

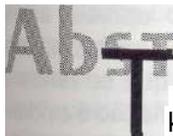
Beatriz A. V. Cabral

"Professora da Universidade Federal de Santa Catarina

O equilíbrio entre o fazer e o apreciar no processo de construção do conhecimento em artes



Este artigo investiga as implicações da construção do conhecimento em artes sob a perspectiva do necessário equilíbrio entre o ato físico da criação e seus subjacentes conhecimentos históricos e teóricos. Para tanto, considera os desafios postos à percepção pelo avanço das novas tecnologias, que disponibilizam não só a leitura de criações artísticas de outras culturas, bem como as decorrentes interações com processos de criação de origem diversa. Focaliza, em particular, as condições para promover e ativar o ambiente de imersão da realidade virtual -participação enciclopédica (múltiplas escolhas), princípio de autoria e possibilidade de transformação.



This paper looks at the implications of building knowledge in the arts, from the point of view of the necessary balance between physical creative actions and their underlying historical and theoretical knowledges. To do so, it considers the challenges posed to perception by the advance of new technologies, which open up opportunities both for reading other cultures art works, and to interact with their creative processes. The focus is, particularly, on the conditions for promoting and activating the immersion into virtual reality- encyclopedic participation (multiple choices), the principle of authorship and the power to transform.

A escolha das denominações *fazer* e *apreciar* para chamar a atenção para os papéis do criador e do observador não foi casual. *Fazer* acentua o aspecto concreto do ato criador, o uso e a manipulação

dos meios (palavras, sons, imagens, movimentos); refere-se à experimentação de formas que explicitem e expressem as idéias e as percepções do aluno. *Apreciar vai* além da observação, implica considerar estética e, no caso da educação em artes, artisticamente, um objeto ou texto artístico. A apreciação está baseada nos valores e atitudes do observador e na sua compreensão do contexto cultural no qual o trabalho foi produzido.

Ao considerar *o fazer* e *o apreciar* como os dois pólos da construção do conhecimento em artes, enfatiza-se o ato físico da criação e **seu** equilíbrio com a investigação histórica e filosófica da respectiva área do conhecimento.

Muito se tem falado sobre a fundamental importância de uma abordagem teórico-prática na formação do professor, a qual lhe permita visualizar as ações e as implicações pedagógicas do que se propõe com este binômio *fazer - apreciar*.

Fazer arte requer o envolvimento do aluno com a exploração de suas próprias idéias desde sua concepção inicial até a realização de uma forma a ser apresentada ou compartilhada com a platéia, seja esta a própria classe ou espectadores externos.

Apreciar arte requer informações sobre as características e as qualidades de trabalhos do mesmo gênero, e a capacidade de descrever sua resposta a eles através de linguagem apropriada. Envolve diferenciar e identificar critérios, julgamentos e práticas culturais diversas,

O melhor exemplo, talvez o único, que temos de *difusão* de uma abordagem teórico-prática voltada ao fazer e ao apreciar artes, é o Projeto Arte na Escola. A área de dança tem uma proposta semelhante na Inglaterra (Linda Rolfe, 1997), porém no que se refere à utilização de vídeos como meio de divulgação e informação é evidente que as artes visuais são as que melhor se beneficiam. Com o 'Arte na Escola', entretanto, temos observado que o *fazer*, ao se concentrar na *releitura* da obra em estudo, corre o risco de estimular um exercício predominantemente centrado na reprodução do modelo observado. Em uma recente exposição de trabalhos de alunos em Santa Catarina, a impressão que se teve é que a mostra se referia a uma coletânea de desenhos de observação/modelo. A reprodução ou cópia, em si, não seria inadequada como parte de um processo de criação, desde que ela não fosse a única experiência artística do aluno nesta etapa de seu desenvolvimento. Aqui, como em todas as demais práticas e/ou métodos, o acerto fica por conta do bom senso e da disponibilidade do professor.

Em teatro, o equilíbrio entre fazer e apreciar fica prejudicado devido à dificuldade de acesso aos espetáculos, somado às limitações impostas pelo uso do vídeo.

Quantas crianças terão a oportunidade de fazer teatro ao deixar a escola? Todas, entretanto, serão espectadoras constantes, principalmente do drama televisivo, sob suas diversas formas.

