

ARTE E SOCIEDADE: CONSCIÊNCIA SOCIAL, DIVERSIDADE E RESPEITO AO MEIO AMBIENTE

Antonia Ladyjane Duarte da Silva

Katarine de Souza Rocha

Julia Sarmiento Calixto

Vitoria Abrantes Soares Sarmiento

Ewerton Gabriel Pereira

Rayane Kelly dos Santos Ferreira

RESUMO

Esse artigo apresenta os resultados do projeto de extensão desenvolvido no IFPB, campus Sousa que teve como objetivo possibilitar as comunidades interna e externa, através da criação e exibição de vídeos curtos, a promoção ao aprendizado e o desenvolvimento do pensamento crítico de forma que possam identificar, compreender e conscientizar-se do seu papel quanto indivíduo na sociedade. Como metodologia, usou-se as redes sociais para trabalhar temas pertinentes à sociedade, fazendo uma relação com os animais domésticos, especialmente os cachorros e gatos que se encontravam abandonados no *campus*. A partir disso foram criadas redes de apoios para os animais abandonados como campanhas, assim também como ações relacionadas ao meio ambiente, diversidade, *bullyng* e outros. Acredita-se que com as exibições dos vídeos criou-se uma reflexão sobre os modos e estruturas sociais, de forma que as pessoas envolvidas tivessem uma nova visão sobre os temas trabalhados, de forma que ela possa ser um agente que possa vir transformar a realidade ao qual está inserido.

Palavras-Chave: Arte; Consciência Social; Educação Ambiental.

ABSTRACT

This article presents the results of the extension project developed at IFPB, Sousa campus, which aimed to enable internal and external communities, through the creation and exhibition of short videos, to promote learning and the development of critical thinking so that they can identify, understand and become aware of their role as individuals in society. As a methodology, social networks were used to address issues relevant to society, making a connection with domestic animals, especially dogs and cats that were abandoned on campus. From this, support networks for abandoned animals were created, such as

campaigns, as well as actions related to the environment, diversity, bullying and others. It is believed that the exhibition of videos created a reflection on social modes and structures, so that the people involved had a new vision of the topics addressed, so that they could be agents that can transform the reality in which they are inserted.

Keywords: Art; Social Awareness; Environmental Education.

INTRODUÇÃO

A escola é um espaço que possibilita aos estudantes vivenciarem experiências nas diversas áreas do conhecimento, dentre elas a Arte. A linguagem cinematográfica é um espaço onde os discentes podem desenvolver o pensamento artístico, a reflexão e a criatividade, por outro lado, as redes sociais e o consumo de mídia na internet têm alcançado um número altíssimo de pessoas, independentemente da classe social.

Os usuários possuem a capacidade de exercer protagonismo em suas próprias existências, ao buscar e construir experiências, bem como ao reinterpretar conceitos por meio de vídeos e de fotografias. Segundo o “*Relatório Digital 2024: 5 billion social media users*”, da *We Are Social e Meltwater*, o Brasil passa em média, 9 horas e 13 minutos, por dia online (Andrade, 2024)

As redes sociais têm um alcance grandioso no Brasil, estima-se que cerca de 144 milhões de usuários no início de 2024, 66,3% da população consomem, em média, quase 4 horas por dias, nas redes sociais, sendo o *WhatsApp* a rede social mais utilizada com 93,4% de alcance, seguida do *Instagram* com 91,2% de alcance e o *YouTube* chega ao alcance de 96,4%. Já a pesquisa da “Tendências de Social Media” da *Comscore* (2023) colocou o Brasil como o terceiro maior consumidor de redes sociais digitais em todo o planeta (Brasil, 2023).

Nesse sentido, esse projeto promoveu a criação de vídeos curtos que foram postados em redes sociais em busca de gerar uma reflexão sobre temas variados, utilizando-se de alguns dos gêneros do cinema como animação, ficção, documentário, dentre outros, com uma linguagem acessível para a comunidade.

A primeira edição do projeto Arte e Sociedade, foi executada no *campus* Sousa do IFPB, ainda em período remoto devido a pandemia d COVID-19, onde atuou por meio de montagem de roteiro, cenário virtual e por fim a criação de vídeos curtos com a temática sobre o Racismo. A impressão da realidade conferiu aos vídeos lançados em diversos

episódios, nas redes sociais, uma nova possibilidade de impressionar os sentidos do espectador de modo que ele se identificasse com a trama, a partir do seu cotidiano.

Nessa segunda edição, a linguagem artística utilizada foi gêneros diferentes do Cinema, por se tratar de filmagens, com diversas temáticas enfatizando a exclusão e inclusão, a partir dos cachorros abandonados em nosso campus, de forma que a comunidade pudesse enxergar as semelhanças da realidade humana com o animal não humano e o meio ambiente.

O presente projeto teve como objetivo tratar de temas como racismo, sexismo, racismo, bullying, meio ambiente, dentre outros, onde buscou-se relacionar atitudes da sociedade atual com a dos animais não domésticos que se encontram abandonados no campus em busca de fomentar o pensamento crítico e a autorreflexão.

