

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

RUTY FERREIRA BERTOTI DA CUNHA

**Videoclipes como recurso didático nas aulas de Arte no Ensino Médio:
uma proposta de sequência didática**

**BAURU
2025**

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

RUTY FERREIRA BERTOTI DA CUNHA

**Videoclipes como recurso didático nas aulas de Arte no Ensino Médio:
uma proposta de sequência didática**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Artes Visuais
Licenciatura, Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design UNESP/
Campus Bauru, como requisito parcial para
conclusão da graduação, sob orientação da
Profª Drª Regilene A. Sarzi Ribeiro.

BAURU
2025

C972v

Cunha, Ruty Ferreira Bertoti da

Videoclipes como recurso didático nas aulas de Arte no Ensino
Médio : uma proposta de sequência didática / Ruty Ferreira Bertoti da
Cunha. -- Bauru, 2026

60 p. : fotos

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Artes Visuais) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Regilene Sarzi Ribeiro

1. Videoclipes. 2. Arte-Educação. I. Título.

RUTY FERREIRA BERTOTI DA CUNHA

**Videoclipes como recurso didático nas aulas de Arte no Ensino Médio:
uma proposta de sequência didática**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Artes Visuais
Licenciatura, Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design UNESP/
Campus Bauru, como requisito parcial para
conclusão da graduação, sob orientação da
Profª Drª Regilene A. Sarzi Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Regilene Sarzi Ribeiro (Orientadora)
FAAC/ UNESP/ BAURU

Profª Drª Eliane Patricia Grandini Serrano
FAAC/ UNESP/ BAURU

Profº Me. Marcelo Bressanin
FAAC/ UNESP/ BAURU

Bauru, Novembro de 2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer inicialmente aos meus pais Fanley e Cristiane, minhas irmãs Sarah e Isabel, e meus avós, Zilda, Fabiano e Cleonice, sou extremamente grata por todo apoio, amor e carinho sempre. Muito obrigada por cada conselho, cada palavra de incentivo ou de calma quando precisei, além de todo o suporte e segurança para que eu pudesse concluir essa etapa!

Sou extremamente grata aos amigos que fiz durante a graduação, que também considero família, Arthur, Alice, Evan, Marcos e Rafaela, muito obrigada pelos momentos de descontração e de desabafos, aprendi muito com vocês nesses quatro anos, tanto sobre Arte como sobre a vida, agradeço por todas as experiências e conhecimentos que compartilhamos.

Gostaria de agradecer à professora Dra. Regilene Sarzi pela orientação muito atenciosa, cuidadosa e organizada durante a escrita deste trabalho. Agradeço também pela participação da professora Dra. Patrícia Grandini e do professor Me. Marcelo Bressanin como parte da banca examinadora junto com a professora Regilene. Agradeço à todos os professores no geral que contribuíram de alguma forma para a minha formação.

Um agradecimento especial à professora Dra. Thaís Ueno e o projeto UNATI, que colaboraram, entre muitas coisas, para o desenvolvimento de um olhar mais sensível e experiências enriquecedoras com o ensino não-formal, também à professora Dra. Patrícia Grandini e o programa de estágio “Mais Aprendizagem”, que possibilitaram a ampliação da minha visão do sistema educacional brasileiro, através de um contato mais próximo e direto com o ensino de Arte no cotidiano de uma escola estadual.

RESUMO

O surgimento e rápido desenvolvimento de diversas tecnologias fazem necessário refletir como o ensino das Artes Visuais está sendo continuado em um contexto em que os estudantes recebem tantos estímulos externos diariamente. Dentro dessas possibilidades de diferentes mídias e recursos que podem ser encontrados no contexto virtual, existem os videocliques. Logo, este trabalho foi escrito com o objetivo de compreender as ligações entre os videocliques e a Arte-educação, contextualizando brevemente a história dessa linguagem e destacando a relevância da utilização de tecnologias, nesse caso, do vídeo, dentro da sala de aula. Este trabalho permite a ampliação dos conhecimentos sobre os videocliques e a discussão da utilização dos mesmos no contexto do ensino de Arte. A pesquisa é bibliográfica e qualitativa, com objetivos de natureza exploratória, desenvolvida a partir da leitura e revisão de diversos textos presentes em livros e artigos, e materiais audiovisuais da plataforma do Youtube. Textos de Arlindo Machado, Laura Côrrea, Ariane Holzbach, Regilene Sarzi Ribeiro e Thiago Soares, trazem um contexto histórico do videoclipe, desde seu surgimento, a partir da videoarte, até os diferentes procedimentos da sua produção, e as diversas repercussões. Ana Mae Barbosa, Paulo Freire, Rosa Iavelberg, Kamila Debortoli e Diana Domingues, foram utilizados para discutir o papel do arte-educador ou professor-artista dentro da sala de aula, pensando no contexto atual tecnológico. Para uma breve análise com as possibilidades de aspectos à serem trabalhados com os videocliques, foram utilizados dois videocliques brasileiros: “*Dinossauros*” da banda Dingo e “*Felicidade*” do cantor Marcelo Jeneci. O trabalho resultou na construção de uma proposta de sequência didática utilizando estes dois videocliques, e a partir do estudo dos textos citados, a pesquisa também resultou na conclusão de que os videocliques se apresentam, de fato, como uma ferramenta que pode ser utilizada dentro das aulas de Arte, em diversos contextos, para trabalhar diversos temas relacionados à Arte.

Palavras-chave: Videoclipe e Arte-educação; Videoclipe e Sala de aula; Dinossauros; Felicidade.

ABSTRACT

The emergence and rapid development of various technologies necessitate reflection on how visual arts education is being continued in a context where students receive so many external stimuli daily. Among these possibilities of different media and resources found in the virtual context are music videos. Therefore, this work was written with the objective of understanding the connections between music videos and art education, briefly contextualizing the history of this language and highlighting the relevance of using technologies, in this case, video, within the classroom. This work allows for the expansion of knowledge about music videos and the discussion of their use in the context of art education. The research is bibliographic and qualitative, with exploratory objectives, developed from the reading and review of various texts present in books and articles, and audiovisual materials from the YouTube platform. Texts by Arlindo Machado, Laura Côrrea, Ariane Holzbach, Regilene Sarzi Ribeiro, and Thiago Soares provide a historical context for music videos, from their emergence as video art to the different procedures of their production and their various repercussions. Ana Mae Barbosa, Paulo Freire, Rosa Iavelberg, Kamila Debortoli, and Diana Domingues were used to discuss the role of the art educator or teacher-artist within the classroom, considering the current technological context. For a brief analysis of the possibilities of aspects to be worked on with music videos, two Brazilian music videos were used: “Dinossauros” by the band Dingo and “Felicidade” by the singer Marcelo Jeneci. The work resulted in the construction of a proposed teaching sequence using these two video clips, and based on the study of the cited texts, the research also concluded that video clips do, in fact, present themselves as a tool that can be used in art classes, in various contexts, to work on diverse themes related to art.

Keywords: Music Video and Art Education; Music Video and Classroom; Dinossauros; Felicidade.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. O VIDEOCLÍPE	12
2.1 - Uma breve contextualização do videoclipe	12
2.2 - Videoclípes, a televisão e as redes sociais	18
3. A ARTE-EDUCAÇÃO E O ENSINO DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE.....	24
3.1 - As tecnologias atuais e o ensino de Arte	24
3.2 - Dois videoclípes brasileiros para usar na sala de aula	31
3.3 - Proposta de sequência didática	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Vocalista Freddie Mercury	14
Figura 2 - “Jogo de espelhos”	15
Figura 3 - “A velha a fiar”	16
Figura 4 - A estrela do rádio	18
Figura 5 - Ney Matogrosso.....	19
Figura 6 - Marina Lima	20
Figura 7 - As duas meninas	30
Figura 8 - Visão do telescópio.....	30
Figura 9 - Barco que se transforma em nuvem	31
Figura 10 - Caçador.....	32
Figura 11 - Onça.....	33
Figura 12 - O céu “estrelado”.....	34
Figura 13 - Onças devorando a mão com o tinteiro	34
Figura 14 - Interior da casa repleto de quadros.....	37
Figura 15 - Cantora Laura com raios solares	38
Figura 16 - Cantor Marcelo com fones de ouvido	38
Figura 17 - Cantores Marcelo e Laura cantando com moradores	39
Figura 18 - Cantando na chuva	40
Figura 19 - Arco-íris.....	40

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Sequência Didática	47
-------------------------------------	----

1. INTRODUÇÃO

O surgimento e rápido desenvolvimento de diversas tecnologias fazem necessário refletir como a educação está sendo continuada em um contexto em que os estudantes recebem tantos estímulos externos diariamente. Com as constantes novas descobertas tecnológicas, a sociedade tem passado por transformações profundas, que impactam diretamente no contexto educacional. É cada vez mais urgente que a relevância dessas tecnologias seja reconhecida, e discutida a sua incorporação no ambiente escolar e na formação dos estudantes (Silva; Correa, 2014).

No livro *Arte e vida no século XXI*, Diane Domingues (2003) organiza uma série de autores que se debruçam sobre as questões das relações atuais entre os aspectos tecnológicos e científicos, e sua relação com a vida e os aspectos artísticos e da sensibilidade humana. Nesse livro é possível perceber a quantidade de elementos tecnológicos que vem se desenvolvendo dentro do campo da Arte nos últimos tempos, o que leva ao questionamento se esses novos elementos não poderiam ser utilizados de maneira mais proveitosa, como para serem incorporados dentro da sala de aula, tornando o aprendizado dos alunos mais dinâmico e contextualizado:

As tecnologias são elementos relevantes do contexto que reconfiguram a situação e criam possibilidades diferentes para o ensino e a aprendizagem, uma vez que, além da expressão material de instrumentos, englobam as dimensões técnica, social e cultural envolvidas em sua produção, expandem o potencial humano e propiciam que, através da Internet, alunos, professores e membros da comunidade, situados em diferentes territórios, possam compartilhar experiências educativas centradas nas relações que se estabelecem em contexto virtual. (Almeida, 2009, p. 78).

Dentro dessas possibilidades de diferentes mídias e recursos que podem ser encontrados no contexto virtual, existem os videocliques. Os videocliques, de acordo com Arlindo Machado (1988), podem ser considerados uma continuação da videoarte, já que ambos têm o mesmo propósito, juntar o visual com o sonoro de modo que eles se tornem um só. Os videocliques são representações visuais de músicas, que buscam expressar os sentimentos e enfatizarem o humor (alegre, irritado, romântico, triste) dessas músicas, eles foram impulsionados principalmente pela televisão no final na década de 80, mas até hoje são amplamente produzidos e consumidos em todo o mundo, principalmente através de redes sociais. Diferente do cinema, os videocliques não possuem necessariamente uma narrativa linear e estruturada, e podem apresentar elementos fragmentados e sem conexão direta.

Os videocliques poderiam ser uma das mídias da atualidade usadas dentro do ambiente escolar, no seu texto “Videocliques e educomunicação”, Nuria Nogueira (2022) afirma:

Um dos motivos principais de se usar do videoclipe como método educacional está na circunstância de intenso consumo de obras audiovisuais entre os jovens propiciada pela internet. Assim, os vídeos têm a capacidade de se espalhar com tamanha rapidez, estando incorporados na vida diária dos jovens. Por que então não utilizar de um produto que é costumeiro entre crianças e jovens como método educacional? (Nogueira, 2022, p. 71).

Em seu texto, Nogueira(2022) discorre mais especificamente sobre a relação da educação¹ com os vídeos, mas isso poderia ser visto de modo ainda mais abrangente, pensando na relação dos vídeos com a educação como um todo, ou no caso dessa pesquisa, do ensino das Artes Visuais e todos seus aspectos, através de uma tecnologia usada dentro da Arte do vídeo que se conecta diretamente a realidade dos estudantes e temas pertinentes a sociedade atual.

Assim, a pergunta que guiou essa pesquisa foi: como utilizar o videoclipe como uma ferramenta dentro da sala de aula para auxiliar professores de Arte no ensino de conteúdos que abrangem aspectos gerais da Arte?

