

The Monsters That Frighten Me, The Haunts That Feed Me: The Unusual And The Experience Of Marathon For Children And Youth

Os Monstros Que Me Assustam, os Assombros Que Me Alimentam: o Insólito e a Experiência do Maratonar Pelas Crianças e Jovens¹

Isac dos Santos Pereira

Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Maria Ines Carlos Magno

Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Abstract

There are those who can imagine that the unusual brought and built in various audiovisual productions, containing monsters, including in animations for children and young people, are works that scare, do not add something, but as soon as they insert fear and/ or make consumption excessive, the well-known marathon, in innocuous action. Therefore, this article aims to show how such works, when read, contextualized and experienced in a qualitative way, can contribute to the cognitive development of children and youth as rational and creative thinking. The predominantly used approach is bibliographical and field, with some examples found in the school context produced by children who consume expressively the unusual found in their terrors and oddities coming from the monsters in their favorite works.

Keywords: Audiovisual, Monsters, Marathon, Experiences, Art/education.

Introdução

“Provavelmente o homem só produz monstros por uma única razão: poder pensar a própria humanidade. Seria possível traçar a história das diferentes ideias ou definições que o homem deu de si próprio através das representações da monstruosidade humana que a acompanham”.

(José Gil, 1994)²

Acredita-se que o processo imaginativo do homem/ criança/jovem, ação esta que leva o corpo para lugares indizíveis, prazerosos, conflitantes e ousados, é parte inerente a ele, estrutura importante em sua construção e em seu próprio conhecimento. E, constituindo parte desse santuário das imagens, sejam elas das mais rebuscadas possíveis, encontra-se o medo, concretizado em monstros que, em momentos vivem somente lá e em outros, se materializam em inúmeras expressões da Arte. O monstro que aterroriza, aquele que conduz, o que protege, o que energiza... são inúmeros os existentes.

Nesse interim, no processo de trânsito entre o mundo imaginário das produções audiovisuais e sua realidade palpável, crianças e jovens se constroem enquanto sujeitos artísticos, históricos e sociais, imbuídos de memórias que se inscrevem em seu corpo e lhes dão a possibilidade de serem mais criativos e ativos no seu desenvolvimento. Devorados pelos tremores encontrados nas produções audiovisuais

que evocam e fisicalizam esses monstros, transformam-se em devoradores, passando boa quantidade de tempo assistindo determinadas obras, maratonando principalmente aquelas seriadas que são lançadas em temporadas, fazendo-os espera-las ansiosamente. Aqui, já dirimindo algumas dúvidas que possam surgir, a palavra maratonar, é entendida contemporaneamente de acordo com os adverbos atuais como um novo verbo, enquanto uma ação de consumo inteiro ou parcialmente de produções fílmicas seriadas, sequenciais e/ou desenhos animados, de maneira frenética, muito empolgada, em que o corpo do espectador se dilui na obra e a própria Arte passa a fazer parte dele. E, mais do que isso, não seria um maratonar enquanto experiência cessada aqui discutida, mas extensiva, continuada em novas obras, criações, ações, em uma constante persistência de encontros (Espectador e objeto artístico) na conformação das Fanarts.

Boa parte das construções artísticas feitas para a infância e a juventude convidam-nas a não somente imaginar e se isolar em devaneio constante, passivos, mas sim acena seus corpos a criar, buscar ações, movimentos, Arte em sua totalidade. Tais obras, que mexem com a imaginação e conforma novos imaginários de seus espectadores, com as memórias mais profundas da criança, devem ser tomadas e aceitas como estruturas que organizam ações sociais, mentais, artísticas e cognitivas, que, queira ou não, estão intimamente conectadas aos indivíduos contemporaneamente, em um novo contexto da imagem e do som nessa era digital.

Face a essas possíveis problemáticas, que de certa forma causam uma aversão em alguns contextos sociais, bem como por parte de alguns professores, o presente artigo objetiva mostrar como tais produções, quando recebidas, lidas, contextualizadas e experienciadas de maneira qualitativa, podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil enquanto pensamento racional e criativo, sendo parte de tais capacidades manifestas nas tão comentadas Fanarts. Especificamente, é importante salientar ao leitor enquanto objetivos específicos da pesquisa que; há a necessidade de se saber sobre a relação da mídia audiovisual com as crianças e os jovens atuais, mostrando em como esse advento cada vez mais democrático na virada do século propiciou novas interações e relações, principalmente com o medo e os monstros. Além do mais, busca refletir sobre o audiovisual como potencializador criativo nas produções em sala de

aula, bem como a premência do diálogo entre essa cultura infanto-juvenil contemporânea (Ex: produções que tenham monstros) com as propostas didáticas do Arte/Educador, mesmo que não sejam tencionadas de maneira mais aprofundada.

É incontestável pensar que os monstros e toda sorte do fantástico desde muito tempo tomaram conta do imaginário humano; ora para diverti-los, ora para doutriná-los, ora para assustá-los. Contudo, como sempre, nada se passava de devaneios poéticos, representações, mais uma vez, talvez, uma vontade de viver na realidade, de apalpar o intangível. Afinal, esse admirável se constitui a partir do medo da realidade mental/imaginária de coisas incorpóreas que se alimentam desse devaneio dos sujeitos ativos para viverem na realidade da Arte do áudio e da imagem.

