

PATRIMÔNIOSSPÓSÍVEIS

Arte, Rede e Narrativas da Memória em Contexto Iberoamericano

Educação Patrimonial Expandida

Práticas Formativas no Porto Iracema Das Artes

Português English

Esse artigo apresenta a experiência de ensino nos Cursos Básicos em Artes Visuais do Porto Iracema das Artes – Escola de Formação e Criação do Ceará. A partilha simbólica é um ponto relevante nesta formação. Apresentamos a importância de dar autonomia na construção formativa do aluno, mesmo tendo como base uma oferta de formação tradicional.

Palavras-chave: partilha simbólica; formação em artes visuais; práticas culturais; metodologia experimental.

Autoria

Carolina Vieira

Instituto do Patrimônio Histórico e Ar
Coordenadora de EduCoordenadora
Básica em Artes Visuais e Multimídia,
carolvieiran@gmail.com

Manuelina Maria Duarte Cândi

Professora de Museologia da Universi
manuelin@uol.com.br

Práticas formativas no Porto Iracema das Artes

“(…) posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem ‘pré-ver’ nem ‘pré-dizer’”

(Larrosa Bondía)

Em diálogo com a ideia da Partilha do Sensível de Jacques Rancière (2005), este texto pretende apresentar um aspecto da atuação do Porto Iracema das Artes – Escola de Formação e Criação do Ceará especificamente ligado ao Curso Básico de Artes Visuais e Multimídia, tendo por objetivo demonstrar a possibilidade de realizar algo experimental no campo da formação em arte, mesmo sendo um modelo de ensino formal e, ainda, apoiado pelo poder público.

O Porto Iracema das Artes – Escola de Formação e Criação do Ceará foi inaugurado no dia 29 de agosto de 2013. Vinculada ao Instituto Dragão do Mar (IDM), tem como missão realizar atividades de ensino em diversos seguimentos ligados às artes, visando à formação profissional de jovens e adultos que atuam ou atuarão no campo das artes. A escola recupera a experiência do Instituto Dragão do Mar, que, na década de 90, tornou-se referência no país como um lugar de formação de profissionais para economia da cultura.

A ideia de compartilhar a recente experiência desta Escola se dá pelo formato experimental ao qual a instituição se propõe, em termos de metodologia. Primeiramente apresentaremos as frentes formativas da Escola para depois iluminar o ponto de interesse principal do texto que é esse lugar do ensino formal de maneira flexível e autônoma.

Há quatro esferas de formação no Porto Iracema das Artes: Cursos Básicos, Cursos Técnicos, Laboratórios de Criação e Porto do Conhecimento/Master Class. Cada um deles possui sua especificidade e juntos podem se complementar ou dar base para inserção em outros que exigem pré-requisitos definidos.

Os Cursos Básicos são divididos em três grandes áreas: Artes Cênicas, Artes Visuais e Multimídia, e Audiovisual e Música. Têm o objetivo de iniciar o aluno no campo das artes, destinando-se a um público prioritariamente jovem, de 16 a 29 anos, mas aberto a todas as idades.

O Programa de Formação Básica está estruturado por percursos formativos, em que a autonomia do aluno constitui-se como conceito orientador do processo de construção de sua trajetória. Os percursos seguem uma estrutura de módulos de aprendizagem autônomos, mas articulados entre si. Os módulos ofertados nos cursos básicos têm em média duração de 45 horas/aula, mas há Percursos Formativos que vão de 180 horas/aula até 270 horas/aula, um formato de oferta que vai para além da oferta de módulos soltos de curta duração, e que iremos detalhar a seguir. Em 2013 e em 2014 houve uma oferta anual de 120 cursos, nas três áreas.

Os Cursos Técnicos têm uma carga horária de 1200 horas/aula, distribuídas em quatro período letivos, totalizando dois anos de formação. Os cursos têm o objetivo de qualificar o aluno em nível técnico para atuar no mercado de trabalho no campo cultural. Atualmente, a escola oferta um curso técnico em Dança e outro em Computação Gráfica, com ênfase em animação para jogos eletrônicos. Os alunos se candidatam e passam por um processo seletivo rigoroso, precisando atingir determinados pré-requisitos. As aulas acontecem nas instalações da Escola, que possui infraestrutura de sala de dança e de laboratórios de informática com todos os equipamentos necessários. Pela formação de alto nível os Cursos Técnicos garantem uma qualificação capaz de oferecer ao aluno o ingresso mais rápido no mercado de trabalho.