A hipótese foi que, utilizando essa linguagem, muito próxima e de fácil acesso para a maioria dos jovens, conteúdos gerais que atravessam todo o campo artístico, como questões técnicas de enquadramento, ângulos, relação da imagem e movimento, a ligação da imagem com o som, questões estéticas, como cenário, figurino, coloração, entre outros, serviriam como base para entender qualquer movimento artístico e linguagem da Arte, que poderiam ser aprendidos de forma mais proveitosa, além de serem fomentadas discussões sobre temas atuais da sociedade e questões constitutivas e formativas humanas, além de questões filosóficas e sentimentais.

Essa ampliação dos conhecimentos sobre os vídeos e a sua utilização como ferramenta pedagógica e artística, se aproximando da realidade dos estudantes, foram as duas grandes motivações para a realização dessa pesquisa. Além dessas motivações, os vídeos são uma linguagem dentro da Arte com a qual a autora se identifica bastante, e tem grande interesse em entender a expressão de artistas através dela, já que desde a sua adolescência consumia bastante esse conteúdo. Outro motivo seria o fato das pesquisas que relacionam vídeos com a Arte Educação ainda se encontrarem bastante escassas se comparadas a outros temas, logo essa pesquisa promoveria a ampliação da discussão desse tema.

O objetivo deste trabalho foi contextualizar a história do videoclipe, relacionando com a arte educação, e desenvolver uma sequência didática, visando o ensino médio, para professores de Arte, utilizando o videoclipe como recurso didático.

¹ Educação refere-se à integração entre educação e comunicação, utilizando mídias e tecnologias como ferramentas pedagógicas para estimular a participação, o diálogo e a reflexão crítica dos estudantes, especialmente a partir de linguagens próximas à sua realidade cultural e social. (Nogueira,2022).

No primeiro capítulo foi realizado um breve estudo teórico sobre a história dos videoclipes, desde seu surgimento até os dias atuais, para apresentar suas contribuições significativas para o meio artístico, e a sua repercussão com o surgimento da televisão, da internet e das redes sociais. No segundo capítulo, se construiu a relação entre os videoclipes e a educação, demonstrando aspectos da Arte que são evidenciados por essa linguagem, explorando as relações do videoclipe com a Arte Educação, apresentando também, ocasiões em que os videoclipes já foram utilizados dentro do contexto escolar e discutindo sobre as reverberações dessa utilização, para por fim, criar uma proposta de sequência didática baseada nas análises feitas ao decorrer da pesquisa.

A pesquisa é bibliográfica e qualitativa, com objetivos de natureza exploratória. Ela foi desenvolvida a partir da leitura e revisão de diversos textos presentes em livros e artigos, desde textos sobre a história dos videoclipes e análises diversas dos mesmos, até textos sobre a Arte Educação, além disso, foram utilizados materiais audiovisuais da plataforma do Youtube.

A pesquisa foi separada em duas partes, no primeiro capítulo estão apresentados os seguintes tópicos: Contextualização do videoclipe de maneira breve: Surgimento do videoclipe a partir do cinema e videoarte; Alguns videoclipes impactantes na História; Importantes videoclipes no contexto brasileiro. Já no segundo são discutidas: Relação entre videoclipes e Arte Educação pensando a contemporaneidade; Conteúdos que podem ser aprendidos dos videoclipes com exemplos de dois videoclipes brasileiros; Exemplos de lugares onde os videoclipes foram usados dentro do contexto escolar; Proposta de sequência didática com a utilização de um videoclipe a partir da análise dos conhecimentos levantados.

A relação da Educação com a tecnologia é um tema bastante pertinente e atual que é abordado em diversos textos com os mais diferentes objetivos. Para essa pesquisa, foi feita uma seleção de textos que, até o momento, se mostraram os que podem trazer maior contribuição para o seu desenvolvimento. São os textos de Maria E. B. Almeida (2009), Diana Domingues (2003), Renildo Franco da Silva e Emilce Sena Correa (2014), que discutem as relações entre a sociedade atual, a educação e os novos conhecimentos tecnológicos, trazendo diferentes percepções de como a tecnologia poderia auxiliar dentro do contexto educacional.

Devido ao seu apelo com os jovens, por ser uma linguagem artística que é constantemente produzida e consumida, o videoclipe foi uma dessas ferramentas tecnológicas dos dias de hoje, dentro do campo da Arte, que foi escolhida para ser analisada durante a pesquisa. Os videoclipes têm diversos aspectos e elementos, estéticos e formativos, presentes

na sua composição, que podem auxiliar um professor de Arte na sua prática pedagógica. Mas antes de entender a relação dos videocliques com a Arte educação, foi necessário se aprofundar na sua história e nas suas características, logo essa pesquisa se baseou em textos de autores como Arlindo Machado (1990), (2000, p.173), Laura Côrrea (2007), Ariane Holzbach (2014), Regilene Sarzi Ribeiro (2019) e Thiago Soares (2013), que trazem um contexto histórico do videoclipe, desde seu surgimento, a partir da videoarte, até os diferentes procedimentos da sua produção, e as diversas repercussões que ele causou ao longo do tempo, além das suas implicações e motivações atuais.

Por fim, textos de Ana Mae Barbosa (2008a, 2008b, 2010, 2011), Paulo Freire (2021), Rosa Iavelberg (2003, 2013), Kamila Debortoli (2018), Diana Domingues (2003), entre outros, foram utilizados para discutir o papel do arte-educador ou professor-artista dentro da sala de aula, pensando no contexto atual tecnológico, analisando as relações dos videocliques com a educação, mais especificamente, dentro do ensino das Artes Visuais, para verificar como eles podem ser usados por professores de Arte para um ensino mais proveitoso, com o objetivo da elaboração de uma proposta de uma sequência didática para o ensino médio.

2. O VIDEOCLÍPE



Fonte: elaboração da autora (2025).²

² Frames extraídos dos vídeos disponíveis no YouTube: Queen - Bohemian Rhapsody (Official Video Remastered), publicado por QUEEN OFFICIAL (1 ago. 2008). Video Killed The Radio Star (Official Music Video), publicado por TheBugglesVEVO (8 out. 2010). NEY MATOGROSSO - AMÉRICA DO SUL - CLIP FANTÁSTICO, publicado por PAULO CESAR - BH (16 dez. 2008). Marina Lima (Garota de Ipanema), publicado por MARINA LIMA (02 abr. 2009). Edição e colagem elaboradas pela autora (2025).

2.1 - Uma breve contextualização do videoclipe

O videoclipe é uma linguagem que se consolida nos anos 80 e é utilizada até os dias de hoje, sua principal função é unir a imagem do artista à sua música, e obter assim um maior alcance dentro do mercado, estabelecendo uma ideia de como a música deve ser consumida, e definindo inclusive, novos padrões de comportamento, vestimenta, entre outros. Para entender o surgimento dessa linguagem, é necessário conhecer o contexto histórico em que ela se estabelece, partindo desde a invenção da fotografia e do chronophone, até os musicais, o cinema e a videoarte (Côrrea, 2007).

Antes de traçar esse caminho é importante entender qual a definição de um videoclipe. De acordo com Laura Côrrea: “Clipe deriva de clipping, recorte (de jornal ou revista), pinça ou grampo, que possivelmente se refere à técnica midiática de recortar imagens e fazer colagens em forma de narrativa em vídeo.” (Côrrea, 2007, p. 2). Arlindo Machado também define: “(...)o videoclipe é um formato enxuto e concentrado, de curta duração, de custos relativamente modestos se comparados com os de um filme ou programa de televisão, e com um amplo potencial de distribuição.” (Machado, 2000, p. 173) Ou seja, o videoclipe seria uma espécie de colagem de imagens que contam ao espectador quem é aquele artista e vinculam essa imagem ao tipo de música que ele apresenta, buscando relacionar um ao outro, ampliando seu alcance, e conseqüentemente, seu consumo.

Todavia não é tão simples dizer quais os elementos que definem de fato os vídeos que podem ou não ser considerados videoclipes, já que existem muitas configurações desse formato. Como afirma Côrrea:

A iluminação e os planos que podem ser utilizados em um videoclipe são diversos, tudo depende da intenção do autor do mesmo (...) O roteiro é outro aspecto técnico que pode variar bastante nos clipes. A narração não é obrigatória. O clipe pode contar a história da música (narração), pode introduzir novos conceitos relacionados à letra e ainda pode ser contrário à letra. Além destas, ainda tem a opção da performance dos músicos, fazendo referência aos primórdios do videoclipe. E claro, também tem a possibilidade de não levar nada disso em conta e partir para a experimentação. Já que este gênero permite a inventividade, e transcende no campo da potência criativa. (Côrrea, 2007, p. 3).

Também de acordo com Arlindo Machado:

(...) numa época de entreguismo e recessão criativa, o videoclipe aparece como um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz de dar continuidade ou novas conseqüências a atitudes experimentais inauguradas com o cinema de vanguarda dos anos 20, o cinema experimental dos anos 50-60 e a videoarte dos anos 60-70. ((MACHADO, 2000, p.173)

Em síntese, apesar dos videoclipes terem um aspecto mercadológico, seu surgimento continua, e ao mesmo tempo, rompe e reconstrói, com as possibilidades de criação no campo do vídeo, transformando imagens em narrativas de acordo com a música, ou desconstruindo

essas imagens. Essa potência criativa, e de certa maneira, livre de moldes que outras linguagens podem carregar, é o que confunde sua classificação, mas também é o que revela o “leque” de possibilidades que os videocliques carregam.

Mas para que essas experimentações fossem possíveis, formas de captação de imagens e de sons tiveram que surgir muito tempo antes. Como afirma Ariane Holzbach “Sabe-se que as tecnologias de reprodução visual e as de reprodução sonora foram criadas separadamente.” (Holzbach, 2014, p. 53). Enquanto a fotografia já existia e se desenvolvia desde de a primeira metade do século XIX (Oliveira, 2006), uma das primeiras formas de captação do som de forma satisfatória surgiu apenas em 1902, suplantando o fonógrafo e o gramofone, quando Leon Gaumont inventou o chronophone. (Côrrea, 2007) Apesar de surgirem separados, em pouco tempo começaram a ser usados juntos, tornando-se praticamente indissociáveis.

Como afirma Thiago Soares:

(...) os primeiros filmes sonoros ainda contavam com o som gravado num aparelho à parte da câmera. Tinha-se, durante a exibição, a junção das unidades imagética e sonora num objeto que chegava ao público como algo que simulava o audiovisual.”
 (...) “O desenvolvimento de câmeras capazes de captar áudio e imagem integradas ampliaram não só as possibilidades de registro de cenas audiovisuais a partir do som direto, como também ampliaram a produção artificial de som em estúdios e centrais de captação, gerando os efeitos sonoros e múltiplas possibilidades de dublagens no terreno cinematográfico. (Soares, 2013, p. 40)

O primeiro filme musical surgiu em 1927, “*The Jazz Singer*” ou “*O Cantor de Jazz*”, com Al Jolson, foi precursor de uma série de filmes que iriam ser feitos a partir da realização da necessidade de relacionar o som à imagem. (Côrrea, 2007) Na década de 40, uma das primeiras experiências da união entre som e imagem que parecem ter sido fundamentais para o surgimento dos videocliques vieram com os *scopitones*. Os *scopitones* eram vitrolas de fichas visuais que apresentavam números musicais em preto e branco, geralmente em inglês e com a interpretação de mulheres, associados ao gênero da música *pop*, que se conectaram à cultura jovem e trouxeram o prenúncio do sucesso que os videocliques fariam na televisão. (Soares, 2013).

É importante apontar, como frisa Thiago Soares: “Foi a partir das tecnologias de captação desenvolvidas e usadas no cinema musical que pôde-se registrar números musicais que não estivessem inseridos, necessariamente, numa narrativa cinematográfica” (Soares, 2013, pg. 46), ou seja, as tecnologias de captação do cinema musical permitiram o registro desses primeiros vídeos que relacionam a música ao artista sem necessariamente estar dentro de um filme ou contar uma história clássica e linear, muitas vezes eram, como nas vitrolas de fichas visuais, registros das interpretações musicais desses artistas.

Porém, ainda antes dos videoclipes, na década de 60 surgia a videoarte, vídeos experimentais que exploravam sons e imagens, com destaque para Nam June Paik, que de acordo com Arlindo Machado “virou a televisão pelo avesso” (Machado, 1995, p. 11), transformando completamente a relação entre a estética da televisão e a sua conexão com o som (Côrrea, 2007). Ainda na década de 60, existiam “filmes promocionais” e “vídeos promocionais”, que eram exibidos na televisão para vender a imagem do artista e sua música, alguns desses vídeos como “*Strawberry Fields Forever*” e “*Penny Lane*”, ambos da banda *The Beatles*, apresentam um novo conceito de vídeo, mas não existe um consenso sobre serem considerados videoclipes. (Soares, 2013).