O trabalho desenvolvido privilegiou também a pesquisa e a leitura, a interpretação, construção de roteiro, criação de vídeos curtos e exibição em redes sociais, a partir das reuniões semanais contribuindo tanto para formação discente quanto para a cidadania.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao assistir um vídeo, o espectador busca uma visão de conectar o filme com a realidade, havendo a possibilidade de registro fiel do que já existe ou de criar um mundo fictício a partir da imaginação humana. Por outro lado, o cinema pode ser considerado um espaço capaz de criar novas experiências sensoriais, provocando emoções e ideias que convida ao público a refletir sobre sua própria experiência ao experimentá-lo.

Nisso, temos duas abordagens: cinema como captura de imagens e cinema como conexão com a realidade ou ficção, sendo construídas pontes para dialogar com o espectador. A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas (Aumont, 2011, p. 15). É um tipo de filme que combina artisticamente uma imagem em movimento, som e narrativa para contar histórias, transmitir emoções ou explorar ideias.

Técnicas como edição, iluminação, atuação e direção são usadas para criar experiências visuais e sensoriais que podem variar desde o realismo até o surrealismo. Mais do que o entretenimento, o cinema serve como um meio poderoso para refletir sobre a condição humana, questionar a realidade e conectar pessoas. Uma linguagem artística que possibilita problematizar a contemporaneidade, incitando a produção criativa do presente

disparadas pelo efeito-choque de narrativas fílmicas cujos focos se circunscrevessem ao redor das questões: “o que estamos fazendo de nós hoje?”, “o que é que nós nos tornamos?”, “o que é que estamos nos tornando?” (Freitas e Coutinho, 2013, p. 490).

O fazer e o conhecer a arte possibilita percorrer trajetos de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos e técnicos, desenvolvendo potencialidades (como percepção, observação, imaginação e sensibilidade) que podem alicerçar a consciência do seu lugar e das mudanças necessárias no mundo visando diminuir as desigualdades e o respeito às adversidades e ao meio ambiente.

Nesse sentido, esse projeto utilizou-se de textos para a compreensão sobre cinema como arte e promoção da cultura, bem como de autores como Duarte (2017), Aumont (2011) e Veiga (2017) e filósofos como Singer (2004) e Ryder (1998) que trouxe temáticas como causa animal, sexismo, meio ambiente, dentre outros. A partir dos cachorros abandonados pela comunidade no campus, pôde-se identificar que o abandono pode resultar diversos fatores, como a falta de socialização adequada, péssima qualidade de vida e doenças emocionais devido à falta de respeito pela vida e pela adversidade, impactando a sociedade e o meio ambiente.

O *Journal of Personality and Social Psychology* publicou uma pesquisa mostrando que os humanos podem dar diferentes valores às espécies, assim como eles fazem com outros seres humanos. Eles tendem a demonstrar as diversas formas de preconceitos com os animais, não humanos, já existentes na sociedade como racismo, homofobia, sexismo e outros que já fazem parte dos seus pensamentos e crenças (Baroni, 2018, p.18).

Assim, esse projeto possibilitou o diálogo sobre esses temas a partir da linguagem visual falada, onde buscou-se uma comparação entre o cotidiano desses animais e ambiente social humano de forma que os espectadores se apropriassem de determinados conceitos, pensando-os e recriando-os em sua mente, já que a ficção se aproxima vividamente do real (Reina, 2014, p.21).

Associar a arte à tecnologia, especialmente utilizando as redes sociais, pode haver um maior alcance de espectadores com opiniões e culturas diversificadas podendo criar um impacto maior e talvez mais rápido por se tratar de um meio de comunicação mais rápido e mais utilizado por boa parte da população. A internet faz-nos chegar a lugares que não chegaríamos normalmente de forma presencial.

METODOLOGIA

A primeira etapa de execução do projeto se deu a partir da criação de perfil em redes sociais para divulgação do projeto. Em seguida, reuniões foram realizadas com os membros da equipe onde se discutiu como se alcançaria os objetivos propostos, o público-alvo em questão, as plataformas e metodologias que seriam usadas para uma melhor visualização da comunidade. Depois se desenvolveu a construção de cronograma e de planejamento para a execução das atividades a serem desenvolvidas e divisão das responsabilidades pelos membros. A avaliação tornou-se contínua com os ajustes que foram necessárias ao longo do processo.

Uma das estratégias utilizadas foi a participação em eventos científicos onde foram promovidas palestras, oficinas, rodas de conversas, campanhas. Algumas delas foram presenciais, outras remotas, outras visuais através de panfletagens em quadros de avisos, outras por meio digital. Essas atividades foram organizadas por membros da equipe ou por convidados profissionais convidados. A equipe contou com professores das áreas de Arte, Filosofia, Geografia, Sociologia, Pedagogo, Médicos Veterinários, Psicólogo e Administração de Redes de Computadores, além de alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico e das Graduações de Veterinária e Agroecologia.