Os desenhos coletados e dispostos no decorrer da pesquisa são frutos de propostas pedagógicas por um dos pesquisadores feitas na Escola Municipal Paulo Setúbal³, zona sul de São Paulo, Brasil.

O Monstro, o Fascínio e o Horror: Alguns Embates para Se Pensar na Educação Atual

Diante de tantos acontecidos no Brasil relacionados a massacres em escolas, quicã, estudantes, premidos por desafetos e intempéries da vida não tiveram tempo hábil para exorcizá-los, e esses monstros... Continuaram... Em pensamentos que se tornaram ações, das mais horrendas. Cooptados pela malignidade de mentes humanas em que o monstro que faz a maldade é seu Deus, sim, infelizmente alguns se perderam nesse interm de tempo em estados brasileiros.

Monstros, de fato, em mentes e obras de Arte existem, no entanto, constantemente há uma necessidade de continuar fazendo-os existir somente nesses territórios. Eles podem estar lá, somente, como potencializadores de ações para se pensar o medo e vencê-los, possibilitadores para criações artísticas, mas não como agenciadores de ações negativas que, de tão horrificadas, dão margem para se dizer mais uma vez algo um tanto insano na educação: ele assiste tanto que se tornou violento!

Não que esse consumo desajeitado e descontextualizado não possa colaborar com uma postura negativa, pois é evidentemente possível, no entanto isso se conforma quando a educação, tanto a familiar quanto, por vezes a escolar, luta, rechaça e negativiza sem pensar sobre essas produções de maneira crítica e reflexiva com os jovens e crianças que se incomodam e se fascinam diante do não humano... Se fascinam diante do não humano. Fascinação que nos coloca algumas questões: como podemos pensar a relação do monstro e da sociedade atual? O que venham a ser os diálogos estabelecidos entre eles? E o que são as crianças e jovens diante disso tudo?

Pensando nesses pontos, o trabalho educativo com vistas a uma atividade de Arte/Educação que, tenha a questão do maratona, do assistir produções com monstros bem como reflexões que se insiram no

campo do afetivo e das problemáticas do inconsciente e consciente dos estudantes se apresenta como proposta cada vez mais válida. O maratona aqui entra perfeitamente no contexto atual e também como recurso para ver e rever reflexivamente, como se fosse um exercício crítico para depois selecionar, pensar e criar a partir do já existente.

Não é o somente apreciar e amar a Arte, pois, como diria Ana Mae Barbosa (2010), Nazistas também o faziam, nem tampouco a expressão dos sentimentos, da sensibilidade, em um "grito da alma", no entanto pode ser tudo isso e muito mais, em ações que vislumbrem o desenvolvimento dos sentidos da humanidade, a imaginação e a criatividade. Com isso, o monstro não mais nos domina ou faz com que sejamos ele, mas existem somente na Arte da contemplação em produções artísticas das mais diversas possíveis.

Correndo um certo risco, podemos considerar que se os monstros nos aterrizam menos, é porque não temos uma configuração tão fechada para o mesmo, na qual estabeleceríamos nossa imagem do nosso próprio corpo, e que os fixaria na absoluta e apavorante diferença (embora, em relação aos seres alienígenas haja sempre, enunciada ou não, a ideia de uma invasão do nosso planeta por gente de 'outros mundos' ou galáxias) (TUCHERMAN, 1999, p.77).

É bem provável que essa configuração fechada que a autora cita seja a resposta e a validação da ideia que aqui se levantou, sobre esses monstros que conosco andam, assustam, alimentam, paralisam e/ou, fortificam. Não ter uma ideia formulada, de fato fechada do monstruoso, é saber também, de alguma maneira, que ele pode estar em qualquer lugar, e que não importa qual a possibilidade de estranhamento, anomalia e maldade, isso tudo pode propor essa figura fantástica.

Segundo Nazário (1998, p.11), o monstro define-se, a princípio, "(...) em oposição à humanidade. Ele é o seu inimigo mortal, aquele contra o qual ela só pode reagir pelo extermínio. No imaginário popular, o mal é enorme, maciço". Em caverna do dragão, ele é um humano metamorfoseado em partes estranhas, com chifre e asas de morcego; em Naruto, uma raposa de nove caldas que habita o corpo do próprio personagem; na animação *Demon Slayer*, a peste que transforma as pessoas em zumbis; em *Stranger Things*, ora eles são plantas com corpos humanizados e monstruosos, com força descomunal, ora um ser poderoso da mente, que evoca Freddy Krueger, o demônio dos sonhos.

Poderes que assumem a forma de magia, forças e controle da mente são alguns encontrados nas obras supracitadas. Face a isso, é interessante compreender que "toda a geração formal de uma espécie conhecida -crianças, bichos, andróides- pode converter-se à monstruosidade por um efeito de estranhamento" (NAZÁRIO, 1998, P.11).