Guilherme Bryan (2005) afirma que esses vídeos não poderiam ser considerados videoclipes pois estavam dentro de uma lógica televisiva, sendo utilizados para exibição em diferentes programas nos quais a banda deveria se apresentar, e como comenta Jorge Barreto (2006), apesar da sua relação com a televisão, o videoclipe, diferentemente desses vídeos promocionais, surgiu do experimentalismo da videoarte.

Finalmente, em 1975, temos o lançamento do vídeo de “*Bohemian Rhapsody*”, da banda *Queen*, de acordo com Thiago Soares: “Poderíamos dizer que, não é à toa, “*Bohemian Rhapsody*” aparece como uma das primeiras e mais celebradas experiências do videoclipe.” (Soares, 2013, p. 183). A banda *Queen* modificou o cenário musical com o lançamento de “*Bohemian Rhapsody*”, mesclando elementos do rock com elementos de música clássica, trouxeram um conceito novo, tanto na sonoridade, quanto no visual. Suas músicas sempre acompanhadas de apresentações que saíam dos padrões da época, e do que geralmente se esperava de uma banda de rock, com destaque para as performances do vocalista Freddie Mercury, foram de certa forma sintetizadas no videoclipe de “*Bohemian Rhapsody*”. Nele vemos, ao mesmo tempo, montagens de imagens dos integrantes da banda sobrepostas e repetidas, e eles interpretando a música como se estivessem em um show.

Figura 1 - Vocalista Freddie Mercury



Fonte: QUEEN OFFICIAL. *Queen - Bohemian Rhapsody (Official Video Remastered)*. Youtube, 1 ago. 2008. 5 min. 59 s. Disponível em: <https://youtu.be/fJ9rUzIMcZQ?si=EDh_c1TNMXMSR4ga>. Acesso em: 01 nov. 2025.

Através desses elementos, eles relacionam a mistura musical do rock com o clássico e transformam essa mescla sonora em “imagens que sugerem a idéia de eco, reverberação” (Soares, 2013, p. 184), que representam essa sensação de profundidade, e das diversas camadas que essa música possui, como afirma Thiago Soares:

Por se tratar de uma canção que se inicia simulando uma forma erudita de cantar, como numa ópera, a solução visual encontrada para adequar este princípio musical foi estender a imagem do vocalista Freddie Mercury como uma espécie de “jogo de espelhos”. (Soares, 2013, pg. 184)

Figura 2 - “Jogo de espelhos”



Fonte: QUEEN OFFICIAL. *Queen - Bohemian Rhapsody (Official Video Remastered)*. Youtube, 1 ago. 2008. 5 min. 59 s. Disponível em: <https://youtu.be/fJ9rUzIMcZQ?si=EDh_c1TNMXMSR4ga>. Acesso em: 01 nov. 2025.

Outro princípio observado foi o de repetição das imagens “como evocação a um alongamento vocal da forma de cantar erudita (...) só que através de uma formatação imagética caleidoscópica.” (Soares, 2013, p. 185). Existe uma preocupação com a representação da música na forma como as imagens foram pensadas, a intenção de onde se quer chegar com as imagens é diferente de experiências anteriores como os vídeos de “*Strawberry Fields Forever*” e “*Penny Lane*”, como afirma Soares: “(...)“traduções visuais” de canções, como “*Penny Lane*” e “*Strawberry Fields Forever*”, dos Beatles, que geraram vídeos musicais mais “psicodélicos” e menos “musicais”, com “*Bohemian Rhapsody*” tinha-se, aparentemente, a materialização visual de uma canção (...)” (Soares, 2013, p. 185).

Essa experiência entre som e imagem que caracterizou “*Bohemian Rhapsody*” como o primeiro videoclipe para muitos estudiosos, aconteceu no Brasil em 1975, quando Ney Matogrosso, sob a direção de Nilton Travesso, estreou na televisão, no programa *Fantástico da Rede Globo*, o videoclipe de “*América do Sul*”.

Assim como se discute o pioneirismo de “*Bohemian Rhapsody*”, alguns autores como Guilherme Bryan (2011), que discutem a autoria de videocliques brasileiros e sua história, consideram experiências anteriores como pioneiras do videoclipe brasileiro, sugerindo inclusive, um surgimento do videoclipe brasileiro já ligado à uma função didática, com o curta-metragem “*A Velha a Fiar*” (1964), que propunha a adição de elementos, e apresentava esses novos elementos em imagens, já fazendo uma ligação entre música e imagem:

Na parte da letra, a mais famosa, há imagens da velha interpretada pelo ator Mateus Colaco fiando, da mosca, da aranha, do rato, do gato, do cachorro, do pau, do fogo, da água, do boi, do homem, da mulher, e novamente da mosca. Tudo muito didático, como convinha a uma produção realizada para o Instituto Nacional do Cinema Educativo (INCE). A agilidade do número está na montagem e na inserção posterior de ruídos. (Bryan, 2011, p. 99)

Figura 3 - “A velha a fiar”



Fonte: HUE VIDEO PRODUCTION (ORTHICONCHANNEL). Humberto Mauro “*A Velha a Fiar*” - 1964 - *Primeiro Video Clipe Brasileiro!?*. Youtube, 28 ago. 2018. 5 min 34 s. Disponível em: <<https://youtu.be/guDCeiVrO90?si=2sf9Q989CaNCGZz6>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Além disso, experiências com videoarte no geral já eram fomentadas no Brasil, e também já previam muitas características dos videocliques. Desde seu início, a videoarte brasileira se apresentou como um campo de contestação e criação conceitual, através de produções independentes e críticas, que se inseriram no meio televisivo e questionaram a transformação da produção artística em produto massificado para consumo. Como afirma Sarzi:

Nos anos 1980 a produção em vídeo no Brasil reafirma a crítica que nasce na arte conceitual: de que a função da arte não está ligada à sua venda como produto para ser consumido pela massa, mas ao resultado de uma ideia autêntica e livre do sistema de produção e consumo. O que está em jogo é a intervenção no espaço

comunicacional e o vídeo como linguagem poética, híbrida e subversiva dentro do próprio sistema audiovisual ou videográfico. (Sarzi, 2019, p. 85)

Apesar dessas experiências com videocliques já terem ocorrido em outras partes do Brasil no mesmo ano, e mesmo em anos anteriores, muitos artistas já terem realizado experiências com o vídeo, “*América do Sul*” foi o primeiro videoclipe a ser exibido nacionalmente, dentro de um circuito mais amplo, dentro de um canal de televisão já consolidado. (Corrêa, 2007). Como afirma Thiago Soares:

Discutir portanto “América do Sul”, de Ney Matogrosso, como uma experiência inicial no terreno do clipe implica em enxergar a premissa de que há uma série de questões do terreno midiático, notadamente, as disputas entre uma emissora de televisão e as produtoras independentes de publicidade e, por extensão, de videocliques, na legitimação da estética deste produto. (Soares, 2013, p. 233)

Chegamos por fim, em um aspecto muito importante do contexto dos videocliques, que é sua relação com a televisão, aspecto que será melhor discutido no tópico a seguir.

2.2 - Videoclipes, a televisão e as redes sociais

A virada do século XIX para o século XX foi marcada por muitas mudanças no cenário Ocidental, a industrialização das cidades provocou mudanças radicais na paisagem e no cotidiano urbano, afetando diretamente o comportamento social. As cidades passaram a ser lugares abarrotados de informação e as pessoas começaram a passar por um processo de individualização, esse processo contribuiu para um aumento na procura do entretenimento dentro de casa. (Holzbach, 2014).

De acordo com Ariane Holzbach: “(...)A televisão, em particular, supre parte dessa necessidade social de individualização e vai oferecer entretenimento e informação no interior das residências, ou seja, longe do caos urbano.” (Holzbach, 2014, p. 52). A televisão vai converter todo o excesso de informação em entretenimento, além disso, vai proporcionar novas experiências e novas formas de lidar com o som e a imagem. Ainda de acordo com Holzbach:

Todo esse cenário de mudanças tecnológicas e culturais mostra que o início do século XX vai assistir à consolidação de alguns dos elementos a partir dos quais o videoclipe vai se estruturar mais adiante: o excesso de informação oferecendo múltiplas experiências sensoriais, tanto no campo sonoro quanto visual, e a experiência de consumo íntima e individualizada de entretenimento hegemônica pela televisão. (Holzbach, 2014, p. 53).

No ano de 1981, surge um canal norte-americano de exibição de videocliques chamado MTV (Music Television), “Video Killed the Radio Star” foi o videoclipe que inaugurou o

canal. Já no Brasil, a MTV chegou na década de 90, e o primeiro videoclipe exibido foi uma versão remix da cantora Marina Lima de “Garota de Ipanema”. Côrrea afirma:

Assistindo à MTV, a impressão que se tem é que passa um videoclipe que não tem fim, pois toda a programação é pensada para criar a atmosfera musical de forma intensa. E para contextualizar a história do videoclipe, a MTV tem papel primordial, pois é com ela que este gênero audiovisual ganha notoriedade pública. (Côrrea, 2007, p. 10 e 11).

Apesar de existirem experiências anteriores entre a televisão e a exibição de vídeos musicais, principalmente em contextos atrelados ao cinema ou, como comentado anteriormente, à apresentação de artistas (The Beatles), essa ligação alcança um novo patamar com o surgimento de canais como a MTV.

O crescimento da utilização da televisão como meio principal de entretenimento fez com que o mercado musical, que até então tinha o rádio como principal veículo de divulgação e distribuição, procurasse novos formatos que se encaixassem às novas formas de consumo, colocando a televisão como um novo veículo de circulação para os artistas e gravadoras. Logo, grande parte do conteúdo desses vídeos era cercado por uma lógica de venda da imagem do artista, seguindo certos padrões para venda daquela música, ainda assim, no meio de muitos vídeos repetitivos e voltados para essa venda, era possível encontrar aqueles que traziam o experimentalismo e a criatividade que classificariam o videoclipe como linguagem artística. (Soares, 2013)

Um desses exemplos é justamente “*Video Killed the Radio Star*”, do grupo The Buggles, o primeiro videoclipe a ser exibido na inauguração do canal da MTV. O videoclipe faz jus ao nome da música, que poderia ser traduzido para “o vídeo matou o astro do rádio”, e traz de maneira simbólica a tensão que existia entre o rádio e a ascensão da televisão, e da relação da música com a imagem, e como essa nova configuração alteraria a forma dos artistas se colocarem diante do público, uma vez que, as imagens se tornavam parte essencial desse processo. (Soares, 2013)

Figura 4 - A estrela do rádio



Fonte: TheBugglesVEVO. *Video Killed The Radio Star (Official Music Video)*. Youtube, 8 out. 2010. 3 min 21 s. Disponível em: <https://youtu.be/W8r-tXRLazs?si=7Auk_e_2HLwsLw2c>. Acesso em: 11 nov. 2025.

No Brasil, outros canais como a Rede Globo tiveram um papel essencial, não só na divulgação, como na produção de videocliques. Durante toda a década de 70 e 80, a emissora foi uma das principais responsáveis por produzir e exibir videocliques em um quadro dentro do programa “*Fantástico*”. Os primeiros vídeos da Globo costumavam seguir um certo padrão, geralmente eram gravados em lugares fechados, com a utilização de efeitos de luz e gelo seco. Com o passar do tempo, pequenas produtoras começaram a ganhar notoriedade da crítica por produzirem vídeos que saíam desse padrão, e a emissora precisou repensar seus moldes, estreando assim em 1975 o videoclipe de “*América do Sul*”. Como afirma Soares:

A Rede Globo empreendeu, então, uma tentativa de subverter e se alçar como legitimadora das constituições de novas linguagens e formatos na televisão brasileira. O programa *Fantástico* exibiu, então, em 1975, o primeiro quadro musical gravado fora dos estúdios da Globo (instaurando uma mudança na linguagem do clipe brasileiro calcado no registro musical em estúdio): Ney Matogrosso cantou “*América do Sul*”, num matagal “ensolarado” por efeitos especiais. (Soares, 2013, p. 231)

Em “*América do Sul*”, vídeo dirigido por Nilton Travesso, é retratado um certo estereótipo brasileiro, evocando uma certa imagem do que seria a identidade nacional, através da gravação de diferentes ângulos das águas e da mata, com filtros coloridos, e a icônica imagem de Ney Matogrosso, vestido de maneira extravagante, com uma maquiagem forte e marcante, performando e dançando, também dublando a música e olhando para a câmera como se falasse com o espectador.

