a abordagem das artes visuais proposta pela autora e estudado com a turma, contribuiu com o processo criativo do *LipDub*. Para a linguagem de cênicas, utilizei o Contemporâneo no Teatro, os questionamentos de Artaud e sua utilização do foco em trabalho corporal e da utilização de espaços não-tradicionais para fazer teatro, as experiências do Living Theatre e sua construção coletiva de cenas e espetáculos e o Teatro da Vertigem e sua ressignificação de espaços e construção coletiva (Frenda, 2013). Uma citação presente no livro, do iluminador Guilherme Bonfanti diz que: “A memória do lugar, o que ele representa e sua geografia vão agregando significados para o espectador que amplificam a experiência”(Frenda, 2013). Essa ideia de ressignificação foi repassada para os estudantes, para que eles percebessem como a gravação do vídeo na escola que eles estudavam criaria uma experiência diferenciada para o público geral, mas principalmente para eles, que haviam participado.

Em 2017 houve uma nova seleção e distribuição de material didático, e o livro que foi utilizado como material de apoio para a realização do Videoclipe (*LipDub*) de 2019 - que é o foco desse artigo - foi *A Arte de Perto*, organizado por Maurílio Andrade Rocha, Mariana Lima Muniz, Rodrigo Vivas, Juliana Azoubel (2016) que possui uma organização diferente dos capítulos e introduz a linguagem da dança como parte dos

assuntos abordados. Utilizei alguns textos do livro anterior sobre Arte Contemporânea, para em seguida abordar Artes Híbridas e seu entrecruzamento de elementos e linguagens, o Teatro Gestual e suas cenas que desvinculam teatro e palavra, as diferenças entre o Teatro de Palco e o Teatro de Rua e finalmente a Intervenção Urbana que modifica a relação das pessoas com o espaço e propõe um entrecruzamento de expressões artísticas.

Conforme descrito, o acesso a esse material me permitiu fazer várias relações entre o processo criativo que estava sendo realizado e as linguagens artísticas. Considero isso muito importante, pois essa dimensão teórica não era tão desenvolvida nos primeiros *LipDubs*, e é parte essencial para se desenvolver uma proposta que permita aos alunos entenderem não só sua experiência criativa e universo de imagens em que estão inseridos, mas também o contexto artístico e os conteúdos estudados.

### **3.3 Potencialidades e equívocos do processo.**

Para avaliar as potencialidades e equívocos do processo criativo, eu utilizo dois pontos de vista: o do professor que orientou a realização do projeto e o dos estudantes que participaram dele. Como parâmetro para essa avaliação, decidi partir dos objetivos iniciais: 1) criar uma obra de arte que fosse uma memória da escola e dos estudantes e que ressignificasse esse espaço; 2) realizar um processo de criação coletiva com as turmas que permitisse dar liberdade de escolha sobre os elementos presentes; 3) relacionar o embasamento teórico, através do livro didático, com a prática da criação e os assuntos abordados no decorrer do Ensino Médio.

Sob o meu ponto de vista de coordenador do projeto, eu faria os seguintes comentários:

1) Considero o primeiro aspecto como o principal objetivo do projeto e afirmo isso no decorrer de todo o processo de construção. Ele propõe uma atividade bastante diferente do que normalmente é realizado no ambiente escolar, pois não é uma atividade que vale nota somente ou que possui uma resposta certa definida, ele permite aos alunos se apropriarem do seu ambiente escolar e torná-lo ainda mais seu, ressignificando esse espaço que já faz parte de suas vidas e que eles conseguem modificar com um personagem que eles gostem, com seus planos de futuro, com seu tipo de filme

preferido, com uma crítica a sociedade ou simplesmente com uma guerra de bolinhas de papel. O não-julgar ou pré-definir que temas e cenas sejam melhores ou piores que as outras permite ao estudante expressar o que ele deseja, e isso cria uma relação ímpar com esse trabalho. Como equívoco em relação a isso está a displicência e falta de comprometimento de alguns dos participantes em relação ao projeto, pois todos os participantes possuem suas cenas e marcações e no dia da gravação ajustes podem ocorrer, mas trocar completamente cenas e seus locais por falta de participantes, por que eles não levaram os figurinos e adereços propostos, é um dos maiores entraves do processo. Os ensaios gerais que ocorrem nesse dia tentam organizar essas situações e fazer os ajustes finais, mas já tive dias de gravação que passei algum tempo reorganizando salas inteiras e percursos, para tentar solucionar o ocorrido, geralmente realocando ou até improvisando material novo naquele momento mesmo. Algumas funcionaram bem, outras não. Cada caso e cada gravação são únicos.