De maneira a assustar e impedir que o homem fosse além das imposições regidas pela igreja, foram os diversos mapas criados, dos mais inventivos

possíveis, com invenções de monstros que incitava o imaginário, paralisava, desafiava, desestabilizava... E, com o passar do tempo, quando essas funções deixam de cumprir determinados papéis, “as histórias desse monstro serão esquecidas, ou precisarão ser adaptadas” (VUGMAN, 2018, p.24) como se nota constantemente nas novas construções fílmicas, por exemplo, com figuras que colocam o espectador a se perguntar; de onde saiu mais esse monstro? Qual sua gênese?

À frente, presentemente, eles ainda continuam incessantemente na vida das pessoas, não mais vindo através das cartografias, mas provocando novas experiências saindo pelas telas das TVs, do celular, dos tablets, pelas páginas dos gibis, pelas portas dos parques infantojuvenis... E, ao passo que eles ainda arquivam escórias de materiais imagéticos de outrora, antecessores ao período medieval (476 d.C-1453), ou muito além disso, o agora constrói seus novos assombros e monstros, suas novas configurações, formas estas tecidas a partir dos anseios e angústias que cingem a textura social.

As vezes, a palavra monstro evoca não um ser específico, mas simplesmente algo que escapa ao nosso conceito de normal, ou de natural, como feições desfiguradas, excessivamente grandes, ou disformes... ou mesmo figuras que nos parecem tão próximas e familiares, mas que, de algum modo, nos deixam desconfortáveis e provocam arrepios (VUGMAN, 2018, p.20).

Diante disso, se direcionando para o campo da Arte/ Educação escolar, os estudantes, jovens e crianças, cada vez mais tomam partido de toda essa não naturalidade imagética (quicá, naturalidade de uma sociedade contemporânea?) para consequentemente construir suas proposições artísticas em sala, sejam elas nas aulas de Arte com o especialista, com a professora pedagoga ou das demais disciplinas, em construções totalmente novas. Nada é tão estranho, feio, duvidoso que deva ser descartado por eles dentro ou fora da escola; tudo é meio de encenar, dançar, filmar, desenhar novas possibilidades, brincar, se divertir, e quem sabe, se ver como um herói, monstro, mutante... E os fantasmas? Os monstros? Os “horribéis”? Desde quando existem? Verdade ou mentira? Ninguém sabe, todavia ele persegue, te persegue, nos persegue, mas não em sua concretude, todavia em sua essência metafísica, psicológica, incorpórea, artística.

Se tão caros, inquietantes, fascinantes e importantes lhes são, o por que não deveriam ser eles inseridos na sala de aula para construir suas próprias interlocuções com os estudantes?

Como mais um exemplo, cita-se o filme “A noiva cadáver”, com codireção de Tim Burton e Mike Johnson; metade humano, metade morto, um não ser vivente em movimento, um zumbi? Talvez! Entre as relações de amor evidenciadas e até mesmo tensionadas em grandes armações durante o século XIX, em casamentos que visavam muito mais o status dos noivos do que a união em si, a trama se desenrola

trazendo essas questões como o monstro que rodeava a ideia de liberdade conjugal. Esse temor monstruoso que ora é o amor, ora a relação, ora a própria morta materializada em um zumbi, entre a própria palavra e a imagem da figura da noiva apresentada na animação, indicam, atrelando-a às concepções de Vugman (2018, p.25), que, “(...) um mundo em que tudo era familiar parece morto e decadente, mas segue em movimento”. Essa noiva, que mesmo morta, ainda guarda a essência da sensualidade feminina e da ação da vida, salienta e nomeia, de certa forma a;

(...) ansiedade de existir, quando não se sustentam mais as referências para nossa sexualidade, posição social, ocupação profissional, ou mesmo para determinar os limites físicos do corpo humano e a linha que separa a vida e a morte.



Figura 1 – Atividade sobre monstro- Estudante diz ter medo do demônio. 8 anos de idade.

As incontáveis histórias dos monstros vão ganhando contornos atreladas totalmente ao desenvolvimento do homem em sua concretude, se construindo e conformando contextos, se achando e se perdendo neles; se desvencilhando de crenças e se apropriando de questões mais factuais como a própria ciência. Vugman (2018) vai dizer que, segundo suas pesquisas, a partir das novas reformulações sociais baseadas em tais estudos, o monstro, aquele ser destituído da sociedade como o eram Golem e Caibam, o indivíduo se torna inserido, mas não pertencente, aos grupos sociais. Drácula, como o autor cita, “exibe qualidades de um homem nobre e civilizado e ameaça espalhar sua monstruosidade pela Europa ocidental” (VUGMAN, 2018, p.26), se camuflando de certa forma para colocar em prática seus anseios. Nessas reviravoltas das texturas e suas evoluções, no espaço de quase três séculos, “(...) quanto mais o conceito do humano se apoia na ciência e na razão, mais e mais os monstros desestabilizam as bases científicas e racionais da sociedade moderna”.

O Devorado Passa a Ser o Devorador: a Experiência do Maratonar

Quer queira, quer não, colocando o hoje ao lado dos cenários humanos desde o início das primeiras projeções, dos primeiros “brinquedos” feitos pelos cientistas na ânsia de conceber vida às imagens em um dispositivo, as mudanças são deveras expressivas. Sim! hoje se vive em realidades paralelas e não se pode negá-la; ela está no serviço, na escola, no lazer, nas famílias e até mesmo na religião.

