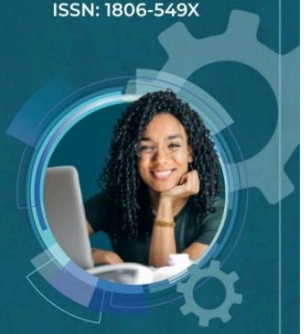
ISSN: 1806-549X
15º FEPEG 2021
FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO
"Universidade e a transformação pela inovação tecnológica: Novas formas do fazer pedagógico."



AUTOR(ES): BRUNA SAEMY TAKAKI BATISTA, AMANDA VITÓRIA DIAS DA SILVA e LUCAS CARVALHO RÔLA SANTOS.
ORIENTADOR(A): LUCAS CARVALHO RÔLA SANTOS

"COZINHA GRÁFICA": A INTERNET COMO MEIO DE PESQUISA, PRODUÇÃO E ENSINO DA ARTE ANTES DA COVID-19

Introdução

O presente trabalho consiste em pesquisa realizada por meio de Iniciação Científica Voluntária (ICV) no Programa de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), e tem como objeto a atuação em/de um Projeto de Extensão do Departamento de Artes da própria Universidade, o "Cozinha Gráfica": produção vídeo-documental de Pesquisa em Artes em Parceria Interinstitucional entre Unimontes e Escola Guignard – UEMG". O "Cozinha Gráfica" (CG) tem o principal objetivo de produzir vídeos sobre arte, abarcando as faces da produção, teoria e história da arte, disponibilizando seu conteúdo gratuitamente em canal próprio do *Youtube*[1]. O intuito é alcançar um público amplo através do uso de linguagem coloquial, divulgando material tecno-científico sobre arte de forma bem-humorada e simples, abrandando o hermetismo do discurso que é característico do meio artístico, sem descuidar, todavia, do aspecto técnico da qualidade dos vídeos, nem da acurácia das informações veiculadas.

Nesse sentido, a produção do canal se divide, atualmente, em quatro formatos: 1 – vídeos "Cozinha Gráfica", de longa duração (aprox. 40 min.), em que se entrevista um artista ao mesmo tempo em que se produz uma obra conjuntamente, evidenciando o aspecto processual da arte, apresentando vida e obra de artistas atuantes e demonstrando as especificidades de técnicas; 2 – vídeos especiais, também longos, sobre artistas e movimentos de importância da história da arte; 3 – vídeos "Cozinha *Fast Food*", de curta-duração, em que obras importantes historicamente e de simples feitura são abordadas, ensinando ao espectador a fazer réplicas e sugerindo releituras; 4 – vídeos "Petiscos Estéticos", de curtíssima duração, em que tópicos sobre teoria da arte e estética são tratados a partir de perguntas simples, procurando trazer um repertório histórico-conceitual que permita ao espectador tecer suas próprias conclusões.

Apesar de se situar na Extensão Universitária, pois que seus produtos são direcionados e disponibilizados para a sociedade de modo geral, o projeto CG traz um verdadeiro equilíbrio dos pilares da Universidade: é fruto de uma vocação e compromisso pedagógico, pois sua principal característica é a produção de conteúdo educativo-informativo sobre arte; e todos os seus produtos são resultados de extensa pesquisa, que conjuga as pesquisas em/sobre artes (REY, 2002). Desta forma, este resumo pretende se pautar nas ações videográficas do projeto para refletir sobre sua história, que antecede à pandemia, bem como sobre a internet como espaço não-formal de ensino (GOHN, 2005), apontar como a "Abordagem Triangular" (BARBOSA, 1998) perpassa o conjunto das suas produções e explicitar como as formas de pesquisa em artes se inscrevem no processo produtivo dos vídeos, trazendo também dados de acesso que demonstrem o seu alcance extensivo. Com a recente pandemia da Covid-19, ficou evidente a necessidade de a Universidade produzir conteúdo de qualidade para disponibilizar pela internet para divulgação tecno-científica e ensino. Refletir sobre o histórico e as ações do "Cozinha Gráfica", no campo específico da Arte, muito anteriores a essa demanda emergencial, ajuda a compreender e apontar perspectivas de pesquisa e promoção de conteúdo sobre arte de forma remota.