Uma das consequências da televisão é que as crianças já chegam à escola com uma alta e sofisticada compreensão de seu vocabulário e convenções. Elas podem ler imagens visuais e trilhas sonoras com rapidez e sutileza. Qualquer pessoa com menos de trinta anos já adquiriu um 'olho cinemático' - está acostumada a observar rápidas sucessões de imagens, entende *close-ups* e *flash-backs* - uma compreensão e um vocabulário inexistentes há 50 anos. As mesmas pessoas se mostram estranhas ao entender teatro, pois convenções aparentemente similares na realidade tem significados diferentes nos filmes, na TV e no palco.

É comum encontrar professores de Teatro comentando a tendência das crianças em transformar suas improvisações em simulações de shows populares e novelas - isto revela a necessidade das crianças operarem com convenções que lhes são familiares.

Se o *fazer* Teatro pode tornar as crianças familiarizadas com a construção do respectivo texto artístico, desenvolvendo a capacidade de expressão nestas áreas, o ver Teatro pode torná-las familiarizadas com sua leitura, desenvolvendo a habilidade para a apreciação.

Todos conhecem as situações em que alunos são encorajados a responder a um texto dramático como se este fosse apenas literatura animada - o objetivo é interpretar o texto. No outro extremo, também conhecem a alternativa da livre expressão, que privilegia as improvisações e usam texto (quando o fazem) apenas como estímulo.

Ambas as práticas são necessárias. Entretanto o ensino do teatro deve ir além da observação de um estímulo ou de um texto (embora isto seja necessário) ou do compartilhar de significações pessoais (também necessário). Ampliar as possibilidades de interpretação (como ator e espectador) exige a experiência de espetáculos com abordagens e culturas diversas, pois cada vez mais seremos defrontados com linguagens complexas de gestualidade e discursos de outros contextos sociais e culturais.

Para falar em processo de construção do conhecimento é necessário considerar o fator *percepção* e como o avanço de novas tecnologias nos coloca o desafio de promover não só a leitura de criações artísticas de outras culturas, mas também a necessidade de interações com métodos e processos de criação de origem diversa.

Sendo a percepção mediada por conteúdos culturais, percebe-se o mundo muito mais como se crê e quer que ele seja do que como informam os diferentes estímulos que chegam aos sentidos. Assim, é através de *experiências de* investigação intercultural que se poderá abrir portas para a interpretação e/ou penetração cultural. "Através destes encontros (interculturais), eu mudo, eu cresço, e meu trabalho adquire significância e validade. Eu aprendo a colocar o que eu sei em um diferente contexto" (Baker, 1996:254).

O intercâmbio hoje pode acontecer através de interações em um mesmo espaço e tempo (oficinas, produções em parceria) ou através de projetos que permitam experiências concomitantes em locais diversos, com intercâmbio dos resultados obtidos através do vídeo ou *internet*.

Este diálogo, entre grupos e/ou culturas diferentes, além de desafiar ações e princípios geralmente não questionados, pode abrir novas formas de ver e compreender. O desafio para o professor já está posto com a crescente globalização (mesmo para aqueles que questionam esta ideia) à medida que o crescimento do número de usuários de novas tecnologias se dá em uma velocidade que ainda nos é difícil perceber e impossível acompanhar.

Tenho tido a oportunidade de observar grupos de adolescentes (14 a 16 anos) jogando 'Ultima Online', um RPG (role-play game) usado através da internet, e MUD (Multi User Dimension), uma interação lúdica através de textos improvisados e escritos *online*. Ambos envolvem um grande número de participantes, de vários países. Na versão observada, o contexto criado é medieval e, apesar das dificuldades com a tradução, os adolescentes passam intermináveis horas nesta atividade, que inclui construção de mapas, estratégias de ação, projetos em parceria e pesquisa de vocabulário e citações. Não são jogos de ação. As fontes de pesquisa mais usadas são as *homepages* sobre Shakespeare, Dante, Cervantes, etc. De uma delas reproduzo a

citação: "Eu trouxe você aqui através do intelecto e da arte, de agora em diante deixe o prazer ser seu guia" Dante, *Purgatório*, 27:130-131.