Para demonstrar a importância de um desses Cursos Técnicos, cabe lembrar que os jogos eletrônicos movimentaram 50 milhões de euros em 2009 em todo o mundo, com uma taxa de crescimento anual de 15% entre 2003 e 2006 (IDATE, apud Benhamou, 2011, p. 81). Um mercado extremamente dinâmico e volátil, em que a durabilidade dos títulos no mercado não costuma ultrapassar um ano, exigindo, portanto, grandes investimentos em desenvolvimento de produtos (idem, p. 81) e mão-de-obra altamente qualificada.

Sabendo do dinamismo de algumas áreas e da dificuldade de inserção profissional no mercado artístico, o Porto Iracema das Artes conta com uma Coordenação de Estágio e Negócios que articula parcerias com empresas nesse campo. Essa coordenação auxilia os alunos e ex-alunos durante e após a conclusão dos cursos apresentando as diversas possibilidades de inserção e atuação no setor, desde o ingresso no mercado formal às variadas estratégias de empreendedorismo, trabalhando ainda a ideia de economia criativa com a comunidade escolar (professores, alunos, funcionários, palestrantes, artistas etc.).

Os Laboratórios de Criação fazem parte de mais uma frente formativa que se configura como espaços de criação, experimentação, pesquisa e desenvolvimento de projetos culturais em cinco áreas: Audiovisual para TV/Cinema, Artes Visuais, Música, Dança e Pesquisa Teatral. Para participar dos laboratórios os candidatos se inscrevem no processo seletivo, enviando um projeto. Há uma comissão, formada por especialistas reconhecidos no cenário nacional, que avalia e seleciona quatro projetos por área a cada ano. Os candidatos selecionados recebem uma bolsa para desenvolver sua pesquisa durante seis meses, sendo acompanhados por tutores, escolhidos pelos próprios bolsistas em diálogo com a coordenação do Laboratório. Os tutores podem vir de qualquer parte do Brasil e de qualquer instituição, o importante é que sejam profissionais que desenvolvam reconhecido trabalho no campo de investigação daquele candidato e que suas pesquisas dialoguem entre si.

O Porto do Conhecimento é o nome dado a encontros que reúnem integrantes das diversas áreas do campo cultural (artistas, produtores, técnicos, acadêmicos, gestores etc.) para partilhar experiências, discutir ideias etc. Os encontros são organizados em torno de um eixo temático ou conceito, e podem incluir atividades em diferentes formatos como masterclass,

A *Master Class* pode acontecer dentro ou fora do Porto do Conhecimento. Algumas vezes, os tutores que estão acompanhando um Laboratório de Criação ministram uma *Master Class* aberta ao público, o que acaba colaborando para formação de alunos de outras áreas, de outros eixos formativos e ainda abre ao público externo interessado.

A Escola tem, entre seus conceitos fundantes, a proposta de trabalhar na perspectiva de experiências e partilhas simbólicas. A compreensão é de que somente as experiências e as partilhas favorecem o pensamento transformador. Seu Projeto Político Pedagógico explicita que a instituição parte do entendimento de que a experiência partilhada é central nos processos de construção do conhecimento, na medida em que propicia aos participantes a possibilidade de trocas permanentes com o outro, que podem levar ao deslocamento das certezas e a instauração de um processo do qual saem transformados.

Isso acontece de forma clara não apenas entre cursos das diferentes áreas, mas também entre as frentes formativas (Laboratórios, Cursos Técnicos, Cursos Básicos e Porto do Conhecimento). Com o propósito de formar uma nova geração de criadores no campo da arte, a Escola tem se colocado muito aberta à escuta das necessidades desse público. Assim, o Porto Iracema das Artes tem se destacado como um lugar de experiência formativa em constante diálogo com seus usuários.

A sociologia da cultura reconhece uma enorme defasagem entre a democratização da escola, ocorrida há mais de um século, e a democratização da cultura, cujas políticas públicas não recuam além de 1960 (Fleury, 2013, p. 92). Segundo o autor, depois de sucessivas abordagens do impacto das ações das instituições culturais em que muitas vezes o público foi tomado apenas como um consumidor dos produtos culturais (estes mesmos quase que reduzidos a meros bens econômicos), firma-se hoje a sociologia da recepção, que o reconhece como ator e construtor de sentidos e se interessa pela experiência estética (idem, p. 93).

Esta abordagem converge com a crítica de Canclini (1987) aos modelos de políticas culturais da América Latina, cujas metas de democratização são baseadas em programas de distribuição e popularização das artes (democratização difusionista), levando-o a propor um modelo alternativo que compreenda também o sentido de se democratizar não somente o acesso ao que é produzido, mas à realização das próprias produções. O paradigma denominado democracia participativa pressupõe o entendimento de que todos devem ter o acesso à produção cultural garantida pelo Estado, a quem cabe o dever de estimular a criação, a autogestão e a ruptura com uma forma hegemônica de cultura, em direção à pluralidade.