Figura 5 - Ney Matogrosso



Fonte: PAULO CESAR - BH. NEY MATOGROSSO - AMÉRICA DO SUL - CLIP FANTÁSTICO.
Youtube, 16 dez. 2008. 3 min 34 s. Disponível em: <<https://youtu.be/FkuflcS5fPw?si=WA6AnuoasFynycxF>>.
Acesso em: 11 nov. 2025.

Observa-se uma experiência bem diferente na inauguração da MTV Brasil com o videoclipe de “*Garota de Ipanema*”, uma versão remixada da música de Vinícius de Moraes, nele a imagem da cantora Marina Lima é significativa, já que a imagem dela não possui os estereótipos que se esperava na época para uma mulher brasileira, o videoclipe carrega diversas imagens e elementos que parecem se misturar à imagem da cantora e os efeitos de pós-edição são diversos. Ao contrário do videoclipe de “*América do Sul*”, no qual se buscava a representação de uma identidade nacional, no videoclipe de “*Garota de Ipanema*” procura-se uma internacionalização da cultura brasileira através de uma representação mais “pop”.

Figura 6 - Marina Lima



Fonte: MARINA LIMA. *Marina Lima (Garota de Ipanema)*. Youtube, 02 abr. 2009. 2 min 30 s.

Disponível em: <<https://youtu.be/UvLjxt8iMB8?si=DPFj1QgScNc7JkKD>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Esse contexto nos revela a importância dos videoclipes na construção e consolidação da imagem e identidade dos artistas, também revela quantas referências da sua época e elementos culturais um videoclipe pode carregar, além de mostrar que cada imagem ali, foi pensada e colocada com uma intenção, seja para causar uma certa emoção, sensação, ou para, mesmo que inconscientemente, defender uma ideia, um ponto de vista, ou até, trazer à tona uma crítica ou discussão sobre determinado assunto.

Atualmente o consumo de videoclipes foi reconfigurado, a própria MTV pretende ser descontinuada no Brasil, no final do ano de 2025. A televisão perde espaço para outras telas, como os computadores, e principalmente, os celulares. Novas plataformas de exibição surgiram e são acessadas, como o Youtube, o Google, o Tik Tok, entre outros. Além disso, a própria linguagem dos videoclipes, apesar de ainda muito utilizada, é muitas vezes substituída por vídeos bem mais curtos, que se repetem, quase como uma foto em movimento, chamados de “visualizers”. (Nogueira, 2022)

O que se conclui é que os videoclipes surgiram como uma continuação do cinema e da videoarte, integrando música e imagem através de narrativas que não necessitam de linearidade, e colaborando, dentro de uma lógica de mercado, para a divulgação de um artista. Sua massificação se deu principalmente com o surgimento da televisão, de canais como a MTV, e mesmo em canais que não eram necessariamente voltados para essa linguagem, como

a Rede Globo. Com o tempo e o desenvolvimento de novas tecnologias, os videoclipes passaram a ocupar espaços como as redes sociais. Apesar da existência dessa produção voltada para o consumo, existem videoclipes que carregam elementos visuais bastante interessantes para o ensino de diversos aspectos da Arte no contexto da sala de aula, tópico que será discutido no capítulo a seguir.

3. A ARTE-EDUCAÇÃO E O ENSINO DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE



Fonte: elaboração da autora (2025)³

³ Frames extraídos dos vídeos disponíveis no YouTube: *DINGO - Dinossauros (Clípe Oficial)*, publicado por DINGO (12 set. 2016). *Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial)*, publicado por SLAP MÚSICA (24 ago. 2011). Edição e colagem elaboradas pela autora (2025).

3.1 - As tecnologias atuais e o ensino de Arte

Nos últimos anos o que se observa é o desenvolvimento de novas tecnologias, novos meios de comunicação e o consumo de mídia por novos formatos, os próprios vídeos passaram a ocupar esses novos espaços também. Esses novos espaços modificaram as relações entre o indivíduo e essas mídias.

Se antes, com a televisão, os vídeos já eram um espaço de experimentação e definiam certos padrões, agora, os vídeos se apresentam das mais variadas formas, e apesar de ainda existir um padrão para vídeos que procuram lucrar e apenas se encaixar em uma lógica mercadológica, existe um espaço muito grande de liberdade para aqueles que estão preocupados em explorar as possibilidades artísticas dessa linguagem. Além disso, a relação entre a participação do espectador e o vídeo também se altera, com a televisão, o consumo das mídias era passivo, nos dias de hoje, com a internet, essa relação se torna interativa, como afirma o pesquisador francês Derrick de Kerckhove no de Diana Domingues:

Ao dar a todos o mesmo conteúdo ao mesmo tempo, a televisão nos proporciona uma consciência coletiva que se comporta como uma extensão de nossa consciência privada. A TV nos deu uma educação completa sobre o mundo da tela; é a educação para uma forma de cognição partilhada de diferentes maneiras de acordo com as diferentes mídias baseadas na tela. Mas é claro que não podemos participar da televisão, não podemos falar de volta para ela, e a grande diferença dos computadores e da internet é que podemos fazer isso. O tipo de consciência que exercitamos com a internet tem que ser diferente daquele que governa nossa mente a partir da tela da televisão. (Kerckhove, 2003, p. 23).

Essa nova relação com a tecnologia não altera apenas espaços específicos, mas a sociedade como um todo. Novos hábitos e novas formas de ser e interagir com outras pessoas e com o mundo surgem, aos poucos o que era novo se torna costumeiro, e o ser humano passa a ser dependente das novas mídias, muitas vezes, sem nem se dar conta. O que se observa é a tecnologia digital tão integrada ao ser humano que se torna algo quase inerente à sua existência, afetando principalmente a vida dos mais jovens (Nogueira, 2022). Com todas essas mudanças tecnológicas, a educação também é afetada, como afirma José Roberto Severino:

Nas últimas décadas a internet e os dispositivos móveis passaram a fazer parte da socialização da geração dos chamados nativos digitais. As redes sociais digitais ampliaram *ad infinitum* o pátio do colégio como espaço de trocas entre os jovens. A escola não haveria de escapar disso. (Severino, 2016, p. 12).

Para Louise Poissant, nesse contexto, a Arte ocupa um papel privilegiado, pois através dela é possível explorar as possibilidades dessas novas configurações tecnológicas e rever os lugares de ocupação dos indivíduos e dos papéis que os atravessam, essa ideia pode se expandir para além dos artistas, alcançando, por exemplo, os próprios professores.

Os conhecimentos tradicionais, assim como a aptidão dos artistas em pensar o real em termos plásticos e de reconfiguração, fazem da arte o lugar privilegiado para a experimentação e a invenção de novos papéis num contexto em que todos os comportamentos e todos os papéis são perturbados pelas tecnologias. (Poissant, 2003, p.116).

Ou seja, no cenário educacional contemporâneo, o papel do professor ultrapassa a simples transmissão de conteúdos. De acordo com Paulo Freire: “*Ensinar não é transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou construção.” (Freire, 2021, p. 24), o educando não aprende se o educador tenta apenas depositar o conteúdo na sua cabeça, o conteúdo precisa ser incorporado pelo educando a partir das vivências que ele já traz com ele, de maneira que ele amplie as perspectivas e noções de mundo, compreendendo suas condições de existência e desenvolvendo o pensamento crítico. O educador atua mais como uma ponte para o conhecimento, do que um replicador detentor do mesmo.

Cada vez mais, torna-se necessário que o educador atue como um agente transformador, capaz de despertar nos estudantes novas formas de perceber o mundo. Nesse contexto, destaca-se a figura do professor-artista, aquele que compreende a prática pedagógica como um processo criativo e sensível, comprometido com a formação integral dos alunos.

Kamila Debortoli (2018) defende que o professor-artista, diferentemente do “professor de Arte”, não se limita ao ensino técnico dos conteúdos, sua missão vai além, ele deve ampliar as perspectivas dos estudantes, propor novas relações com a realidade e inspirar experiências significativas. Ao transformar a sala de aula em um espaço de criação, esse professor oferece aos alunos a possibilidade de imaginar, sonhar e construir saberes de maneira crítica e criativa. Como afirma Desgranges, é essencial “(...) propor processos apaixonantes para formar apaixonados.” (Desgranges, 2003, p. 68), ou seja, é preciso que o professor se veja como um artista em cena, e sua aula, como uma obra em constante elaboração. Para isso, torna-se necessária a construção de uma postura transformadora, aliada a propostas pedagógicas que aproximem os alunos das práticas artísticas.

Segundo Vygotsky (1999), a atuação do professor de Arte deve ultrapassar o senso comum, promovendo a ampliação dos conhecimentos prévios dos estudantes por meio de um saber mais elaborado e científico. O professor-artista, portanto, não apenas parte das experiências cotidianas dos alunos, mas também as transforma em algo mais complexo e significativo, contribuindo para o seu desenvolvimento intelectual e sensível.

Diante desse contexto e o trabalho com vídeos dentro da sala de aula, se torna essencial discutir o desenvolvimento do processo criativo. O processo criativo não é algo natural, é algo que também precisa ser aprendido, não é um processo exato como uma conta

matemática, as fórmulas prontas podem auxiliar mas não resolvem o processo artístico. Nas palavras de Elliot Eisner:

Há uma referência geral e histórica, de que a arte é uma das poucas matérias do currículo escolar que dá à criança a oportunidade de usar suas emoções e imaginação. A arte é entendida como um terreno permissivo ante um currículo repleto de números e palavras. É a arte que encoraja a criança a colocar sua visão pessoal e sua assinatura em seus trabalhos. As escolas são dominadas por tarefas curriculares voltadas ao professor e que, frequentemente, oferecem apenas uma solução para os problemas, uma resposta certa para as perguntas. A arte não pode se tornar algo sem vida, mecânico, como tem ocorrido com o que ensinamos, em todos os níveis da educação. (Eisner, 2011, p.82)

É um processo que exige abstração, concentração, imaginação, relação de ideias, conhecimento de referências, técnicas, ampliação do pensamento, liberdade de explorar conceitos, e principalmente, um compromisso com a Arte que é produzida. Como afirma Ana Mae Barbosa:

A arte como linguagem aguçadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por meio de nenhum outro tipo de linguagem, tal como a discursiva ou científica. Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matéria - prima, tornam possível a visualização de quem somos, de onde estamos e de como sentimos. (...) A arte na educação, como expressão pessoal e como cultura, é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento individual. (Barbosa, 2008a, p. 99)

Esse é um dos grandes desafios do professor de Arte, como criar o vínculo entre Arte e aluno, e fazer com que esse vínculo seja forte o suficiente para que os estudantes olhem com responsabilidade e compromisso para a sua criação? Para que eles levem o processo criativo a sério? Dentro do processo criativo existe uma chance maravilhosa para que o estudante descubra coisas sobre si e sobre o mundo. Existe um espaço para que ele exercite o pensamento e encontre uma “motivação”, e a imagem (de qualquer linguagem da Arte) que pode “materializá-la”. Como lembra Iavelberg (2013), a arte na escola não deve ser apenas técnica ou decorativa, mas um meio de expressão e reflexão. A vivência estética permite que o aluno se veja como sujeito de sua produção simbólica, experimentando formas de contar, de sentir e de ser ouvido. Algo essencial em um ambiente onde, muitas vezes, a escuta e a expressão são limitadas por outras violências sociais.

Imagens são capazes de comunicar mensagens que podem ser complexas demais para se comunicar por meio de palavras, elas têm o “poder” de sintetizar formas de pensar e ver o mundo. A partir de imagens é possível construir “argumentos”, apresentar opiniões, perspectivas, elas fazem parte da comunicação tanto quanto qualquer palavra.