As atividades desenvolvidas foram intercaladas a partir de formações e discussões internas da equipe que buscou unir a teoria e a prática, como o uso das técnicas e métodos para a gravação de filme (vídeos curtos), assim como lidar com os animais abandonado que fizeram parte do contexto, a partir de direcionamentos dos profissionais da veterinária. Os encontros permitiram troca de informações e saberes que levaram a reflexão e ao pensamento crítico sobre os temas sociais que foram abordados nas filmagens. Os alunos que compoñham a equipe também participaram das oficinas e palestras como forma de capacitação e treinamento.

A quarta etapa se deu a partir da criação de conteúdo para as redes sociais como *posts*, *reels*, montagem, gravação, edição de vídeo e cenários. Nesse contexto, os alunos estudaram sobre a História do Cinema ficando a escola deles que tipo material e gênero cinematográfico eles produziram ajustando-se à temática abordada, assim como figurinos, local e tempo, já que se tratava de vídeos curtos. Como ferramenta foi-se utilizado o uso de celular, computadores, aplicativos de edição e ajustes sonoros.

Na quinta etapa, os vídeos de curtas metragens foram exibidos no IFPB Campus Sousa e nas redes sociais do projeto, *Instagram e Youtube* com visualizações abertas à comunidade interna e externa, não somente como forma de entretenimento, mas também como fonte de informação, comunicação e despertando a formação crítica. Algumas estratégias para um maior engajamento nas redes sociais foram fazer publicações com frequência de forma que se mantivesse uma rotina para manter os seguidores engajados; criação de conteúdo ou compartilhamento de outros perfis já engajados de forma que alcançasse novos usuários e pudessem criar conexão com a temática do perfil do projeto; Interação com os usuários através dos comentários ou mensagens particulares; Criação de *reels*; Fazer parcerias com perfis relevantes e com temáticas semelhantes.

Participamos de eventos como VI Encontro de Extensão e Cultura, Semana da Diversidade, Semana de Meio Ambiente e Agropecuária (AMBIAGRO). Por fim, realizou-se a avaliação sobre todo o desenvolvimento do projeto a partir dos relatórios desenvolvidos durante todo o processo.

CONCLUSÃO

Através de uma metodologia estruturada que envolveu pesquisa, rodas de conversas, produção audiovisual e estratégias de divulgação foi possível alcançar o objetivo com sucesso, já que as visualizações dos vídeos foram acima de 100 visualizações e alguns vídeos chegaram a alcançar mais de mil.

Os vídeos postados, produzidos pelo projeto ou outros compartilhados, não apenas promoveram a conscientização sobre essas questões essenciais, mas também estimularam o engajamento do público, reforçando a importância dessas causas na sociedade. Acredita-se que por meio da produção audiovisual cuidadosa e direcionada, é possível criar vídeos que não apenas entretém, mas também abordar conteúdos que informa e que inspiram mudanças positivas. Assim como a execução de oficinas, palestras e campanhas pôde-se oportunizar conhecimento e reflexão.

Pode-se notar nas falas trazidas nas discussões durante as atividades que é emergente tratar de temas que busquem a igualdade e o respeito às diversidades. Temas como sexismo, homofobia, intolerância religiosa, diferenças culturais perpassam e se repetem na relação com outros animais e nas estruturas sociais.

Notou-se que a utilização de redes sociais foi uma ferramenta importantíssima já que a quantidade de pessoas que tiveram acessos e visualizaram os vídeos foram bem maiores do que as presenciais, alcançando pessoas de diversos lugares, pensamentos e culturas diferenciadas.

Por fim, percebe-se que os resultados obtidos reforçaram o poder de alcance das redes sociais como ferramenta para a promoção de causas sociais e ambientais, aliando a tecnologia e a educação.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Gabriel. **Brasil é o 2º país em que usuários passam mais tempo on-line**. Metrópole, abril. 2024.
- AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas, Sp: Papirus, 2011.
- BARONI, Aline. (2018). **Pesquisa revela relação entre preconceito contra animais e racismo, sexismo e homofobia**. Disponível em <<https://mercyforanimals.org.br/blog/pesquisa-preconceitos/>>. Acesso em: 19 mar 2025.
- BRASIL, Comscore. **Tendências de social media 2023**.
- DUARTE, Rosália. **Cinema & educação**. Autêntica, 2017.
- FREITAS, Alexander de e COUTINHO, Karyne Dias. **Cinema e educação: o que pode o cinema?**. Educação e Filosofia [online]. 2013, vol.27, n.54, pp.477-501. ISSN 1982-596X.
- IBGE. **Sistema de Informações e Indicadores Culturais 2011-2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.
- RYDER, Richard D. (1998). **The Political Animal: The Conquest of Speciesism**. London: McFarland & Company.
- SINGER, Peter. **Ética prática**. 4. ed. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- VEIGA, Ana Maria. **Gênero e cinema, uma história de teorias e desafios**. Revista Estudos Feministas, v. 25, n. 3, p. 1355-1357, 2017.