Desta forma, consideramos o Porto Iracema das Artes – Escola de Formação e Criação do Ceará como uma experiência rica em possibilidade de autonomia na construção formativa do aluno, a partir, por exemplo, da proposta dos Percursos Formativos dos Cursos Básicos, que passamos a detalhar.

São dois os tipos de Percursos: um Sequencial e outro Híbrido. O Percurso Sequencial significa uma formação mais aprofundada em uma determinada área, como por exemplo, um Percurso em História em Quadrinhos, com duração de 180 horas/aulas, formado por 4 módulos de 45h/a. Para se ter a ideia de como é formado o percurso, os módulos de quadrinhos são: Roteiro; Desenho; Arte-final, cor e letreiramento; e HQ e internet. Essa formação se dá com diferentes professores que dialogam entre si, para dar continuidade ao Percurso de forma harmônica.

Outros Percursos Sequenciais na área de Artes Visuais e Multimídia são: Fotografia Digital (4 módulos), Artes Gráficas (6 módulos), Crítica e Práticas Curatoriais (4 módulos) e Arte Urbana (4 módulos). Para além dos módulos fundamentais, que fazem parte dos Percursos Formativos, há ainda os módulos complementares (complementam percursos) e os módulos integradores (integram diferentes áreas). Os módulos complementares normalmente são ofertados no programa de férias quando os alunos têm a oportunidade de ampliar sua

O Percurso Híbrido significa uma formação autônoma em que o aluno constrói seu próprio percurso, escolhendo módulos de diferentes áreas, criando as conexões que só ele compreende, de acordo com suas necessidades. Ao final o aluno tem uma formação específica que ele desejou e que não encontrou dentro daquelas propostas pela Escola. Seguindo o pensamento de Jacques Rancière

Trata-se de constatar que a ficção da era estética definiu modelos de conexão entre apresentação dos fatos e formas de inteligibilidade que tornam indefinida a fronteira entre razão dos fatos e razão da ficção, e que esses modos de conexão foram retomados pelos historiadores e analistas da realidade social (Rancière, 2009, p.58).

Assim, é preciso ir além do que se pretende oferecer como ensino formal, e pensar em como dar autonomia para uma formação mais prazerosa. No campo da arte, então, isso é uma necessidade básica.

Ao longo dos percursos formativos os alunos se inserem em diversos projetos criativos, que variam de complexidade, dependendo do estágio. Esses projetos consistem, em geral, em criações artísticas geradas a partir das questões conceituais e técnicas que envolvem o percurso formativo. Uma vez engajados no projeto, os alunos têm a oportunidade não apenas de articular os conhecimentos específicos previstos no conteúdo programático do curso, mas também desenvolver certas habilidades, valores e atitudes, inclusive no que diz respeito ao enfrentamento de problemas e tensões próprios do desafio de desenvolver um processo criativo partilhado e ainda dentro dos limites impostos pelas condições de produção, ou seja, um prazo determinado a cumprir, os recursos disponíveis, etc.

A criação desses projetos pode se dar de diferentes formas de acordo com a especificidade do Percurso. Em História em Quadrinhos, por exemplo, pode ser a criação de uma tirinha completa, um fanzine ou uma história em quadrinhos; em Fotografia Digital pode ser um ensaio fotográfico ou uma proposta de exposição; em Crítica e Práticas Curatoriais pode ser um artigo, um ensaio ou um projeto de exposição. Quando é o caso de um Percurso Híbrido o aluno terá de propor um projeto orientado por alguns professores e avaliado por uma comissão. A avaliação do trabalho, ao final do Percurso Sequencial pode ser feita por um ou mais professores daquele determinado percurso.

Antes mesmo de chegar ao final de um percurso formativo o aluno dos cursos básico têm a oportunidade de apresentar seu trabalho ainda em processo no programa de avaliação que chamamos Rotas de Criação. São apresentações abertas dos projetos desenvolvidos no âmbito dos percursos formativos, realizadas em determinados momentos do ano letivo e orientadas pelo "estado da arte" dos processos em desenvolvimento. Segundo Bete Jaguaribe, a diretora da Escola Porto Iracema das Artes, o Rotas de Criação é um dos momentos mais importantes do processo formativo da escola, pois é o momento de encontro entre o público (interno e externo) e a produção que vem sendo realizada pelos nossos alunos. As Rotas de Criação funcionam como instrumentos de avaliação dos processos formativos da Escola, envolvendo realizadores, professores e o público interessado. A diretora ainda observa que a avaliação é um dos grandes desafios do ensino das artes. "O campo das artes trabalha com processos criativos, com a dinâmica da flexibilidade. A ideia é criarmos nossas próprias metodologias de avaliação, geradas no âmbito das experiências e que respeitem as lógicas internas de cada proposta estética" ¹ afirma a diretora.