Quando um artista constrói uma imagem tudo nela é pensado para expressar algo que ele quer dizer e não sabe como, e os vídeos, são o resultado da junção de diversas

imagens com diversas mensagens para formar uma mensagem final para quem assiste sobre quem o artista é. São uma maneira do artista deixar a sua marca registrada, antecipar o que seu público vai receber, qual o seu posicionamento diante da vida no geral, ou diante de temas e situações específicas. Quando um artista explora a imagem, ele também pode brincar com as questões estéticas, testando diferentes formas de representar o que ele quer representar, buscando resultados diferentes do que já existe. Segundo Sarzi-Ribeiro e Carnelutti:

A linguagem do vídeo, com seu potencial de sensibilização estética no contexto audiovisual, desempenha um papel crucial na arte-educação. É fundamental reconhecer que as imagens não são simplesmente passivas, pois têm a capacidade de transmitir ideias, muitas vezes de maneira inconsciente. Portanto, devemos considerar o uso do vídeo não apenas como meio de apropriação, mas também como uma ferramenta estética – que explora a sensibilidade, a linguagem imagens em movimento, o sonoro, e o engajamento que pode gerar a perspectiva da imagem em tempo real, para a criação e construção de novas narrativas. (Sarzi-Ribeiro; Carnelutti, 2024, p. 9 e 10)

Através do processo criativo e da construção de imagens, o estudante aprende a colocar no mundo algo que é só dele, porque veio de um lugar intocável, mas que, ao existir, se torna parte do mundo também, e afirma e reafirma seu criador, mas também ganha novos significados, ao colidir com novos mundos, e outros criadores (ou potenciais criadores). Aí está o poder da Arte, a expressão do “eu”, mas também a conexão com o “outro”, o entendimento do “outro”, e também a representação do “eu” que o “outro” ainda não entendeu. Como afirma Freire:

Uma das tarefas mais importantes da prática educativo-crítica é propiciar as condições em que os educandos em suas relações uns com os outros e todos com o professor ou a professora ensaiam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque capaz de amar. (Freire, 2021, p. 41)

Dentro da sala de aula essas possibilidades se potencializam, mas se não é criado o compromisso do aluno com a Arte, em vão são essas potências, porque os alunos não vão querer produzir. Isso também acontece devido ao formato da educação, os números medem o aprendizado dos estudantes desde cedo. Qual o sentido de “perder tempo” se dando ao trabalho de pensar no que quero materializar, se no final o que produzo perde seu significado e sua potência, e se resume em mais uma nota no boletim?

O professor-artista precisa ter uma postura que demonstre para os alunos, que antes deles mesmos, ele está comprometido com a Arte deles (Derdyk, 2010). Que para ele realmente importa o que produzem e o que querem dizer com o que produzem. Isso faz com que os alunos entendam que o professor não está ali apenas para aplicar uma nota, essa nota

se transforma em apenas uma consequência do comportamento de comprometimento com o processo artístico que o professor observa no aluno.

O que ganha o protagonismo é, finalmente, o desenvolvimento do estudante na Arte, seu processo criativo e a compreensão de obras e contextos, e como inserir o que se observa na sua prática, lapidando sua produção para que ela seja cada vez mais condizente com o que se quer materializar, para que ela esteja cada vez mais próxima do que o criador deseja expressar. De acordo com Ana Mae Barbosa:

Com a atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-las, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente. (Barbosa, 2008a, p. 111)

Assim, ela pode também, cumprir uma função muito importante, e transformar a maneira como esses estudantes enxergam o mundo (Edwards, 2021), criando novas perspectivas, mostrando que eles podem construir um caminho autêntico, não precisam seguir padrões e se prender a rótulos, não precisam se contentar com as escolhas que já fizeram por eles, ou com o futuro que destinaram a eles. E mesmo se não conseguirem mudar sua realidade, ainda podem encontrar consolo, e um lugar em que a voz deles nunca sumirá, sempre soará potente. “Por que não estabelecer uma “intimidade” entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos?” (Freire, 2021, p. 32), as vivências e o cotidiano dos educandos não deveriam ser ignorados pelo educador, e sim utilizados como “ferramentas” para entendimento dos conteúdos (e mais, para compreensão da sua realidade e da importância da educação para sua ampliação de visão de mundo, e modificação de pensamento, para desalienação e possível engajamento contra desigualdades e sistemas opressores como o capitalismo).

Todas essas questões podem ser contempladas, discutidas e aprendidas em aulas com a utilização de vídeos. Os vídeos carregam imagens cheias de mensagens, que expressam as ideias e os sentimentos do seu autor, imagens que só são concebidas através deste processo de imersão e criação.

O vídeo, e seus precursores, o cinema e a videoarte, carregam as influências da época em que foram produzidos, as características de um certo modo de ver e pensar o mundo, seus elementos não estão soltos, pertencem a um contexto e revelam partes da História humana no geral, são reflexos de uma sociedade, uma cultura, são vestígios de um tempo-espaço, carregando valores, crenças, questionamentos, críticas, entre outros. Seu conteúdo é “embrulhado” por elementos estéticos, e sua narrativa é desenvolvida por

diferentes técnicas. É necessário reconhecer e se utilizar desse potencial, como afirma Sarzi sobre a videoarte brasileira:

Trazer à tona a memória da arte do vídeo e promover sua história é reconhecer que a videoarte é produto da cultura visual complexa e transnacional contemporânea e que, a cada nova intervenção no contexto social, político e ou cultural onde se constitui, ela também se edifica a partir do espaço urbano e da confluência das mídias. (Sarzi, 2019, p. 85)

Essa ideia de confluência das mídias, ou seja, das diversas linguagens que se encontram na videoarte, e da intervenção que ela causa, e que também é causada nela, também está presente nos vídeos. Mas esses elementos não são facilmente percebidos por olhares que não estão treinados para realizar uma leitura mais aprofundada das imagens.

De acordo com Lucia Gouvêa Pimentel, em seu texto “*Tecnologias contemporâneas e o Ensino da Arte*”, dentro do livro “*Inquietações e mudanças no ensino da Arte*”, organizado por Ana Mae Barbosa: “(...) é importante desenvolver-se a competência de saber ver e analisar a imagem, para que se possa, ao produzir imagens, fazer com que ela tenha significação tanto para @ autor@ quanto para quem vai vê-la.” (Barbosa, 2008b, p. 113 e 114). Quando trabalhamos com o vídeo no contexto da sala de aula, temos a oportunidade de desenvolver essa competência nos estudantes, fazendo com que entendam que a apreciação de uma imagem, ou nesse caso, das diversas imagens que formam um vídeo, não deve ser uma contemplação passiva, e sim crítica e analítica, que procura significados e que compreende diversos elementos, e que para além disso, incorpora esses elementos, e é capaz de produzir suas próprias imagens, com seus significados próprios.

Esses elementos podem dizer respeito tanto às questões estéticas e técnicas da Arte, quanto às questões da vida humana no geral, como afetos, conflitos, críticas sociais, entre outros. Como afirma Rosa Iavelberg:

A arte promove o desenvolvimento de competências, habilidades e conhecimentos necessários a diversas áreas de estudos; entretanto, não é isso que justifica sua inserção no currículo escolar, mas seu valor intrínseco como construção humana, como patrimônio comum a ser apropriado por todos. (Iavelberg, 2003, p. 9)

Dentro do contexto pedagógico, as possibilidades de aprendizado por meio do vídeo são diversas. Vídeos são formados por diversas imagens, podem carregar críticas sociais, questões sentimentais ou experiências estéticas, ou todos ao mesmo tempo. Além disso podem carregar elementos históricos e culturais que possibilitem discussões decoloniais e contra- hegemônicas, propiciando a desconstrução de certas perspectivas dos estudantes, gerando a reflexão crítica da sua própria realidade e inclusive, a diferenciação da arte que é produzida de maneira massificada com finalidade exclusiva de gerar lucro e a Arte que é

pensada para provocar emoções ou questionar algum aspecto da existência humana. Como afirmam Sarzi-Ribeiro e Cerneluti:

O espaço de aprendizagem na arte-educação deve ser concebido como um local de encontro e compartilhamento, onde a jornada coletiva se entrelaça com a história, a ancestralidade e a sensibilidade. É por meio da criação e da apropriação das formas artísticas existentes que novas maneiras de perceber e expressar a realidade podem emergir. Nesse contexto, a videoarte se destaca como uma linguagem potente para a desconstrução e reconstrução do olhar sobre o mundo, enriquecendo o processo pedagógico e contribuindo para uma educação verdadeiramente inclusiva e sensível às diversas vozes culturais. (Sarzi-Ribeiro; Cernelutti, 2024, p. 10)

São diversos os níveis de abordagem que são possíveis com os videocliques. Ainda de acordo com Sarzi-Ribeiro e Cerneluti (2024) a interação entre vídeo e espectador é intensa, essa intensidade permite que uma gama de aspectos da vida possam ser trabalhados. Cabe ao arte-educador como mediador, e também curador, dentro da sala de aula, selecionar os temas a serem desenvolvidos e os vídeos que poderão contemplar aqueles temas.

Apenas para citar alguns exemplos, videocliques como “*AmarElo*” (2019) do cantor Emicida, “*Bluesman*” (2018) do cantor Baco Exu do Blues e “*Flutua*” (2017) do cantor Johnny Hooker com participação de Liniker, podem ser utilizados para tratar questões sociais como a desigualdade social, a marginalização e violência contra certos tipos de corpos, e a superação desses preconceitos, ou barreiras impostas por esses preconceitos, tratando também questões de saúde mental, auto-estima, amor e cuidado, utilizando elementos narrativos, referências históricas e elementos presentes na História da Arte.

Videocliques como “*Infame*” (2023) da banda Supercombo com participação do cantor Kamaitachi, também tratam da injustiça social, trazem questionamentos existenciais, e uma postura de revolta diante do sistema de exploração que vivemos, através da conexão de ritmo entre música e a repetição de imagens cheias de símbolos. Já os videocliques “*Tempo de Pipa*” (2011) do cantor Cícero e “*Oração*” (2011) do grupo A banda mais bonita da cidade, trazem temas que atravessam as relações humanas, como o amor, os ciclos da vida, a passagem do tempo, questões afetivas, de conexões e da coletividade, além de apresentarem elementos técnicos interessantes como o plano-sequência.

Essas propostas de temas podem ser ricamente exploradas se pensarmos em uma abordagem de aula como a abordagem triangular proposta por Ana Mae Barbosa (2010). Através da leitura das imagens, entendimento do seu contexto e da produção de novas imagens, os estudantes ganham novos repertórios imagéticos e compreendem os elementos que formam esses repertórios, e se tornam capazes de usar esses repertórios para expressarem o que desejam. É como se novas palavras fossem adicionadas ao seu vocabulário.

Através do videoclipe esse processo de incorporação de imagens é facilitado, pois é uma linguagem presente na realidade da maioria dos jovens (sabe-se que existem vivências e realidades em que isso não acontece por diversos fatores).

3.2 - Dois videocliques brasileiros para usar na sala de aula

Como exemplo das questões mencionadas no item anterior, neste item estão colocados dois exemplos de videocliques brasileiros, que foram escolhidos pela autora, com base em elementos estéticos e de natureza dos sentimentos, além de questões humanas, para um breve aprofundamento e discussão da sua utilização em sala de aula:

“*Dinossauros*” - Dingo-Bells (2016)

O primeiro videoclipe analisado é o videoclipe da música *Dinossauros*, dirigido por Daniel Eizirik para a banda DINGO, que na época de lançamento do videoclipe na plataforma do Youtube, em 2016, ainda se denominavam como Dingo - Bells. No início do vídeo são apresentados alguns elementos como fósseis e desenhos, com o cantarolar de uma criança ao fundo, elementos que vão fazer parte da narrativa que será apresentada no decorrer do vídeo e servem como uma introdução inicial.

Em seguida, é apresentado uma espécie de logo com o desenho de um dinossauro e o nome da banda. A música inicia e somos introduzidos, por imagens trêmulas e sem muita qualidade, há duas meninas que correm por diversos espaços. A falta de estabilidade na gravação nos imerge para o universo daquelas crianças, é como se também estivéssemos naquele momento correndo com elas. Nas cenas seguintes descobrimos que elas corriam para chegar em um observatório.