De acordo com Chauí (2005, p.32:33), “vivemos sob o signo da telepresença e da teleobservação”, que de alguma maneira “impossibilitam diferenciar entre a aparência e o sentido, o virtual e o real, pois tudo nos é imediatamente dado sob a forma da transparência temporal e espacial das aparências, apresentadas como evidências”, misturando, por vezes, proposições de narrativas imagéticas e sonoras em que já não se sabe mais o que é real, palpável e natural e digital, irreal, telas, produções tecnológicas.

Seguindo, apoiando-se principalmente nas posições de Jean Baudrillard, Douglas Kellner complementa a discussão tecida apontando que a “televisão e os produtos audiovisuais (filmes, novelas, desenhos animados e ficções seriadas) como objetos sintomáticos da sociedade pós-moderna, portadores de um discurso híbrido e contagioso” (Sodré, 2014, p.89). Imersos nesses meandros mutáveis e imprevisíveis, jovens e crianças se aventuram, por aí; eles vão construindo seus próprios conceitos, se contagiando, hibridizando, se conformando e sendo balizados pelos discursos, ideias, imaginários, imagens e sons dispostos nas mais diversas arquiteturas fílmicas. Não é só mais um, dois ou três filmes; lhes importa consumi-los ferozmente, por vezes; lhes instiga saber o que virá a acontecer rapidamente em detrimento do aguardar para depois; lhes movimenta a ideia de maratonar o que é possível na Netflix, na HBO, na Disney, entre outras plataformas. Mas, o que de fato buscam nesse excesso de consumo fílmico? Quais são as sensações? Seriam novas formas de experienciar a Arte iniciada pelo movimento pós-moderno e consagrado pelo contemporâneo?

Jorge Larrosa (2002) entende o sujeito que experiencia como “um ponto de chegada, um lugar que chegam as coisas, como um lugar que recebe o que chega e que, ao receber, lhe dá lugar”. Para ele, em francês, a conceituação da palavra experiência existe como “*ce que nous arrive*” (o que nos chega); já em italiano, português e em inglês, “(...) a experiência soa como “aquilo que nos acontece, nos sucede”, ou “*happen tous*”. Nesse mesmo momento, o “sujeito da experiência é, sobretudo um espaço onde têm lugar os acontecimentos” (LARROSA, 2002, p.24).

Esse sujeito que, outrora era o indivíduo em que recebia, em que deixava chegar os monstros que lhe causaria medo e até mesmo lhe daria regras e ações, devorando-lhe pensamentos, reflexões, invenções, voos, tão logo passa a ser o devorador desse horrendo, macabro, estranho, amorfo, mutante. O fascínio por esse diferente, por essas fiscalizações construídas pelo efeito de estranhamento lhe transforma em devorador,

maratonando filmes, séries, desenhos, obras das mais diferentes e criativas encontradas por ele.

Com essa afirmação, é interessante pensar de igual modo que se eles causam interesses a tal ponto de incitar seu consumo é porque, em acordo com Leda Tucherman (1999, p.77), talvez;

(...) precisamos de suas figuras para recolocar a pergunta sobre a humanidade do homem, esgarçadas as certezas de sua identidade e inteireza neste mundo onde fizemos proliferar as associações entre a carne e o metal (TUCHERMAN, 1999, p.77).

Vale aqui salientar que, a experiência do receber, devorar e agir diante dessas obras audiovisuais é também muito da consequência da época atual em que “todos” também podem participar desse processo de criação diversa na sociedade quando em paralelo a subserviência de outrora para a igreja, o estado, a sociedade, às vanguardas da Arte e ao próprio imaginário. Essa experiência está muito no receber freneticamente, sensorialmente de diversas instâncias as manifestações artísticas do diferente, do que toca, para tão logo agir, ser e se sentir pertencente também desse processo de também devorar, gestar e produzir novos monstros, como será mostrado mais abaixo nas discussões sobre as Fanarts.

Nesse processo entre o assistir ferozmente e o criar a partir do que se assistiu, acredita-se que existem dois momentos em que o sujeito passa, um tanto diferente entre eles, mas que de alguma forma se complementam e são subsídios para a finalização do processo criativo e a materialização da obra artística. A saber, a apropriação e a experiência.

Para Larrosa, o sujeito da apropriação “(...) é aquele que devora tudo que encontra, convertendo-o em algo à sua medida”, e o sujeito da experiência é:

(...)aquele que sabe enfrentar o outro enquanto outro e está disposto a perder o pé e a se deixar tombar e arrastar por aquele que lhe vai ao encontro: o sujeito da experiência está disposto a se transformar numa direção desconhecida (LARROSA, 2022, p.245).

Ocasionalmente, muitos espectadores podem de fato somente serem os apropriadores, que devoram, incessantemente, tudo o que assiste, e está bom para eles, até aí. No entanto, aqui o texto está a pontuar a importância que se tem para a cultura midiática e até mesmo para os seus próprios consumidores que o sujeito da experiência é o que de fato muito mais se tem a ganhar em vista da ação de apropriação em que se nela cessa o vivenciado: em mais nada se comenta, se fala, se pensa... terminou ali, no deslizar da TV, do celular, da sessão de cinema.