A inserção de projetos criativos ao longo dos percursos defende a compreensão de que quando o aluno sabe da necessidade de realizar um projeto ele se envolve muito mais no curso, tendo oportunidade de escolher um tema com o qual tem mais afinidade para aprofundamento e, neste caso, chegar a um resultado mais palpável. Ao desenvolver seu projeto o aluno percebe que aquilo pode ser um produto para o mercado, e isto contribui para que visualize sua profissionalização e se sinta mais plenamente satisfeito com as possibilidades e perspectivas abertas pelo curso. Dessa maneira o Porto Iracema das Artes tem

artístico-cultural. Algumas empresas procuram o Porto Iracema das Artes, por meio da Coordenação de Estágios e Negócios, para que indiquem alunos para atuar no mercado, seja no campo das Artes Cênicas, das Artes Visuais ou do Audiovisual.

A parceria do Porto Iracema das Artes com empresas do campo da economia criativa tem proporcionado a experiência profissional aos alunos. A essência da economia criativa, foi sustentada por Howkins (2013) como um conjunto de atividades econômicas que utilizam a criatividade como fator mais expressivo para a produção de bens e serviços. Estudos da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OECD, 2014) apontam que a indústria criativa pode contribuir para economias mais afetadas em tempos de crise e que, no geral, os dados disponíveis parecem indicar que esse tipo de indústria tem continuado a crescer, mesmo durante as depressões econômicas.

Nos últimos anos uma série de modelos foi apresentada como meio de proporcionar o entendimento sobre as características estruturais das indústrias criativas. Segundo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA in FIEC, 2017) foram definidos 4 grandes grupos (patrimônio, artes, mídia e criações funcionais) e 9 subgrupos (expressões culturais tradicionais, locais culturais, artes visuais, artes performáticas, publicações e mídia impressa, audiovisual, *design*, *new media* e serviços criativos). Assim, identificamos os diversos campos de atuação para que nossos alunos possam desenvolver seus projetos e possam atuar no mercado, sem aquele velho preconceito de que arte e cultura não tem “futuro”, no sentido pejorativo de que não há um mercado para acolher suas produções.

Como continuidade de nossas ações, a escola tem o cuidado de acompanhar a trajetória dos alunos, auxiliando-os com a divulgação de suas produções nas redes sociais do Porto Iracema, fomentando os projetos *crowdfunding* (de financiamento coletivo), abrindo o espaço físico para ensaios, exercícios etc. Portanto, os alunos formados dentro desta perspectiva, partilhando conhecimento e vivenciando diferentes experiências de pesquisa, criação e mercado; compreendem seus papéis de agentes da produção cultural e passam a atuar com a autonomia pretendida pela proposta de formação do Porto Iracema das Artes.

Bibliografia

BENHAMOU, Françoise. **L'économie de la Culture**. Paris: La Découverte, 2011.

CANCLINI, Néstor García (ed.). **Políticas culturales en América Latina**. Cidade do México : Editorial Grijalbo, 1987.

Federação das Indústrias do Estado do Ceará [FIEC]. **Rotas Estratégicas setoriais 2025 – Estudo Socioeconômico - Economia Criativa e Turismo**. Fortaleza: Federação das Indústrias do Estado do Ceará, SEBRAE, 2017.

FLEURY, Laurent. **Sociologie de la culture et des pratiques culturelles**. Paris : Armand Colin, 2013. (Col. Domaines et Approches des Sciences Sociales)

HOWKINS, J. **The creative economy: how people make money from ideas**. [S.l.] 2nd Ed.: Penguin, 2001.

LARROSA BONDÍA, Jorge. “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” In: Revista Brasileira de Educação, Jan/Fev/Mar/Abr 2002, No 19, p. 19-28. Disponível online em <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf> Acesso em 28/03/2017.

Porto Iracema das Artes. Projeto Pedagógico Institucional [PPI]. Fortaleza, 2013. (manuscrito não publicado)

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. São Paulo: EXO Experimental Org; Ed. 34, 2005.

[iere.pdf](#). Acesso em 12/07/2014.