Figura 7 - As duas meninas



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clípe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Quando as meninas entram no observatório, uma nova atmosfera toma conta do vídeo, imagens do globo terrestre e de várias espécies de telescópios são mostradas, enquanto as crianças exploram o ambiente com curiosidade. Quando uma das meninas espia por um grande telescópio, provavelmente posicionado na parte mais alta do observatório, uma imagem fragmentada e abstrata é apresentada, através de um círculo, como se enxergássemos o que ela enxerga, e essa visão são diversas manchas pretas e brancas que se movimentam rapidamente em cima de um fundo “chapiscado”.

Figura 8 - Visão do telescópio



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clipe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Essa desconstrução na imagem acompanha uma mudança brusca na música, que em seguida, volta ao som do começo, mas diferentemente da calma e leveza de antes, carrega agora uma certa reverberação e um “destoamento”. As imagens voltam a ser gravações das duas meninas andando pela cidade e olhando pelo telescópio, até que a imagem desconstruída com as manchas brancas e pretas volta à tela, e dessa vez temos a introdução de um novo elemento ao vídeo, uma animação, com o desenho de uma pessoa remando um barco.

Em um primeiro momento, a imagem das manchas se torna praticamente um borrão, e acompanhamos a animação de um corpo que quase se mistura às manchas, e que não conseguimos ver a cabeça, pois está bem aproximado, remando sem parar. Depois, a imagem da pessoa remando se distancia, e agora vemos o corpo inteiro, e um desenho mais evidente

feito em cima das páginas de um livro pintadas em branco, o desenho se movimenta conforme as páginas passam, lembrando a técnica de flip-book.

De repente, como se esse desenho ganhasse vida, ele sai das páginas, e se movimenta pela tela, atravessando um rio feito de manchas cinzas, acompanhado de um fundo que lembra um quadro negro, no qual várias araucárias aparecem quase como manchas, além de uma lua que parece feita de giz de cera. Palmeiras, cipós e vários tipos de folhas e plantas aparecem em um primeiro plano, desenhados em preto e pintados de amarelo, com traços finos e simples, também colaboram para a sensação de movimento, pois passam pela tela, como se o barco passasse por eles. O barco se desprende do rio como se começasse a voar, e gotas de chuva caem do barco como se ele se transformasse em nuvem.

Figura 9 - Barco que se transforma em nuvem



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clípe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Voltamos para as crianças, uma delas desenha na página de um livro, enquanto a outra folheia pelas páginas de outro, vários trechos de um dicionário saltam na tela, apresentando a definição de diversas palavras ligadas à letra da música e à todo o conceito do vídeo, indo desde palavras como “imaginação” até “mágica”, remetendo também ao universo de criação e brincadeira das crianças.

Em seguida é apresentada uma imagem que se parece com um mapa de rios e uma mão segurando um tinteiro “corta” esse mapa com uma linha vermelha que se assemelha bastante ao desenho da fronteira de algum estado ou país, talvez do próprio Brasil, a tinta vermelha da caneta escorre pelo mapa como se fosse sangue escorrendo de um corte. Essa “mancha” vermelha toma conta da tela e muda de textura e tons.

Então o homem remando o barco volta à aparecer, e dessa vez ele rema por um céu noturno, a imagem de fundo é uma gravação real, enquanto o homem remando é a animação de antes, mas agora várias letras das páginas de um livro o acompanham, lembrando a animação de antes dele preso nas páginas de um livro. mas agora ele está solto. O que acompanha o homem também é a linha vermelha do momento anterior, que vai atravessando a imagem, até que o barco e o homem passam por um desenho de pedras feitas por manchas de tinta e plantas feitas como as palmeiras de antes, que ganham o primeiro plano.

O barco e o homem começam a desaparecer, manchas de tinta simulando nuvens tomam conta do fundo, e manchas de tinta formam o rio de antes, que vai se transformando em trechos de algum livro. Um novo personagem aparece, ele é feito de diversos recortes de um mapa, e parece ser um caçador pois carrega uma arma.

A música se altera para um tom mais sombrio, e as palmeiras e plantas de antes tomam conta do cenário, simulando uma floresta por onde o caçador adentra, dessa vez, as cores predominantes são o preto e um verde escuro quase marrom. O caçador para de andar e se agacha apontando a arma, como se preparasse para atirar.

Figura 10 - Caçador



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clipe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Na cena seguinte temos novamente a utilização da técnica de flip-book, com uma espécie de pantera desenhada nas páginas de um livro que anda tranquilamente sem saber do caçador à espreita. Voltamos ao caçador e ele finalmente para de andar como se tivesse encontrado o lugar ideal para acertar o animal. A pantera volta à tela, e dessa vez é formada apenas por linhas amarelas em um fundo preto, aos poucos manchas pretas e amarelas tomam conta do seu corpo, revelando que a pantera é na verdade uma onça.

Figura 11 - Onça



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clipe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Através de um desenho preto e branco, temos um close-up no caçador, revelando um de seus olhos fechado e o outro aberto olhando pela mira de sua arma, depois um novo desenho mostra seu dedo pronto para apertar o gatilho, a onça, agora desenhada com linhas pretas em um fundo amarelo, finalmente percebe a presença do caçador, e quando se vira para encará-lo, ele aciona o gatilho. Não fica claro se ele acerta a onça, mas uma mancha de tinta vermelha aparece rapidamente na tela, e o que se segue é um espécie de explosão, que dá a entender que o caçador acertou a si mesmo também.

O homem remando o barco volta à cena, e agora o fundo é formado pela imagem da casca de uma jaca, logo essa imagem é substituída novamente por um céu noturno, e temos o retorno também das crianças. Elas espiam o céu com um tipo de binóculo, e parecem espiar o homem que rema com seu barco, um tracejado de linhas brancas acompanha o trajeto da sua visão, logo linhas brancas formam também estrelas e uma cachoeira por onde o homem e o barco escorregam, a câmera volta o foco para as crianças, e agora as estrelas que estavam no céu estão desenhadas nelas.

Figura 12 - O céu “estrelado”



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clípe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

As estrelas explodem e é mostrada a filmagem de uma cachoeira, e voltam imagens iniciais do videoclipe, de fósseis e minérios. Uma filmagem opaca da boca de um homem cantando, provavelmente o vocalista da banda, aparece junto com um desses minérios, e aos poucos, diversas onças desengonçadas e coloridas surgem andando e vão tomando conta da tela. Voltamos à aparição da figura do caçador, que agachado como antes é surpreendido pelas onças que “devoram” sua figura formada de mapas, também voltamos à imagem da mão que segura o tinteiro, e as onças também a “devoram”.

Figura 13 - Onças devorando a mão com o tinteiro



Fonte: DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clípe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

O videoclipe se encerra voltando para o começo, ou seja, para a figura das crianças, mostrando elas olhando o céu noturno novamente, uma imagem como se descessem as escadas do observatório, e depois elas correndo juntas indo embora pela lateral de uma estrada ou avenida à noite.

Esse videoclipe é bastante poético, tratando questões existenciais e filosóficas bastante interessantes, através dessa relação do pequeno com o grande, das crianças com o universo, do presente com o passado, das memórias afetivas com a História, dos seres humanos com os dinossauros, entre outros paralelos que podem ser feitos. Ele também traz reflexões da relação da infância com a vida adulta, bastante relevante se pensarmos no contexto do Ensino Médio, em que os estudantes estão passando por diversas modificações na sua organização tanto física como mental, e estão justamente encarando novos desafios e sentimentos que ainda são desconhecidos.

Temos também o reforço da imaginação como um lugar potente de superação dos problemas, que às vezes, se torna um lugar abandonado ou esquecido, como é afirmado pelo refrão da música: “É, talvez - a sua imaginação - esteja tão limitada por problemas reais”. Como afirma Nuria Nogueira:

Aspectos como o arranjo e o desenvolvimento harmônico podem ser pensados em conjunto: ambos se relacionam aos instrumentos, vozes e partes da canção. O aspecto letra é o elemento poético que, unido à melodia e ritmo, cria a base da canção popular e sugere o tema, modo e grau emocional, ambientação e o perfil enunciativo do sujeito que canta. Sendo assim, ele é o ponto de partida da construção do clipe, o gerador principal das imagens que, em contato com o som, traduz a música. (Nogueira, 2022, p. 59)

Essa ideia da letra da música é apresentada no vídeo de maneira constante, já que a todo momento elementos criativos invadem a realidade, sendo representados por outras linguagens da Arte, e mesmo na própria melodia da música, temos uma sonoridade que reverbera, que soa distante depois se reaproxima, que se questiona e conversa com as imagens e as suas transições.

No final do videoclipe, também temos a superação de muitos problemas apresentados ao decorrer da história, através dessa imaginação. Como a mão com o tinteiro que faz o mapa sangrar, nos lembrando que as linhas que dividem os países, estados e cidades, não são naturais, são construções humanas, pautadas em interesses econômicos e na exploração da natureza, ou como o caçador, que é formado por mapas, ou seja, formado por esses interesses, que se espreita pela floresta para caçar a onça, e no final, ambos são “comidos” por diversas onças coloridas, de tamanhos e cores irreais, demonstrando que quanto mais exploram mais

destroem a si mesmos, e que nenhum desses interesses importa, porque a existência humana é finita e a natureza se restaura.

Essa imaginação que existe em todos nós, é o que Rubem Alves (2004) considera como a nossa capacidade de gerar soluções para problemas, ou seja, imaginar é resolver, é encontrar respostas, caminhos. A partir da imaginação são construídas as ferramentas necessárias para se chegar a um determinado fim. É a imaginação quem precede o momento tão importante do processo criativo. Primeiro se imagina, para depois criar.

Esse videoclipe ainda pode servir para iniciar discussões sobre temas ligados à colonização do país, já que existem muitos paralelos com a exploração da natureza, e a dualidade da tranquilidade do homem que apenas rema seu barco pelo rio, talvez uma representação dos povos originários, que vivam em harmonia com a natureza, e o homem estrangeiro que corta os rios e destrói a fauna. Também existe a busca por uma identidade brasileira, com a representação das florestas e a utilização de elementos como a imagem da jaca.

Além desses elementos, é interessante observar a construção de analogias e metáforas, já que o autor da música compara os seus sentimentos com o sentimento dos dinossauros quando souberam que iriam ser extintos, personificando nos dinossauros, que existiram há milhares de anos atrás, noções existenciais que o ser humano discute hoje. Contrapondo a figura das crianças, geralmente ligadas às ideias do “faz de conta”, da inocência e leveza, e os vestígios de seres pré-históricos que suscitam sua curiosidade e admiração, com conflitos humanos atuais, como as questões das linhas e limites traçados por outras pessoas, e esse peso e melancolia que a existência ganha quando a imaginação e o pensamento livre são sufocados pela realidade que é construída pelo próprio ser humano.

Como observado o videoclipe utiliza de diversos recursos visuais, sendo possível estabelecer relações com diversas linguagens da Arte, como desenho, pintura, animação, gravura, colagem, quadrinhos e fotografia. É relevante pontuar que os desenhos possuem traços simples, sem a preocupação de uma representação fiel à realidade, um elemento que pode ser destacado para incentivar os estudantes a não terem medo de expressar seu traço à sua maneira. As próprias filmagens possuem uma qualidade possível de se alcançar com equipamentos simples como o próprio celular.

“Felicidade” - Marcelo Jeneci

O segundo videoclipe analisado é da música *Felicidade* do cantor Marcelo Jeneci, dirigido por Lucas Cirillo, lançado na plataforma do Youtube em 2011. O vídeo se inicia com

imagens intercaladas de um sino badalando, e pessoas acordando em uma pequena cidade ou bairro simples, e o cantor Marcelo Jeneci na estrada dentro de um carro chegando nesse lugar. A música começa a tocar em alguns alto-falantes e aparecem imagens das casas e da rua, e do cantor e Laura Lavieri (que também canta o refrão da música), caminhando pela rua.

O cantor carrega uma case de violão fechada, na cena seguinte ele tira o violão de lá, e começa a cantar. Tanto ele, como Laura, estão sentados em uma parte mais alta com as casas embaçadas ao fundo. A cena muda, e agora a câmera acompanha uma moradora dentro de sua casa, é possível observar elementos como quadros com fotos de crianças, fotos de santos e versículos, elementos presentes nas casas de muitos brasileiros. Além disso, os cômodos pequenos, as paredes apenas com o reboco, as vestimentas simples, e outras características, nos revelam uma realidade humilde. A moradora parece preparar algo para comer, e novamente temos a presença do cantor no vídeo dublando a música, agora parece estar em um ambiente interno, talvez dentro da casa da moradora.