Voláteis e Efêmeras Nossas Experiências? a Persistência dos Encontros na Criação das Fanarts

Larrosa acredita que, na lógica insana da destruição generalizada das experiências tolhidas dentro de alguns âmbitos escolares, por exemplo;

(...) os aparatos educacionais (...) funcionam cada vez mais no sentido de tornar impossível que alguma coisa nos aconteça. Não somente (...) pelo funcionamento perverso e generalizado do par informação/opinião, mas também pela velocidade (LARROSA, 2002, p.23).

Aquela maratona do jovem com uma determinada série, de quando em quando, acaba ali mesmo, em casa com a família, com os amigos, no celular, na TV, no tablet... uma citação, uma mera lembrança pode ser trazida a sala de aula, mas, nada além disso. Será?

Essa maratona é válida, sim, pois os atuais estudos sobre fãs vêm revelando, segundo Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2015), "(...) uma crescente pertinência na atual ambiente comunicacional em que as audiências se fragmentam e se diversificam" e os engajamentos que no início eram apenas em "função de curtir, seguir e ser seguido, progride numa etapa seguinte para a criação de conteúdos".

Além do mais, "a revolução digital teve um forte impacto sobre a cultura *fandom*, pois capacitou os fãs e amenizou o limite entre produtores e consumidores, criando relações simbióticas entre corporações poderosas e fãs individuais, dando origem a novas formas de produção cultural" (PERSON, 2010).

"Com o intuito de explorar os produtos midiáticos, os fãs empenhados usam suas habilidades tecnológicas, sua predisposição à interação social, seus conhecimentos individuais e a inteligência coletiva" (BOOTH, 2010).

Para João Freire Filho, "ser fã está relacionado a toda uma prática intensa de investimento afetivo, amor, devoção, convicção e entusiasmo" (Freire Filho, 2013, p.2)

Esses fãs se engajam na obra, produzem sentido e extraem prazeres do consumo de produtos culturais (FISK, 1992), em um esforço que resulta na produção autônoma dos mais diversos tipos: *fics*, desenhos, montagens, cliques audiovisuais, blogs, músicas, wikis colaborativos, etc. Assim, os fãs engajados criam um sistema próprio de produção e circulação de suas obras, o que Fisk (1992) chama de economia cultural nas sombras, ou seja, fora do circuito mainstream" (SOUZA, 2013, p:115)

Maurice Blanchot (1978), apud Chauí (2006, p.35), ao discutir a despolitização e os meios de comunicação, face a reflexão sobre o homem de governo, diz que ele (Homem de governo) "sempre teme e teme a rua" e alegra-se "por ser apenas um empreendedor de espetáculos, hábil em adormecer em nós o cidadão a fim de manter acordado na semiobscuridade e na semi-sonolência o infatigável olhador de imagens". Diante disso, seriam jovens e crianças somente de fato olhadores de imagens? Maratonando vivamente imagens e sons das narrativas que lhes interessam e finalizando aí, seria isso somente? Seres semi-sonolentos tentando se encontrar na semiobscuridade da vida, irreflexivos e inativos diante do que se vê? Face as variadas Fanarts encontradas dentro e fora do âmbito educacional, a resposta para as questões supracitadas seria não.

Com isso, é, portanto, válido afirmar que;

(...) alguém que se conecta com as realidades técnicas e que não vive seu próprio corpo como separação radical do mundo, ao mesmo tempo em que domestica seu horror, fascina-se com esta semelhança de hibridização, ou seja, mistura (TUCHERMAN, 1999, p.77).

No entanto, isso não desqualifica o trabalho nem se pode ser concebido como um status de perigo extremo nessa hibridização, ou rebaixar tão logo a criatividade propiciada nesse processo do encontro entre a obra assistida, o espectador e a criação, fruto desse fascínio. São momentos que se tornam necessários para a cessação de uma experiência que finaliza em uma Fanart, e que carrega em si memórias dessa extensão dos encontros.

Antes de continuar o texto para finalizá-lo, acredita-se que é importante suspendê-lo um pouco para, mesmo que brevemente, conceituar a ideia de Fanart na qual aqui os autores, mediante vivências e experiências com produções artísticas criadas a partir das relações com séries e filmes, entendem por esse novo tipo de completar e prolongar essas relações.

Grosso modo, uma Fanart seria o prolongamento da experiência que o espectador teve quando em contato com um filme, animação ou série que lhe causou indagações, desequilíbrios (no bom sentido de Piaget), reflexões e convites para agir pós essas interlocuções.