2) Quanto ao segundo aspecto, considero que seja o mais surpreendente para os estudantes, pois no decorrer das aulas de proposição de temas, cenas e música, eu me coloco como um acompanhante do processo, que faz perguntas e propostas, mas não dá a palavra final sobre os assuntos, que não propõe o tema da “pesquisa” que será realizada, que eles devem escolher como um grupo, com votações, respeito a opinião do diferente, escutando os colegas e debatendo. Esse método de trabalho cria uma dinâmica diferente na turma, que algumas vezes propõe debates muito bons e construtivos sobre as atividades e outras vezes expõe as dificuldades de relacionamento entre estudantes ou grupos de estudantes, sendo um dos maiores obstáculos para esse processo a dificuldade que alguns tem de aceitar que sua proposta não foi escolhida e por conta disso, eles só visualizam como opção a não participação no processo, pois se não for do jeito que eles definiram, não participam. Essa atitude dentro de salas de terceiro ano é comum, posso afirmar após vários anos trabalhando com eles, pois no ano da formatura, decisões coletivas sobre a camiseta dos formandos, como será a cerimônia da formatura ou sobre confraternizações internas da sala criam debates acirrados e as vezes agressivos e que resultam em salas produzindo duas camisetas diferentes de formando ou não conseguindo tomar decisões coletivas simples, pois o indivíduo que perdeu uma votação se nega a participar de algo que ele não escolheu.

3) O terceiro aspecto é o que iniciou a semente do que seria esse projeto de mestrado, pois eu precisava explicar o que era um videoclipe (*LipDub*) e relacioná-lo com a disciplina de Arte no Ensino Médio. Ao realizar a pesquisa e escolha dos materiais e conceitos que seriam utilizados, surgiram ideias e pontos de vista que eu nunca tinha pensado sobre as linguagens presentes, inclusive a própria proposta de que ele seria o ápice e a finalização de uma proposta de arte que analisaria, instrumentalizaria e proporia uma prática multilinguagem entre artes visuais, música, cênicas, cinema e internet. Essa reunião de informações solidificou muito a proposta que havia começado em 2011, modificando a original que serviu de inspiração. Para os estudantes que participam do projeto, os conceitos relacionados com os *LipDub* são abordados em aulas teóricas expositivas, onde procuro chamar a atenção de que eles fazem parte do processo de construção, tentando juntar a teoria e a prática, enfatizando o aspecto colaborativo do processo. Entretanto, tenho a impressão que essa ponte ainda não funciona tão bem, com os estudantes mais focados na parte prática do processo, nas proposições e decisões.

Para trazer o ponto de vista dos estudantes participantes do projeto de 2019, realizei uma avaliação através de um questionário composto por cinco perguntas sobre o processo criativo. Pedi que eles escrevessem sobre sua experiência, descrevessem suas cenas, citassem aprendizados e comentassem se o videoclipe havia se tornado uma memória da escola. No total, catorze estudantes enviaram as respostas que me possibilitaram observar suas impressões<sup>11</sup>, relacionadas aos objetivos iniciais, anteriormente mencionados.

1) Sobre o objetivo de criar uma lembrança, todos os entrevistados consideram que o objetivo foi atingido, inclusive consideram a experiência muito boa e que ficou eternizada com o videoclipe. Transcrevo abaixo, algumas das respostas:

*Sim, criamos um vínculo com todos aqueles anos e tivemos a chance mostrar isso no vídeo, colocamos felicidade, amor e carinho nele, foi uma experiência incrível. Saber que ele vai estar pra sempre ali+. É ótimo, quando sentir saudade das pessoas podemos reassistir e ver como éramos felizes juntos e sempre lembrar das boas amizades que foram se afastando com o tempo.*

<sup>11</sup> O texto das perguntas e as respostas de todos os alunos que enviaram estão em um anexo do memorial descritivo. Optei por colocar aqui apenas as letras iniciais dos nomes dos estudantes e por manter os textos como foram escritos por eles.