Metodologia

A pesquisa se apoia em levantamento de referências de primeira e segunda ordem, bem como nos dados de acesso fornecidos pelo *Youtube*, portanto tem aspectos qualitativo e quantitativo. Sua referência primária é a própria produção em vídeo do projeto "Cozinha Gráfica" e a memória-viva dos envolvidos, tomando esses vídeos como documentos de um processo de produção e pesquisa em arte. A fim de compreender esses produtos à luz de teorias do ensino foram

[1] *www.youtube.com/cozinhagráfica*. Acesso em 04 Out. 2021.

usados os estudos de Gohn e Gadotti (2006 e 2005), para tratar da educação não-formal; e Barbosa (1998), para tratar da Abordagem Triangular. Dentro da perspectiva da pesquisa em artes, apoia-se em Rey (2002) e Duchamp (2004).

O "fim da arte" e o retorno do humor: a origem da proposta do "Cozinha Gráfica"

O primeiro vídeo produzido e publicado pelo CG foi em 17 de abril de 2016. Chamado "O Dado do Cildo", já ali o projeto delineava sua perspectiva de atuação; a mistura de informações históricas e artísticas com uma abordagem coloquial. O vídeo refere-se a uma obra conceitual do artista brasileiro Cildo Meireles, chamada "Dados", de 1970/96. A ideia nem tanto advinha de um pensamento extensionista, pois que o ponto de partida não era a relação com a academia especificamente, mas sim a relação com o espaço geopolítico da arte: como levar a arte para quem não pertence/frequenta os espaços tradicionais de legitimação, compostos por galerias e museus? Como fazer noções histórico-artísticas chegar a quem porventura pudesse se interessar por arte, sem desconsiderar as resistências promovidas por um meio que, desde a Modernidade, caracterizou-se por situar fora e até antagonicamente à sociedade?

Nesse aspecto, o CG tomou para si dois elementos fundantes inter-relacionados e bem situados historicamente. Um como condição de partida: o "fim da arte", e outro como condição de resgate: o humor na arte. O "fim da arte" aparece como uma perspectiva esboçada na Estética de Hegel, que aponta o desacoplamento da Arte em relação à sua significação para a sociedade já no séc. XIX – as condições de liberdade da, à época, insurgente Arte Moderna implicaram no custo de uma arte que dialoga cada vez menos com os sentidos da sociedade – o que Hegel chama de Absoluto: "A obra de arte é portanto incapaz de satisfazer nossa última necessidade de Absoluto. Em nossos dias, não se venera mais uma obra de arte, e nossa atitude para com criações da arte é muito mais fria e ponderada [...]" (HEGEL apud JIMENEZ, 1999, p. 180), o que evidentemente leva a um afastamento, uma situação de não-lugar, pertença nas fronteiras do não-pertencimento, marcado pelo surgimento das Vanguardas e dos Museus de Arte Moderna.

A partir dessa condição paradoxal, que a arte ainda hoje vive, o CG deveria fazer o caminho contrário, de um não-lugar para outro não-lugar: do não-lugar da arte (que paradoxalmente é o lugar antropológico dos agentes da arte) para o não-lugar do espaço inespecífico da internet, que pode chegar tanto a nenhum quanto a qualquer um. Para fazê-lo, a condição de resgate passava pela retomada do humor. O humor destrutivo aparece como claro elemento estético-ético-criativo do dadaísmo, no início do séc. XX. De acordo com o artista dadaísta Hans Richter (1993, p. 20), "humor, anti-seriedade constituíam a postura básica e essencial de Dadá". O problema é que, desse humor destrutivo, haviam emergido formas artísticas legitimadas, consagradas e altamente exploradas pela Arte Contemporânea, tornando-o uma espécie de *tabu* no meio: como resguardar a seriedade de um espaço de poder constituído cujas bases remontam a processos desconstrutivos embasados no humor? A seriedade com que a Arte Contemporânea se porta e erige é, muitas vezes, inversamente proporcional aos "pés de barro" da sua origem. Assim, o CG, menos do que uma ruptura, pretendia um resgate: assumir, sem ressalvas, que parte da origem da arte como a conhecemos advém do humor e colocar isso em pauta em relação ao próprio contexto da arte como forma de aproximação para com o público geral.