O que o relato acima tem a ver com a reflexão sobre o currículo? Qual sua relação com a construção do conhecimento em artes e, mais especificamente, com 'fazer e apreciar'?

Será que nos perguntamos seriamente por que a *internet* consegue manter o envolvimento da criança horas consecutivas com textos de Shakespeare e Dante, enquanto nós, professores, com as vantagens de interações, materiais e sons, ao vivo, achamos difícil manter sua atenção durante 50 minutos? Para responder a esta pergunta não podemos deixar de refletir sobre a quantidade e a qualidade das informações a que os usuários tem acesso através da *internet*, incluindo-se aqui os jogos.

A realidade virtual tem sido usualmente transformada em bode expiatório para todas as 'mazelas' decorrentes do envolvimento da criança com o computador e seu desinteresse pela escola. Uma narrativa comovente, diz Janet Murray, pode ser vivenciada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão preparados para sintonizar com histórias com uma intensidade capaz de apagar o mundo em volta. Este poder da narrativa levou Platão a considerar os poetas como uma ameaça à república, contemporâneos de Cervantes a temer a 'leitura silenciosa', escritores do início do século XX a investirem contra o cinema.

Este velho desejo de viver uma fantasia despertada pelo mundo da ficção é atualmente intensificado pelo meio eletrônico, imersivo e participatório, cujos detalhes enciclopédicos e espaços de navegação permitem que viajemos por localidades que há muito desejamos visitar. A experiência de ser transportado a um local simulado, com tamanha precisão, é prazerosa em si, independentemente do conteúdo de sua fantasia. A esta experiência chamamos 'imersão', uma metáfora derivada da experiência física de submergir na água e ficar envolvido por uma realidade completamente diferente (Murray, 1997:97-99).

Quanto mais elaborado o ambiente de imersão, mais ativa é a participação. Quando aquilo que se faz dentro dele apresenta resultados tangíveis, o participante experimenta a segunda característica do prazer nos ambientes eletrônicos - a sensação de ser agente. Ser agente corresponde a satisfação de realizar ações significantes e poder observar os resultados de nossas decisões e escolhas. Dificilmente podemos esperar ser agentes ou sermos convidados a participar em um ambiente de narração. Quando isto acontece em alguma manifestação artística da atualidade (teatro, performances, murais, instalações), nossa participação está circunscrita de forma a limitar nosso potencial como agentes - o diálogo com a audiência é mantido por um roteiro que garanta um nível mínimo de participação e padrões de relacionamento apropriados às respostas de uma multidão distanciada (incorporação de cantos, danças e festas populares).

No meio eletrônico, ao contrário, a possibilidade de escolha é praticamente ilimitada, surge a possibilidade de uma participação enciclopédica. A atual cultura construtivista dos jogos participativos eletrônicos foi construída por uma comunidade acadêmica que se deliciou com 20 anos de acesso consistente aos computadores. Este fato é em si uma previsão das tendências futuras de uma ampla camada da população que está iniciando *online* aos 7 anos de idade.

O terceiro prazer dos ambientes digitais, segundo a autora, é o prazer da transformação. O computador oferece inúmeras maneiras de alterar a forma e sugerir processos, mesmo quando está apenas expondo informação. Esta força transformadora torna-se particular-

mente sedutora nos ambientes narrativos. Pode-se entender esta nova forma narrativa através da metáfora do caleidoscópio. Como salientou Marshall McLuhan, os meios de comunicação, no século XX, apresentam uma estrutura mosaica em vez de linear. Jornais são compostos por muitas histórias chamando nossa atenção em uma mesma página, filmes são compostos por um mosaico de tomadas individuais, televisão é um mosaico através do controle remoto. Informações com esta forma de mosaico acabaram por criar padrões de pensamento em forma de mosaico - estamos acostumados a observar um jornal sem nos surpreender com este fato, porque aprendemos a receber informações múltiplas com uma simples tomada instantânea. Similarmente, anos como espectadores de cinema nos permitem associar suas imagens descontínuas a um padrão mais amplo de continuidade. Fazemos isto porque sabemos como *leras* convenções destes meios.