Figura 14 - Interior da casa repleto de quadros



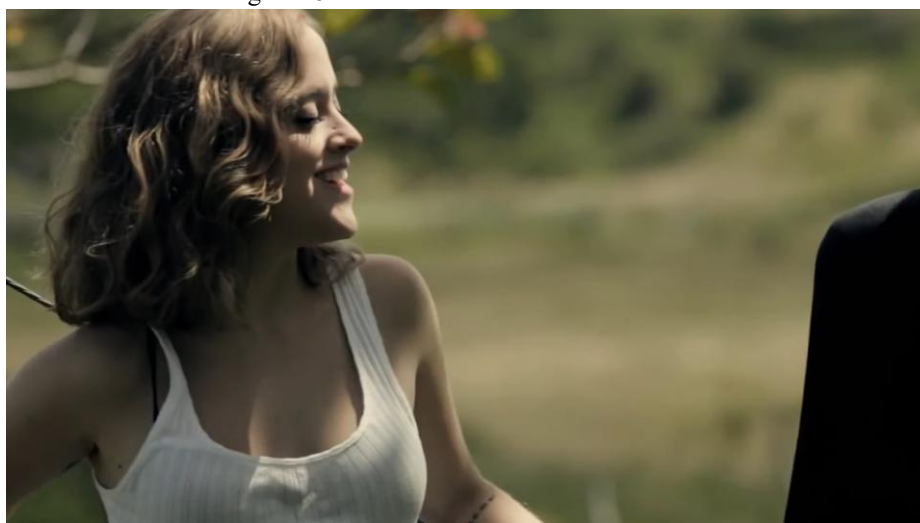
Fonte: SLAP MÚSICA. Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial). Youtube, 24 ago. 2011. 4 min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Mãos acariciando um pé de tomate, com tomates ainda verdes, revelam mais uma figura do vídeo, outra provável moradora daquele lugar. Novamente mãos, que agora folheiam por um minúsculo calendário, revelam mais um morador, ele olha um relógio e depois pega em remédios. Em seguida, uma mulher, provavelmente sua esposa, lhe entrega uma blusa dentro de um quarto e ele está se vestindo. Todas essas imagens nos contam sobre um cotidiano, nos apresentam para a vida dessas pessoas que não sabemos quem são, mas de

certa maneira, já nos identificamos, seja pelos elementos comuns à realidade brasileira, seja pela preocupação com o tempo, com a saúde, ou com o cuidado uns com os outros.

Em seguida, Marcelo e Laura atravessam uma cerca de arames e caminham por um pasto plano e descampado, cheio de árvores ao redor, outra paisagem bastante comum no Brasil. O refrão da música se inicia e eles aparecem cantando na sombra de uma árvore, com raios de sol incidindo sobre o rosto de Laura, fazendo uma ligação com a letra da música: “Melhor sorrir meu bem pois há um lugar em que o sol brilha pra você”. Essa imagem é substituída por vídeos de crianças sorrindo e interagindo umas com as outras.

Figura 15 - Cantora Laura com raios solares



Fonte: SLAP MÚSICA. Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial). Youtube, 24 ago. 2011. 4 min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

O refrão se repete e desta vez os cantores estão sentados na calçada em uma rua movimentada, no que parece um fim de tarde, são apresentadas diversas imagens que novamente contam sobre o cotidiano daquela comunidade, como uma mulher que segura a mão de uma criança e carrega uma mochila nas costas, um menino que corre com um galho na mão batendo o galho nas grades de um portão, roupas em um varal improvisado secando ao sol.

A imagem anterior dos cantores sob a sombra de uma árvore no descampado volta rapidamente, e depois que eles cantam o verso “Dançar na chuva quando a chuva vem”, diversas imagens de pessoas segurando guarda-chuvas são mostradas, intercaladas com a roda de um bicicleta, um varal e os galhos de uma árvore. A pessoa que dirige a bicicleta revela ser o próprio Marcelo.

Figura 16 - Cantor Marcelo com fones de ouvido



Fonte: SLAP MÚSICA. Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial). Youtube, 24 ago. 2011. 4 min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

O cantor percorre as ruas de fone de ouvido, no que parece uma tarde muito agradável, com o céu azul e o sol brilhando. Voltamos então à casa da primeira moradora apresentada, Marcelo e Laura chegam de carro e são recebidos com muitos abraços e animação. A casa está cheia de pessoas, e na cena seguinte estão todos reunidos ao redor de Marcelo, que está cantando sentado em um banco com seu violão.

Figura 17 - Cantores Marcelo e Laura cantando com moradores



Fonte: SLAP MÚSICA. Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial). Youtube, 24 ago. 2011. 4 min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

O refrão se inicia novamente, agora os cantores se encontram na parte externa da casa, e ao invés do violão, Marcelo toca um teclado, as cenas se intercalam, mostrando também os rostos das pessoas que acompanham a cantoria, algumas cantam junto e outras apenas

observam. Então, os cantores aparecem cantando na chuva, Laura segura um guarda-chuva e Marcelo continua tocando o teclado. As cenas se intercalam novamente revelando esses diversos espaços que a música que eles cantam ocupou, e esses diversos momentos de conexão que eles compartilharam, tanto com outras pessoas, como com a natureza, através da chuva, do sol, das árvores, entre outros.

Figura 18 - Cantando na chuva



Fonte: SLAP MÚSICA. Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial). Youtube, 24 ago. 2011. 4 min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Imagens dos moradores do início do vídeo voltam a aparecer, suas mãos tateiam a mesa da toalha, seguram outras mãos, folheiam por álbuns de fotos, seus rostos revelam as rugas da passagem do tempo, e também das marcas dos seus sorrisos. Diversas imagens das filmagens feitas desse período que passaram nesse lugar, e do cantor Marcelo na frente de uma capela, piscam rapidamente na tela, dando essa ideia da passagem do tempo, dos diversos lugares, e da fé na vida.

A imagem de uma criança em cima do galho de uma árvore vista de baixo, uma mulher sorrindo, várias casas desta vila vistos de cima, um cachorro, uma rua molhada com pessoas com guarda-chuvas, Marcelo assobiando junto de várias pessoas que sorriem, a chuva caindo na rua, a bota de Laura marcando o ritmo da música, Marcelo andando na bicicleta, a imagem de um arco-íris e Marcelo e Laura indo embora, encerram o videoclipe.

Figura 19 - Arco-íris



Fonte: SLAP MÚSICA. Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial). Youtube, 24 ago. 2011. 4 min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

Esse videoclipe tem uma mensagem inspiradora, e pode ser utilizado dentro da sala de aula para discutir como é a realidade da maioria dos brasileiros e o que se pode fazer dessa realidade. Esse videoclipe poderia ser utilizado para discutir temas como o trabalho em grupo e a importância da boa convivência e das conexões, explorando ideias ligadas à coletividade, empatia e respeito. De acordo com Silva e Correa:

O uso dessas tecnologias passa a receber um novo olhar, ou pelo menos deveriam receber esse novo olhar a partir do educador e da escola, na incumbência de permitir estabelecer conexões entre contextos distintos, entre seres sociais diferentes, promovendo a aceitação, a convivência e logo a aprendizagem, que não é mais que uma troca de conhecimentos diversos adquiridos na sua trajetória de vida e que partem de um para o outro nesse processo de interrelação. (Silva; Correa, p. 29)

Também poderia criar o espaço necessário para que os alunos compartilhassem suas vivências diversas, e como no videoclipe anterior, discutir essa busca por uma identidade nacional, já que existem vários elementos muito característicos da cultura brasileira que podem ser identificados no vídeo.

Além disso, como afirma Nogueira “O videoclipe se apropriou de maneirismos das performances ao vivo de artistas da música, do cinema, sobretudo, dos números do cinema musical, mas também de inúmeros outros gêneros audiovisuais (...)” (Nogueira, 2022, p. 58), essas características podem ser observadas nesse vídeo, com elementos técnicos como enquadramentos e iluminação, bem como referências à outros filmes, e outras diversas linguagens da Arte que carregam essa mensagem, e essa relação entre períodos de sol e chuva, e como passar por eles.

3.3 - Proposta de sequência didática

A partir da breve contextualização do videoclipe, e da observação da relação do ensino de Arte com as tecnologias na realidade atual das escolas, foi desenvolvida uma sequência didática que engloba o conhecimento da história dos videoclipes, e consequentemente, uma parte da História da Arte, e prevê a produção de um videoclipe, a partir da autonomia e protagonismo dos estudantes, desenvolvendo um repertório imagético e uma sensibilização estética para construção de imagens através de processos criativos.

Como afirma Elliot Eisner: “Existem quatro coisas principais que as pessoas fazem com a arte. Elas vêem arte. Elas entendem o lugar da arte na cultura, através dos tempos. Elas fazem julgamentos sobre suas qualidades. Elas fazem arte.” (Eisner, 2011, p. 84), essa ideia vem de uma proposta didática surgida nos Estados Unidos chamada “Arte-Educação baseada em Disciplinas” ou apenas DBAE, que influenciou Ana Mae Barbosa a pensar na abordagem triangular. Sobre essa proposta Eisner ainda comenta:

No DBAE, essas quatro operações constituem: a produção, a crítica, a História e a Estética da arte. A produção de arte ajuda a criança a pensar inteligentemente sobre a criação de imagens visuais. Ela pode criar imagens que tenham força expressiva, coerência, discernimento e inventividade. A crítica de arte desenvolve sua habilidade para ver, ao invés de simplesmente olhar, as qualidades que constituem o mundo visual - um mundo que inclui, e excede, trabalhos formais de arte. A História da arte ajuda a criança a entender alguma coisa do tempo e lugar, pelos quais todos os trabalhos artísticos se situam: nenhuma forma de arte existe em um vácuo descontextualizado. A Estética é o mais novo componente curricular da Arte-Educação - compõe as bases teóricas que permitem o julgamento da qualidade daquilo que se vê. Argumentamos a partir de nossos julgamentos de valor, e gostamos de fazê-lo. Entender a variedade de critérios que podem ser aplicados às obras de arte e refletir sobre os significados do conceito “arte” é o objetivo principal da Estética. (Eisner, 2011, p. 84 e 85)

Com essa proposta o que se observa é a procura por um desenvolvimento completo dos estudantes na disciplina de Artes, pautado em não apenas uma característica necessária ao saber artístico, mas em uma formação completa, que integra desde a apreciação estética e crítica de imagens, até a produção de imagens próprias, e a necessidade de desenvolver uma área junto da outra, porque são integradas, e não é possível desenvolver plenamente uma sem a outra.

A sequência didática aqui colocada, foi pensada justamente a partir dessa proposta, e mais especificamente, da Abordagem Triangular criada por Ana Mae Barbosa (2010), pensando em três momentos: um de contextualização do que é o videoclipe, apresentando como ele surgiu e onde ele se localiza no plano geral da História da Arte, mostrando para a sala dois videoclipes considerados os pioneiros na linguagem, um na história Ocidental com “*Bohemian Rhapsody*”, e outro no Brasil com “*América do Sul*”.

Depois apreciando, ou seja, olhando criticamente esses vídeos e outros escolhidos, de acordo com o tema que se deseja trabalhar. Neste trabalho foram sugeridos os vídeos “Dinossauros” e “Felicidade” devido aos aspectos apontados na análise do item anterior, com discussões sobre processos criativos e construção de imagens, com questionamentos existenciais, que envolvem questões filosóficas, históricas e estéticas, promovendo a sensibilização do estudantes, através de uma aula dialógica, em que eles não participem apenas no momento da produção, mas de todo o processo.

Como discorre Freire (2021) é necessário que os conteúdos que precisam ser apreendidos pelos educandos sejam trazidos para o seu contexto, e que os conhecimentos anteriores dos mesmos sejam respeitados, logo, é extremamente relevante que os vídeos escolhidos para o trabalho com alguma turma na escola, sejam selecionados cuidadosamente pelo professor ou professora, a partir dessa observação do seu contexto.