(C. M.)

*Creio que o objetivo foi alcançado sim, pois o ensino médio é uma parte muito importante da vida e o terceiro ano é o fechamento desse ciclo então as pessoas que passam em nossa vida nesse momento tornam-se importantes, e com o vídeo, as lembranças ficam gravadas e sempre que dá saudades daquele tempo temos memórias gravadas e ao decorrer do vídeo vamos lembrando de cada momento que passamos juntos e de como foi importante cada coisa que vivemos.*

(J. C.)

*Em meu ver o objetivo foi sim alcançado, tanto que hoje em dia quando lembro, como nesse exato momento meu coração se enche de alegria e saudade de meus colegas, o videoclipe ficou muito bom e com certeza se pudesse voltar ao tempo voltaria para reviver aqueles momentos únicos.*

(E. L.)

*Sim, já que todas as pessoas da turma participaram desse vídeo, elas estão todas registradas ali, e junto delas vem todas as lembranças que passamos juntos durante 3 anos, locais da escola que ficaram registados, e que com a ajuda de todos, principalmente do professor, pudemos eternizar em um videoclipe.*

(E. S. T.)

*Sim com certeza, o objetivo foi concluído com sucesso! Professor você merece os parabéns por uma idéia tão sensacional que ficará na memória de cada, sem dúvidas ao me lembrar do terceirão como agora me vêem o nosso vídeo clipe a sensação boa que foi ter participado junto ao meus queridos colegas e também a você! Gostaria de agradecer pela oportunidade.*

*Obrigada prof!! ♥*

(L. V.)

*O projeto me trouxe uma grande aproximação dos amigos do ensino médio, serviu principalmente como uma linda recordação dos 3 anos vividos. Além de melhorar minha desenvoltura frente as câmeras e aprimoramento de maquiagens artísticas. O projeto do professor Felipe foi um marco para nossa vida escolar e até mesmo pessoal. Com certeza esse vídeo será uma memória, é até mesmo muito emocionante assisti-lo.*

(L. F.)

Entre as respostas dos alunos, a constatação de que o processo artístico alcançou seu objetivo é evidente nas respostas, existe também o reconhecimento pelos estudantes do encerramento de um ciclo de suas vidas e que vários relatam terem saudade dessa época, com várias respostas ressaltando sentimentos sobre seus colegas e a escola. Além disso gostaria de retomar também a situação que citei na introdução, sobre a pouca importância da disciplina de Arte comentada por Hernandez (2000), em especial para o terceiro ano do Ensino Médio, e poder afirmar que essa situação se modificou para esses estudantes.

2) Sobre suas escolhas de cenas e do processo colaborativo de criação, os estudantes citaram as descrições de suas participações em cena, com alguns relacionando também como a atividade conseguiu juntar a turma em um trabalho coletivo.

*Toda essa produção foi feita na escola, foram usadas duas salas e os objetos reaproveitados como mesas e quadro negro, cadeiras, restante do material foi trazido de casa e também comprado mas o gasto foi pouquíssimo. Minha cena era a do trio do palhaço It aonde quem fazia eram três meninas, ficamos em um canto, trazendo aquela ar de mistério quando primeiramente a chapeuzinho vem até nós e entregamos o famoso balão vermelho, seguido disso damos o nosso tchauzinho e a filmagem continua.*

(L. V.)

*A cena na qual eu participei foi de aniversário, estávamos em uma festa infantil e eu era uma das princesas que estavam animando a festa. Para a preparação nós nos caracterizamos, cada um com o seu determinado personagem, e também criamos 3 cenários, um era aniversário de criança, outro era um*

*aniversário de 15 anos e outro um aniversário de 18 anos (nosso vídeo simbolizava a passagem da idade e a diferença de cada estilo de aniversário).*

(J. C.)