O computador apresenta o mosaico espacial da primeira página de um jornal, o mosaico temporal do filme, e o mosaico participativo de um controle remoto. Mas, o mais importante é que ele nos oferece novas formas de dominar esta fragmentação - ferramentas para buscar e rotular os fragmentos a fim de relacioná-los e preservar a sua história, de maneira a poder reconstituí-los (Murray: 154-157).

Os princípios de 'ser agente' e 'transformar' são centrais às linguagens artísticas. Em Dança e Teatro Educação o aluno é criador e ator, ele *faz e apresenta*. Mais ainda, ele o faz e/ou transforma através do próprio corpo. Esta seria uma condição privilegiada para a imersão.

O que torna este envolvimento tão excepcional no ensino das artes? Eu diria que são a *quantidade* e a *qualidade* das informações à disposição do aluno, ou seja, a matéria prima para nutrir a imaginação da criança.

Para que o *fazer* seja consistente e significativo, o *ler* e o *apreciar* também precisam ser.

Segundo a concepção construtivista dos processos cognitivo, social e afetivo, a percepção pode ser estimulada e desenvolvida com a ampliação do repertório do indivíduo, contribuindo assim para a construção de novos modos de olhar (Carretero, 1997:11).

O desafio, para aquele professor com dificuldades em manter o interesse de suas diversas turmas (geralmente formadas por crianças com diferentes faixas etárias), pode estar em repensar sua prática de modo a identificar e incorporar material adequado à ampliação do repertório do aluno, tanto no que se refere à área temática a ser trabalhada quanto aos elementos da forma artística experienciada. Se a quantidade e a qualidade do material introduzido ao aluno for adequada, o papel do professor poderá ser o de mediador na investigação e interações dos alunos.

Face a este novo perfil do aluno que alternativas metodológicas possui o professor?

Sabemos não poder competir com o computador; não o queremos e não seria esta uma solução para compensá-lo das horas sentado frente ao teclado. Não podemos, entretanto, evitar que isto aconteça nem negar o potencial da aprendizagem adquirida com os meios eletrônicos.

É dentro desta perspectiva que o teatro ocupa um papel fundamental. Numa das experiências mais gratificantes que tivemos com Drama Educação recentemente, as crianças (8 a 9 anos de idade) representaram o papel de pesquisadores das antigas práticas de curandeiras açorianas e do poder curativo e místico das plantas locais.

Foram envolvidas em cerimoniais de celebração das plantas, percorreram trilhas e realizaram rituais com danças, lenços coloridos, ramos de plantas, velas, senhas de acesso ao local do cerimonial e, principalmente, farto material com antigas receitas sobre o uso e os costumes referentes a uma grande variedade de plantas. Este material estava em um 'velho baú' com documentos antigos, fotos amareladas pelo tempo e objetos significativos ao contexto da ficção. O cerimonial das plantas foi marcante para todos os participantes. Naquele momento e naquele contexto mostrou ser uma possibilidade a ser contraposta aos meios eletrônicos. É necessário salientar, porém, que segundo a avaliação das crianças, a melhor parte da atividade foi o velho baú, entregue por uma 'velha curandeira', seus pergaminhos, fragmentos de receitas, de um diário de uma feiticeira do século passado, receitas e curiosidades sobre as plantas que puderam reconhecer em seu cotidiano. Ou seja, a *qualidade* e a *quantidade* do material introduzido pelos professores.

REFERÊNCIAS Bibliográficas

BARKER, CLIVE. *"The Possibilities and Politics of Intercultural Penetration and Exchange"*, in Pavis, P. (Ed.), *The Intercultural Performance Reader*, Londres: Routledge, 1996.

CABRAL, BEATRIZ E DANBY, MARK. *"Antropofagia através do Equador"*, paper apresentado no III Congresso Internacional de Drama e Teatro na Educação, realizado no Quênia, África, 1998. No prelo.

CABRAL, BEATRIZ ET ALLI. *"Drama como Método de Ensino"*, in *Arte em Foco* (Florianópolis, UFSC, 1998), PP 1-120.

CABRAL, BEATRIZ. (Org.) *Ensino do Teatro - experiências interculturais*. Ronanópolis. DAC, 1999.

CARRETERO, MÁRIO. *Construtivismo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997. MURRAY, JANET. *Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace*. Nova York: The Free Press, 1997.