Na criação das Fanarts, ao fazê-las, o indivíduo elabora e reelabora suas imagens de experiências das mais distintas possíveis, colocando em suas composições desejos, sensações, memórias, imaginações, além de toda sorte de devaneio que a infância e a jovialidade face as possibilidades expressivas de deglutições audiovisuais por intermédio de diferentes plataformas pagas ou não propiciam. Seu desenho, por exemplo, enquanto extensão de sua aprendizagem e experiência (PEREIRA, 2020: 2022) explora esse mundo do insólito; se para ele, a experiência foi marcante, é provável que nada tenha acabado quando se desligou a telinha, saiu do aplicativo de filmes ou fechou o Youtube. Em uma continuação de suas reelaborações, aprendizagens, reflexões e conjecturações, seu desenho se configura em uma determinada superfície, se materializando e capturando o que outrora lhe propiciou saberes. E, tão depressa face a esse saber mais do que factual na contemporaneidade, o docente em sua mais possível sensibilidade, pode tomar algumas animações que mexe com o imaginário, com as memórias mais intensas dos estudantes, aceitando-as como estruturas que arranjam ações sociais, culturais, mentais, artísticas, cognitivas...



Figura 2, 3 e 4: Monstros de criação feitos por estudante de 10 anos da EMEF Paulo Setúbal
Fonte: Acervo fotográfico pessoal, 2019

O que dizer dos monstros acima produzidos por um estudante de 10 anos do Fundamental I? os monstros das produções consumidas por ele dialogam com seu imaginário, trazendo muito do estranhamento que viveria com os detalhes infantis mais sutis encontrados em desenhos mais para crianças menores.

Estranhos heróis, monstros, horrores, feios, assustadores, medonhos, felizes... São muitas as definições para esse fantástico que nasce e se desenvolve no santuário das imagens do imaginário e se lança na matéria palpável pelo homem, e, esses projéteis, quiçá, que “aceleram o coração” da criança e do jovem;

(...) jamais desaparecem completamente; apenas são substituídos por outros na juventude e na maturidade, sempre nos deixando, mesmo que por instantes, num estado de completo terror (VUGMAN, 2018, p.21).

Nesse estado de pavor, ainda que por instante, não é um objeto, um veículo, um ser inerte, todavia são categorias corpóreas que nos faz conjecturá-las “como lugar de pensar o outro corpo ou o corpo do outro” (TUCHERMAN, 1999, p.76), esses constructos que presentificam medos, que possibilitam um embate entre os monstros vistos com nossa própria carne, nos chamando mais uma vez para refletir o que temos de humano e o que estão se tornando monstros em nós mesmos.

E o que pensar do terror causado pela Pandemia da Covid? Não eram pessoas deformadas, humanos se reconstruindo em sua fisicalidade ou monstros visíveis saindo pelos bueiros e canteiros das ruas que vinham para assolar e levar as pessoas que amamos, mas era, infelizmente, algo mais perigoso: um ser invisível e pequeno, imprevisível, de natureza destruidora.

Na representação abaixo, em uma atividade dada para o Fundamental I em uma escola da prefeitura, uma criança construiu seu monstro na forma do vírus da covid, bem difundida durante sua grande manifestação. Para tentar ao menos vencê-lo, não era com armas e esconderijos, mas cuidados de higiene e confinamento... Longo confinamento que durou tempo e deferiu golpes avassaladores em muitas mentes.



Figura 5 – Atividade sobre monstro- Medo da Covid. 7 Anos de idade.

Seguindo, dentro do campo audiovisual, é importante ressaltar, concomitante a reflexão de Tucherman, que na constante busca pela inserção de tais meios e questões na educação e o entendimento de sua importância, há, infelizmente, um pensamento que, segundo Alain Bergala;

(...) consiste em considerar que há algo de perigoso nas imagens, tão logo é necessário armar os jovens contra esse argumento perigoso, ensinando-os a deciptar as imagens” (KERMABOM, 2003, p.13).

Nesse sentido, diante do cinema e os filmes advindos desse universo, o mais considerável, segundo o autor supracitado (2003, p.13), é ensinar os estudantes (“...”) a apreciá-los, amá-los, muito mais do que desconfiar deles (...)” (KERMABOM, 2003, p.13).

À título de exemplo; ao lê-los ou contextualizá-los como um todo de componentes, que é sonoro, visual, imaginativo, e/ou até mesmo corporal em sentido mais amplo, Bergala (2007, p.120) diz que há duas formas de escolha e de se refletir sobre eles. Uma sendo como;

(...) um extrato autônomo”, que pode apresentar em si como uma parte única, sem sentir a necessidade por quem aprecia da totalidade da obra; e a outra, de maneira contrária, como uma parte arbitrariamente importante e destacada, “em que se sente o gesto de extração como um corte, interrupção, ligeira frustração” (BERGALA, 2007, p. 120).

Assim fazendo, o docente propiciará o aguçamento da curiosidade dos discentes para verem a continuação, seja o que se passou antes ou depois do filme. Será que o monstro pegou a criança? O que tem atrás daquela cortina? Monstros e monstros seguem causando anseio, curiosidades, pesadelos, prazeres.

Como exemplos de algumas outras produções audiovisuais possíveis em sala de aula, com propostas diversas para se trabalhar dentro da Abordagem Triangular (Ler, contextualizar e fazer Arte) de Ana Mae Barbosa (2014), por exemplo, citam-se, as animações japonesas “Meu amigo Totoro” e “A viagem de Chihiro” de Hayao Miyazaki e “Naruto Clássico” de Masashi Kishimoto (PEREIRA, MAGNO, 2021: 2022),

e, Ben dez. Desse último exemplo aqui citado, abaixo, segue uma produção de uma estudante que a fez com base na animação, em seus medos e em uma aula sobre Pablo Picasso e suas criações cubistas.