*Minha cena se passava em uma festa de 15 anos, e eu era a aniversariante. Houve uma troca de tênis por um salto alto, simbolizando a passagem de criança para mulher. O figurino foi um vestido de festa preto, e houve decoração de festa no local, como balões, mesa enfeitada, copos coloridos, bolo, entre outros.*

(E. S. T)

*O tema escolhido pela minha turma 30X foi dividido em duas partes metade da turma seria a sala do terror/assustador e a outra metade sala da diversão/encantada, sendo assim foi planejado por cada grupo o cenário e figurinos e a atuação de cada um. Na sala da diversão teve muita cor, balões, confeites, alegria, cada aluno com uma fantasia como de princesas, personagens animados e etc. Já o outro grupo que eu pertencia fomos a sala do terror com direito a uma iluminação sombria algo mais escuro, muitas velas, flores, sangue falso e fantasias aterrorizantes como médicos malvados fazendo uma cirurgia durante à gravação, teve também um morto e chapeuzinho vermelho do mal, coelhinhos assinadas e um trio de Pennywise mas conhecido como palhaço It meu personagem.*

(L. V.)

*Minha cena se passava numa sala de terror junto de dois alunos eu carregava um deles até a saída e estávamos todos maquiados e com uniformes de DR.*

*Macabro. Pacote completo na atuação.*

(F. V.)

Interessante notar aqui que se apresentam um misto de cenas que possuem temas fantasiosos e de terror, confirmando o que Hernandez (2000) fala sobre a transferência do universo visual de fora da escola, evocado para o âmbito

escolar e pedagógico. Com cenas utilizando o material presente dentro da sala de aula, o espaço foi ressignificado, com uma construção mais complexa, de significado mais aprofundado, ou seja, a passagem do tempo e a mudança de idade, com mais simbolismo nos figurinos e cenografia.

3) Sobre o aprendizado tanto teórico quanto prático, os alunos citam em sua maioria o trabalho coletivo e a construção de um vídeo, com poucos citando a base teórica como um dos aprendizados significativos. Transcrevo abaixo, algumas respostas:

*Bom como já citei, aprendi todo o processo de se planejar um filme/vídeo, de onde vem as ideias, colocamos no papel e depois alisamos as opções para executar. Todo o processo de filmagem e montagem de cenas foram um ensinamento. Fora que foi muito divertido, ver a turma unida nessa atividade que nos aproximou bastante!*

(M. C.)

*Com o projeto posso dizer que aprendi que pra fazer um trabalho bem feito não é necessário dizer todas as falas, mas deixar também que o corpo fale da forma certa, para que possamos transmitir a imagem correta a quem está assistindo.*

(L. M.)

*Aprendi primeiramente a trabalharem em grupo com esse projeto, e que para fazer dar certo é preciso a colaboração de todos.*

(M. P. A)

*Esse projeto me ensinou que com o trabalho em grupo as coisas fluem melhor, porque para que pudéssemos construir todos os nossos cenários, cenas, precisávamos de ideias diferentes, e quando todos se disponibilizam a ajudar e opinar fica mais fácil, já que unimos todas as sugestões e formamos algo inspirado em todos.*

(J. C.)

*(...)minha parte de preparação era ser o "padre" de casamento, a gente fez o cenário com as carteiras e cadeiras da sala, tivemos também a participação de outras turmas de 3ºanos, os figurinos foram arrumados de acordo com papel de cada aluno e o que eu aprendi foi o trabalho em equipe, e o quanto isso também estimulou nossos pensamentos a pensar e ir além da nossa imaginação.*

(E. L.)

*Aprendi que é possível inovar e educar de uma forma mais divertida saindo do padrão de sala de aula e conteúdo, trazendo novos conhecimentos.*

(L. V.)

*Aprendi a valorizar os momentos por menores que sejam e que todo esforço futuramente valerá a pena (tendo em vista a surpresa que foi ver o vídeo completo na formatura).*

(F. V.)

Muitos se referem ao aspecto colaborativo do processo como o maior aprendizado, citando como esse aspecto expandiu as possibilidades criativas, estimulou o pensamento individual e evidenciou que a participação de todos melhorou o projeto. Um deles cita que a inovação do projeto foi divertida e educativa ao mesmo tempo e outro cita que a realização de cenas sem fala, utilizando a expressividade gestual apenas, como proposto por Reverbel (1997), conseguiu transmitir a imagem e a ideia desejada.

#### **IV. Considerações Finais**

Esta pesquisa me permitiu analisar e entender melhor a minha prática como professor, realizando um aprofundamento e a descoberta de novos conceitos e teorias que se relacionam com um projeto que já acontece há quase uma década. Acredito que essa seja exatamente a ideia por trás de um curso de mestrado voltado para professores: nos permitir utilizar a sala de aula como foco, criando algo novo, baseado nos conhecimentos adquiridos, reunir a teoria e a prática.