Cozinhando gráfica e virtualmente: internet como espaço de ensino não-formal

Gohn (2006, p. 28) aponta que existem três formas de educação: formal, informal e não-formal. Essas formas são associadas aos seus respectivos espaços. A educação formal é aquela "desenvolvida nas escolas, com conteúdo previamente demarcados"; a informal é aquela que parte do convívio social do agente, das relações estabelecidas com família, amigos, seu meio sociocultural etc.; e a não-formal "aquela que se aprende "no mundo da vida", via os processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações coletivos cotidianas".

Mas que espaços são esses? Diante da pandemia da Covid-19, um processo de crescente complexidade híbrida entre vida e virtualidade acentuou-se na figura dos modelos remotos. O ensino formal é aquele levado adiante no seio escolar, normatizado segundo diretrizes de ensino, e, embora bastante associado ao espaço físico da escola – até por algumas exigências disciplinares, continua a sê-lo na aula virtual que o aluno assiste do quarto; a educação informal transcende fronteiras de convívio outrora impeditivas, tendo em vista que uma pessoa relaciona-se hoje tanto localmente, quanto encontra grupos de afinidades e interesses cujos agentes estão cada qual em um local, embora conectados virtualmente.

E quanto à educação não-formal? No livro "Não-fronteiras: universos da educação não-formal", produzido pelo Itaú Cultural, com textos de Gohn, é colocado que ela não deve ser vista "como um tipo de proposta contra ou alternativa à educação formal, escolar. Tampouco deve ser definida pelo que não é, mas sim pelo que é – um espaço concreto de

formação com a aprendizagem de saberes para a vida em coletividade" (ITAÚ CULTURAL, 2007, p. 14), também se diz que "esses espaços representam uma alternativa aos meios tradicionais de informação - como a televisão, o rádio, a internet e os jornais" (ITAÚ CULTURAL, 2007, p. 16-17). Essa publicação, contudo, data de mais de uma década.

Ora, se até o ensino formal pode ser encadeado virtualmente, não se pode desconsiderar a internet como um espaço possível para o ensino não-formal. Tampouco a internet deve ser vista como um meio único de informação, como parece colocar a ideia de uma "alternativa aos meios tradicionais". Ela é antes de uma via de acesso, um núcleo imaterial e conectivo, pelo qual transitam diversas possibilidades informativas e no qual se configuram efetivos "espaços", não concretos, mas às vezes ordenados de conteúdo. São esses espaços não-espaciais e até mesmo intemporais, que podem ser lidos como também não-formais de ensino. Ali se mantém a ideia de que "o educador não-formal tem um papel de animador do grupo" (ITAÚ CULTURAL, 2007, p. 14). Mas a interação é outra: transcende espaço e tempo: pessoas descobrem conteúdos de anos atrás e interagem com ele no seu presente, recuperam-no segundo novos repertórios, fazem pontes com conteúdos de outros "lugares", criando, ao mesmo tempo, um percurso (in)específico e desburocratizado dentro do conteúdo de uma área, mas em acordo com a exigência, colocada por Gohn (2006, p. 29), de "processos interativos intencionais", tanto por parte do emissor quanto do receptor, associando-se à concepção de Gadotti (2005, p. 2), de que "a educação não-formal é mais difusa, menos hierárquica e menos burocrática que a educação tradicional". Nesse sentido, o CG toma o espaço *online* como esse espaço possível para o ensino não-formal e veiculação da arte. De maneira interessante, construiu essa noção por antagonismo a outro espaço determinado, os espaços constituídos da arte: em resposta à exclusividade centralizadora da legitimação e promoção da arte de determinas instituições e espaços físicos, a internet surge como uma outra via – pouco utilizada pelos artistas de renome e até então pelos próprios professores – que permite à arte fluir na casa de cada um com acesso.

Receita Gráfica: entre a Pesquisa em/sobre Artes e a Abordagem Triangular

Sandra Rey (2002, p. 125) aponta que a pesquisa em arte é "aquela realizada pelo artista-pesquisador a partir do processo de instauração de seu trabalho, e pesquisa sobre arte a realizada por teóricos, críticos e historiadores, tomando como objeto de estudo a obra de arte". Essas duas formas perpassam e se entrelaçam na produção do CG. Para se falar de artistas, sua história e obras; história de técnicas e conceitos teóricos, a pesquisa sobre arte pauta a pré-produção dos vídeos. Todavia, evidenciar o plano do ateliê, o "Ato criador" (DUCHAMP, 2004), um dos objetivos do projeto desde o início, faz com que a produção da gravação do vídeo muitas vezes coincida com a produção de uma obra propriamente.