Figura 6 – Monstros criados por uma estudante de 8 anos

Entre outras produções para as crianças mais velhas ou os pré-adolescentes, citam-se as animações “A casa Monstro” de Gil Kenan, “Naruto Shippuden”, de Masashi Kishimoto e a série “Stranger Things”, de Matt Duffer, Shawn Levy, Ross Duffer, Andrew Stanton, Richard Greenberg, como já mencionadas, bem como Harry Potter criado por Rowling e realizado por Alfonso Cuarón, David Yates, Chris Columbus, Mike Newell, bem como outras.

Com essas reflexões tricotadas, se compreende aqui a importância do saber o quanto diferente está o contexto atual, sendo ele circundado pelas conformações audiovisuais, principalmente as animações infanto-juvenis. Consequentemente, se necessita de um conhecimento mais abrangente na interessante ingestão dessas produções por parte delas e sua entrada de forma ativa e reflexiva em sala de aula, possibilitando assim ações mais criativas. Acredita-se aqui que o processo imaginativo do homem, ação esta que leva o corpo a lugares ousados, conflitantes, prazerosos e indizíveis, é parte inerente a ele, estrutura importante em sua construção e em seu próprio conhecimento; no entanto, essa ação não pode ser única, ou parte principal na vida social humana, ou bem dizendo, na formação desse estudante em sala de aula. É louvável que haja fugas para esse mundo mágico das produções, mas não devem estas constituírem praticamente todo seu tempo, mais um passatempo, pois é nesse momento que se perde a ação docente e a experiência em sua totalidade do maratonar ativo, criativo, reflexivo.

É interessante trazer para as reflexões uma fala da professora Elza Dias Pacheco, mesmo sendo antiga, pois ainda diz muito sobre a atualidade e essas relações da criança e do jovem com determinadas produções audiovisuais. Segundo a autora (1998, p.46), em uma reflexão voltada mais para os infantes, mas que pode ser estendida para os jovens também “(...) o bem e o mal estão dentro” dela como fatores que dialogam em sua interioridade. “Ela é boa e má ao mesmo tempo. Como todos nós” e, dentro dela “(...) existem monstros que a assustam e” que é “através desses jogos, o lúdico, que ela os exorciza”. Com isso, entende-se que não é o medo por medo, o assistir por assistir, o fazer por fazer, contudo uma constante aprendizagem que se dá em reelaborações

imaginativas, materializadas em obras artísticas, em Fanarts criativas.

Paralelo a isso, jovens espectadores ao criarem suas produções artísticas, ativos e reflexivos, estão também delimitando fronteiras que “(...) separam o natural do antinatural”, e por ser sempre o outro, o que está do outro lado em sua completude e não em si mesmo, o monstro remete a “(...) identidade e à alteridade e orienta” o “desejo de pertencimento”. “Quando dizemos ‘não sou um monstro!’, estamos reafirmando nossa própria humanidade” (VUGMAN, 2018, p.22). E mais do que isso;

(...) como não podemos estabelecer limites de forma definitiva e absoluta, sempre perceberemos algo de humano no monstro, e algo de monstruoso em nós mesmos”, e, são as vicissitudes dessas interterritorialidades que “(...) mantém viva a possibilidade de que, afinal, o monstro sejamos nós (VUGMAN, 2018, p.22).

Ou, esteja em nós, em nossos medos, anseios, ações e também, na não ação.

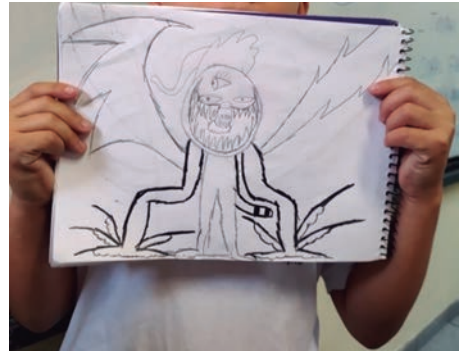


Figura 7 – Monstro criado por estudante a partir de aula sobre Cubismo e as obras de Pablo Picasso. 8 Anos de idade.

Esses monstros fascinam, paralisam, mas também energizam para tomada de decisões face algum perigo, resposta rápida. Eles podem crescer e consumir o devorado, ou, diminuir, se igualarem a ele, serem ingeridos por ele.

Conclusão

Em linhas gerais, foi possível refletir que, em acordo com as considerações de Jacquinet-Delaunay (2007, p.174), “cada nova tecnologia da informação ou da comunicação (...)”, sejam elas as mais elementares ou as mais avançadas, como as encontradas na atualidade, até então, pode carregar em sua completude a “esperança de um uso educativo” para além do divertimento, principalmente na área de Arte. É possível verificar esses diálogos artísticos, pois, o corpo dos estudantes – ao vivenciar Arte, em sua forma mais democrática – acolhe e ao mesmo tempo possibilita a solidificação de novas memórias, por intermédio das experiências, sejam elas no domínio

das linguagens artísticas primeiras (Dança, música, teatro e Artes Visuais) ou do próprio audiovisual.