Essa junção entre teoria e prática fez com que a criação do videoclipe (*LipDub*) atingisse um novo patamar, pois pude compreendê-lo melhor, e com isso pude repassar para meus estudantes esse diferencial, com destaque para os detalhes que apresento nas análises, as relações do projeto com a arte contemporânea e a importância que o projeto tem para seus participantes. Além disso, consegui vislumbrar que o projeto que realizo anualmente não é o *LipDub* original, é outra forma de obra de arte, e que não está errada por não espelhar o original, pelo contrário, ela é uma transformação que foi moldada a partir de um processo colaborativo realizado com centenas de estudantes.

Gostaria de citar também que a pesquisa reafirmou os objetivos que utilizo como base do projeto, tais como realizar uma proposta de ensino mais próxima do estudante trazendo o universo dele para dentro do ambiente escolar, relacionar o material presente no livro didático com a prática, e criar uma obra de arte que seja uma lembrança, uma memória de uma época da vida onde eles formaram um coletivo que ressignificou o espaço que frequentavam em algo maior.

## V. REFERÊNCIAS:

- ALBACAN, Aristita Ioana. **O Flashmob como Performance e o Ressurgimento de Comunidades Criativas**. Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v.4, n.1, p.8-27, jan./abr. 2014. <http://www.seer.ufrgs.br/presenca>. Acesso em 09/11/2002.
- CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Breve História do Videoclipe**. Trabalho apresentado ao GT Audiovisual, do VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste. 2007.
- DAYRELL, Juarez, **O Jovem Como Sujeito Social**. Revista Brasileira de Educação nº 24, 2003.
- DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação: refletindo sobre cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FANTIN, Mônica. et al. **Educação e arte: As Linguagens artísticas na formação**. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- FRENDIA, Perla. **Arte em Interação** / Perla Frendia, Cristina Gusmão, Hugo Luis Barbosa Bozzano. 1 ed. São Paulo. IBEP, 2013.
- HERNANDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho**. Editora Artmed, 2000.
- LEITE Maria Isabel. et al. **Educação e arte: As Linguagens artísticas na formação**. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- LIPDUB - I Gotta Feeling (Comm-UQAM 2009)* This LipDub has been produced during the integration week of UQAM (Quebec, Canada) with 172 communication students. Made on September 10th 2009 in 2h15min. (Directors: Luc-Olivier Cloutier & Marie-Ève Hébert)
- PATEL, Neil. Brainstorming: O Que É, Como Fazer (Passo a Passo). <https://neilpatel.com/br/blog/o-que-e-brainstorming/#:~:text=Brainstorming%20%C3%A9%20uma%20t%C3%A9cnica%20utilizada,sobre%20as%20contribui%C3%A7%C3%B5es%20dos%20colegas>. Acesso em 16/09/2020.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Tradução por J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- POUGY, Eliana. **Todas as Artes: volume único: arte para o ensino médio** / Eliana Pougy, André Vilela. 1 ed. São Paulo. Ática, 2016.

PROENÇA, Graça. **Descobrimo a história da arte**. 1ª ed. - São Paulo: Ática, 2008.

REVERBEL, Olga. **Teatro na Escola**. São Paulo: Scipione, 1997.

ROCHA, Maurílio Andrade. **Arte de Perto**, Volume único / Maurílio Andrade Rocha, Mariana Lima Muniz, Rodrigo Vivas, Juliana Azoubel. 1 ed. São Paulo. Ed Leya, 2016.

ROCKENBACK, Fábio Luis. 24 planos-sequência de tirar o fôlego. 2016.  
<https://revistamoviment.net/24-planos-sequencia-de-tirar-o-folego-edb70884c844>.  
Acesso em 16/09/2020.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. **Brincadeira e conhecimento: do faz-de-conta à representação teatral**. Porto Alegre: Mediação, 2002. (Cadernos Educação e Arte)

STEIN, Thaís. Making-of. <https://www.dicionariopopular.com/making-of/> . Acesso em 16/09/2020.

ZAK, Dan "**Office Drones, Lip-Sync Your Heart Out**" The Washington Post. Acesso em jul.2019.