Enquanto as duas formas de pesquisa dão base ao produto, a Abordagem Triangular (AT), sistematizada por Ana Mae Barbosa em 1980, permeia sua organização e intenções receptivas. A AT se sustenta em três pilares: *Contextualizar* que, segundo Barbosa (1998), é uma porta para a transdisciplinaridade, trazendo todo tipo de discussão-base para situar o processo de ensino/aprendizagem; *Ler*, pois que, além do conhecimento contextualizado, também deve haver a apreciação, o saber como ler e interpretar a imagem/obra para além do conhecimento textual, para ampliar o olhar e não apenas ver, mas saber enxergar o que está à frente; e *Fazer*, que não necessariamente se restringe à prática artística, e inclui o fruir, inferir e discutir o conhecimento adquirido. Os vídeos do projeto sempre tangenciam esses três vértices, em menor ou maior grau segundo cada produção: o exemplo mais sintético é o "Cozinha *Fast Food*" que reúne as três qualidades de maneira objetiva: apresenta e contextualiza obra e artista, aborda aspectos da sua leitura e incentiva a criação de releituras práticas. Barbosa também diz que os três pilares da AT não são lineares, tampouco hierárquicos – o que corresponde não apenas aos vídeos em si, mas à possibilidade de transitar por eles de forma aberta.

Considerações finais: "Cozinha Gráfica" – Arte, Extensão, Pesquisa e Educação na *web*

Desde a primeira publicação, em 2016, os vídeos específicos sobre arte do canal somam mais de 17 mil visualizações. Os dados de todos os vídeos (o projeto também tem vídeos de ficção), mostram que o acesso do público advém majoritariamente do Brasil (76,5%), distribuídos pelas seguintes faixas-etárias 18 a 24 anos (35,3%), 25 a 34 anos (34,2%) e 35 a 44 anos (21,3%), o que aponta uma amplitude de alcance que perpassa gerações. As estatísticas também trazem dados binários de acesso por gênero que mostram uma quase equivalência (51,2% feminino e 48,8% masculino). Institucionalmente, o "Cozinha Gráfica" situa-se na Extensão, mas surge anos antes como um projeto de produção artística. Ele, portanto, advém da reflexão das condições de produção e circulação da Arte Contemporânea.

Esse caráter o faz trazer consigo inerentemente a pesquisa em artes, leva-o a um lugar extensivo e não-formal (a internet) e conduz a uma demanda pedagógica, para comunicar com o público não especializado.

A recente pandemia de Covid-19 tem despertado uma necessidade e interesse jamais vistos de ocupar o espaço *online* por parte de professores e instituições. Todavia, conteúdos de qualidade sobre arte ainda são raros de encontrar e, embora haja materiais informativos, há pouco material criativo. O CG continua pautando-se pela ideia de que produzir arte e mostrar o caráter específico da sua pesquisa é ensinar arte, preservando a criatividade como princípio primeiro, tanto quanto a noção de que a Arte r(existe) quando ousa e ocupa pela potencialidade desses "espaços" a explorar.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: Ed. C/Arte, 1998.

DUCHAMP, M. O ato criador. In: BATTCOCK, G. **A nova arte**. São Paulo, Perspectiva, 2004. P. 71-74.

GADOTTI, M. A questão da educação formal/não-formal. Sion: *Institut International dês Droits de l'Enfant*, 2005. Disponível em: https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/305943/mod_resource/content/1/Educacao_Formal_Nao_Formal_2005.pdf. Acesso em: 04 Out. 2021.

GOHN. M da G. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. Educ., Rio de Janeiro, v.14, n.50, p. 27-38, jan./mar. 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ensaio/a/s5xg9Zv7sWHxV5H54GYydfQ/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 04 Out. 2021.

ITAU CULTURAL. **Não-fronteiras: universos da educação não-formal**. Textos de GOHN M. G; prefácio SIMSON, O. R. de M. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.

JIMENEZ, Marc. O que é estética?. Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Leopoldo: UNISINOS, 1999.

REY, S. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In BRITES, B; TESSLER, E (Org.). **O meio como ponto zero**. Porto Alegre: Universidade/UFRGS, 2002. P. 123-140.

RICHTER, H. **Dadá:** arte e antiarte. São Paulo: Martins Fontes, 1993.