Há piamente a possibilidade dela transitar entre o mundo fantasioso das produções de sons e imagens e sua realidade concreta, e nesse tráfico eles se constroem como sujeitos sociais, históricos e artísticos, imbuída de memórias que se inscrevem em seus corpos e que lhes dão a possibilidade de serem mais criativos e ativos em seu desenvolvimento. É crido que essas construções produzidas para a infância e a juventude intenta por convidá-los a não somente imaginar e se isolar em devaneio constante, mas sim em acenar seu corpo a criar, buscar ações, movimentos, uma composição de Arte em sua totalidade. Com isso, elas devem ser trazidas como algo além da ilustração de conteúdo, como de fato um produto a ser lido, contextualizado e até mesmo feito.

Todo esse aparato imagético e sonoro não tem somente uma narrativa simples, com começo, meio e fim, não obstante ele está carregado de princípios que, lidos de forma inteligente e reflexiva fará com que o estudante cada vez mais o tome como parte inerente no seu processo de formação sociocultural e artístico, dando-lhe uma capacidade muito maior em criação do que o fazer por fazer, ver por ver. É um não se deixar afetar pelos monstros, mas conjecturar sobre o que lhe dá medo ou/ fascina, falar sobre e traçar rotas em direção a humanidade plena.

Não se tem que lutar com essa nova forma de experienciar o consumo audiovisual (maratonar), principalmente esse ainda tão mítico, diferente e rechaçado como o mundo dos monstros. Essa ação frenética, instigante, ousada, no entanto deve ser colocada em pauta para que sua validação seja circundada pelo processo educativo estendido, pensando sobre o que fazer com tudo isso quando, possivelmente, finaliza o último episódio, minuto, sessão.

Notas Finais

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

² GIL, José. Monstros. Quetzal Editora, Lisboa, 1994, p.56.

³ Agradecimentos ao diretor escolar, João Carlos da Silva, as vice-diretoras, Ana Flávia Aleixo e Naziana de Melo Pereira, e as coordenadoras pedagógicas, Fabiana Racovisk e Marcelly Mingorancia.

Referências bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae (2014). *A imagem no ensino da Arte: anos 1980 e novos tempos*. 9ªed. São Paulo: perspectiva.

_____. (2010). *Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas*. In *Arte/educação Contemporânea: Consongâncias internacionais*. 3ªEd, São Paulo: Cortez.

BERGALA, Alain (2007). *A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ.

LARROSA, Jorge (2002). *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. in *Revista Brasileira da Educação*. No. 19, Jan/Fev/Mar/Abr, Rio de Janeiro: ANPED.

CHAUI, Marilena (2006). *Simulacro e poder: uma análise da mídia*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo.

JACQUINOT-DELAUNAY, Geniève (2007). « *Éducation et communication à l'épreuve des médias* », *Hermès, La Revue, Presses universitaires de France*, vol. 48, no. 2, pp. 171-178.

KERMABOM, Jacques (2003). *Entretien avec Alain Bergala*. 24 images, (115), 12-17.

LARROSA, Jorge (2022). *Pedagogia profana: danças, piruetas e mascaradas*. 6ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (2015). *A auto-construção do fã: performance e estratégias de fãs de telenovela na internet*. In: *Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira*, Porto Alegre : Sulina, (p :17-64)

NAZÁRIO, Luiz. *Da natureza dos monstros* (1998). São Paulo: Arte & Ciência.

PACHECO, Elza Dias Pacheco (1998). *Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio: dos folgoedos infantis a diversão digitalizada*. In *Televisão, criança, imaginário e educação* (org.), São Paulo: Papirus Editora.

PEREIRA, Isac dos Santos (2020). *A incursão do audiovisual na Arte/Educação contemporânea; (Um intruso na sala de aula?) Naruto e a discursividade poética da criança ao desenhar*. São Paulo; Universidade Anhembi Morumbi. Dissertação de mestrado.

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignes Carlos (2022). *Naruto, um artista ou um intruso na aula de arte? Interferências de memórias audiovisuais no discurso criativo da criança ao desenhar*. *Comunicação & Educação*, [S. l.], v. 27, n. 2, p. 105-124., DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v27i2p105-124.

PEREIRA, Isac dos Santos Pereira; MAGNO, Maria Ignes Carlos (2021). *O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês*. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, [S. l.], v. 11, n. 22, p. 332-363. DOI: 10.35699/2237-5864.2021.25821.

SOUZA, Maria Carmem Jacob de (2015). *Entre novelas e novelas: um estudo das fanfictions de telenovelas brasileiras (2010-2013)*. In, *Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira*, Porto Alegre: Sulina, (pp : 107-151).

TUCHERMAN, Ieda (1999). *Breve história do corpo e de seus monstros*. 1. ed. Lisboa : Editora Vega - Coleção Passagens.

VUGMAN, Fernando (2018). *A invenção do monstro: do golem ao zumbi*. Rio de Janeiro: luva editora.