Esse trabalho de seleção também é necessário para que eles possam adquirir o conhecimento científico, ou seja, sair do senso comum e das referências que já conhecem. (Vygotsky, 1999) Aos poucos conceitos e elementos complexos do campo artístico podem ser introduzidos e incorporados por esse exercício de aproximação.

Por fim, eles chegam ao momento em que produzirão seu próprio vídeo, formulando suas próprias imagens. Essa produção pode ser modificada de acordo com o tempo e recursos disponíveis dentro da realidade da escola. Caso o professor não tenha tanto tempo pode sugerir aos estudantes a produção de um “visualizer”. Visualizers são versões menores de um vídeo, mas também carregam conceitos e partem dos mesmos para a construção de uma imagem, ou ainda, o professor pode pedir que os estudantes façam uma fotografia que converse com alguma música, entre outras possibilidades.

Rosa Iavelberg (2013), ao discutir a mediação docente em arte, afirma que o professor não deve conduzir o aluno a reproduzir modelos prontos, mas sim propor experiências que desafiem suas referências e ampliem sua percepção estética e expressiva. Ela enfatiza a importância de respeitar o tempo do aluno na construção de sua linguagem gráfica, incentivando a experimentação e o diálogo com múltiplas referências. Essa mediação é possível, e é inclusive, facilitada, quando o professor se utiliza de recursos digitais como o vídeo. De acordo com Silva e Correa:

Comparando o papel exercido pelo professor antes e após o desenvolvimento tecnológico, percebeu-se que, como mediador de aprendizagem por meio de tecnologias, o educador deve agregar a sua experiência de vida profissional às proposições do mundo moderno. Há uma necessidade de focar na formação dos educadores para que eles compreendam como podem agregar tais ferramentas ao seu processo de ensino e aprendizagem. Assim, ele poderá perder o medo de ousar,

de rever suas práticas, de se perceber como sujeito inacabado e processar sobre si mesmo uma atividade criativa de construção e reconstrução dessas práticas perante os alunos. (Silva; Correa, p. 34)

Logo, não apenas o contexto dos estudantes, como o do próprio professor, deve ser levado em consideração. Pensando sempre na sua própria prática docente como esse processamento constante das suas próprias construções e reconstruções.

Assim é possível criar a “fome” necessária para que os estudantes sejam de fatos atravessados e afetados pelos conteúdos. Como afirma Alves (2004):

Toda experiência de aprendizagem se inicia com uma experiência afetiva. É a FOME que põe em funcionamento o aparelho pensador. FOME é afeto. O pensamento nasce do afeto, nasce da fome. Não confundir afeto com beijinhos e carinhos. Afeto, do latim *affetare*, quer dizer ir atrás. O “afeto” é o movimento da alma na busca do objeto de sua fome. É o eros platônico, a fome que faz a alma voar em busca do fruto sonhado. (Alves, 2004, p. 20)

Pensando também nas exigências feitas pelo cotidiano e a realidade escolar, essa sequência também foi montada a partir de habilidades da BNCC (2018), que prevêem a leitura e interpretação de imagens a partir de diferentes mídias, o desenvolvimento da capacidade crítica e da identificação de ideologias e diferentes modos de pensar a vida e o mundo, a expressão através de processos criativos e diferentes referências estéticas, a utilização de ferramentas digitais e o trabalho em grupo para a criação autoral a partir dessas ferramentas.

O que se revela são as inúmeras possibilidades de criação, e a utilização de inúmeras técnicas que podem compor o videoclipe produzido pelos estudantes, sem a necessidade de seguir uma fórmula pronta. Como afirma Nogueira:

Por conta das múltiplas opções técnicas criativas utilizadas no videoclipe e também do seu caráter de expressão e apresentação do artista, ele possui pouca tendência à padronização, resultando em um suporte muito aberto à criação, estimulando diferentes procedimentos e tecnologias mais fundamentais para a produção artística dos tempos atuais. (Nogueira, 2022, p.?)

Quadro 1 - Sequência Didática

Sequência Didática - Ensino Médio <i>Produzindo seu videoclipe</i>	
Tópico gerador: Videoclipes Disciplina: Artes Visuais Ciclo: Ensino Médio	Duração da Unidade: 6 aulas de 50 minutos cada
Resumo da unidade: Com essa sequência didática os estudantes conhecerão a história dos videoclipes e produzirão seu próprio videoclipe, desenvolvendo processos de criação e compreendendo elementos estéticos e críticos de obras internacionais e nacionais.	

Estágio 1 - Resultados Desejados	
Objetivos específicos: 1. Conhecer a história dos videoclipes; 2. Apreciar videoclipes internacionais e nacionais, cultivando um repertório imagético e a sensibilização estética; 3. Produzir um videoclipe em grupo desenvolvendo processos de criação de maneira coletiva e utilizando ferramentas tradicionais e digitais; 4. Compreender conceitos, proposições temáticas, processos de criação e adquirir novos repertórios imagéticos. Competências e Habilidades -Processos Criativos e construção de imagens -Expressão/ Experimentação -Compreensão da construção de conceitos -Entendimento de elementos técnicos Questões essenciais: - De que maneira os videoclipes incorporam uma nova linguagem da Arte? - Qual a função, ou funções, de um videoclipe? - Como produzir um videoclipe pode auxiliar na compreensão mais profunda de elementos estéticos e críticos?	Habilidades BNCC: • EM13LGG102 - Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias como forma de ampliar as suas possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade. • EM13LGG105 - Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, como forma de fomentar diferentes modos de participação e intervenção social. • EM13LGG202 - Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias. • EM13LGG603 - Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas. • EM13LGG703 - Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.
Estágio 2 - Evidências de avaliação	
Atividades de desempenho (Performance Tasks) - O que os alunos farão para mostrar que eles aprenderam? Avaliação contínua, considerando: - Participação nas discussões; - Envolvimento e colaboração; - Coerência estética e conceitual do videoclipe; - Criatividade e capacidade de	Pré-Avaliação da Unidade: Outras evidências/ Avaliações

relacionar imagem e som.	
Extensões	Considerações para Diferenciação
Estágio 3 - Plano para Aprendizagem	
Descrição das aulas e Atividades de Aprendizagem Semana 1 (2 aulas de 50 minutos) Introdução: Apresentar a sequência didática para os alunos com os objetivos e conteúdos; Desenvolvimento: Através de slides apresentar brevemente a história do videoclipe e o que é um videoclipe, apresentar alguns videoclipes importantes, entre eles, o videoclipe de “Bohemian Rhapsody” (considerado primeiro videoclipe) e “América do Sul” (considerado primeiro videoclipe brasileiro). Atividade: pedir para que os alunos escrevam no caderno seu videoclipe preferido dos apresentados e os elementos que eles observaram naquele videoclipe. Conclusão da aula: Apresentar um resumo com as principais informações da aula. Avaliação: Os estudantes devem escrever no caderno o que é um videoclipe. Semana 2 (2 aulas de 50 minutos) Introdução: Revisão da aula passada. Desenvolvimento: Apresentar videoclipes atuais brasileiros e seus elementos estéticos, críticos e culturais, entre eles “Dinossauros” e “Felicidade”, apresentar instruções para a produção de um videoclipe. Atividade: Os estudantes devem escolher uma das músicas selecionadas pelo professor para fazer um videoclipe e fazer um roteiro desse videoclipe. Conclusão da aula: Resumo de tudo que foi visto até então e a sala escolhe um dos roteiros para fazer a gravação. Avaliação: Roteiro do videoclipe. Semana 3 (2 aulas de 50 minutos) Introdução: Revisão do conteúdo. Desenvolvimento: Finalização e exibição do videoclipe. Conclusão: Análise do videoclipe e diálogo sobre o processo dos estudantes.	

Avaliação: Entrega de um relatório do processo de criação do videoclipe.
Também através do videoclipe é avaliada a capacidade dos estudantes de assimilarem os conteúdos vistos em aula na sua produção.

Finalização da sequência:
Exibição do videoclipe para a escola.

Materiais: Projetor, celular ou computador que conecte no projetor (para apresentar os vídeos para os estudantes), celular ou câmera para filmar os vídeos que os estudantes vão produzir, celular ou computador para editar os vídeos.

Linguagem obrigatória da Unidade

Expressões funcionais

Vocabulário

Levando-se em consideração as características observadas no contexto contemporâneo da sala de aula, com o atravessamento de recursos digitais, e pensando no próprio contexto dos estudantes, imersos em uma sociedade cada vez mais ligada ao uso da tecnologia digital, ligando a sua utilização à elementos e conteúdos necessários de serem compreendidos dentro das aulas de Arte, foram feitas as breves análises de dois vídeos brasileiros, e foi proposta uma sequência didática pensada a partir de um ensino mais crítico e contemporâneo, mas também prático e possível de ser adaptado e aplicado em diversas realidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os videoclipes surgiram de uma busca que já atravessa muitos anos, a busca pela conexão entre imagem e som. Ele compartilha essa semelhança com seus precursores, o cinema, principalmente o cinema musical, e a videoarte, mas diferentemente do cinema, não possui uma linearidade, sua narrativa é feita de fragmentos, podendo ser considerados uma espécie de colagem de vídeos, também se difere da videoarte, no sentido em que aproxima ainda mais o som da imagem, pois a imagem passa a surgir da música, ela se torna uma extensão do conceito que o artista constrói na melodia e na letra.

Com o passar do tempo já foram feitos muitos videoclipes, e é difícil definir de fato quem foram os pioneiros na linguagem. Mas existem aqueles que definitivamente foram mais marcantes, como *Bohemian Rhapsody* da banda Queen, considerado o primeiro videoclipe (na história ocidental pelo menos) e *América do Sul* do cantor Ney Matogrosso, considerado o primeiro videoclipe brasileiro de alcance nacional.

Com o surgimento e popularização da televisão, os videoclipes também se popularizaram, e ganharam por um tempo, um espaço bem importante dentro dessa grande mídia, através de canais com a MTV, muitos videoclipes eram transmitidos diariamente, e cada vez mais artistas aderiram à essa forma de divulgação do seu trabalho. Nos dias de hoje, essa divulgação ainda acontece, mas agora se encontra nas redes sociais, em plataformas como o Youtube.

Apesar da presença dessa lógica mercadológica e de consumo pairar sobre a maioria dos videoclipes, e de muitos seguirem padrões pensando apenas no lucro, outros se destacam pela sua criatividade, e por explorarem as capacidades experimentais dessa linguagem, para a qual não existem moldes certos. Com a exploração de conceitos diversos, e a representação desses conceitos de variadas formas, com variadas técnicas, abre-se um leque de oportunidades educacionais dentro do campo artístico.

Com a presença constante de tecnologias no cotidiano da maioria dos jovens, e consequentemente sua utilização dentro da sala de aula no ensino contemporâneo, é necessário que o professor-artista encontre alternativas que mesquem o conteúdo que os estudantes precisam para sua plena formação e os recursos existentes e disponíveis.

Os videoclipes são essa linguagem atual que pode ser utilizada dentro deste contexto escolar, especificamente no ensino de Arte, para promover aulas mais dinâmicas e diversificadas, sobre conteúdos e habilidades referentes à esta disciplina, tais como, a

sensibilização estética, o desenvolvimento de processos criativos, elementos técnicos, formação humana, entre outros.

Nesse contexto, os videocliques se apresentam como uma ferramenta que não é novidade, mas que pode ser mais explorada e utilizada em diversos contextos, para diversos temas, como questões sentimentais, técnicas, históricas, sociais, entre outras, como se observa em videocliques como *Dinossauros* do grupo Dingo, e *Felicidade* do cantor Marcelo Jeneci.

A partir desses videocliques foi possível propor uma sequência didática que levasse em consideração os elementos estéticos e de formação humana intrínsecos ao ensino da Arte, considerando todas as etapas e especificidades que a disciplina pode desenvolver nos estudantes. Para além disso, a sequência pode ser adaptada aos diferentes contextos dos estudantes e professores-artistas, levando em conta a sua realidade, e os conhecimentos que podem ser adquiridos se aproveitando dos elementos presentes na mesma.

Este trabalho amplia o campo de discussão dessa linguagem, que até onde esse estudo pode investigar, é pouco utilizada no contexto educacional, e também colabora com a sugestão da proposta de sequência didática comentada anteriormente.

Esta pesquisa também acrescentou um importante repertório para a formação da autora no curso de Artes Visuais, colaborando para conhecimentos sobre a área específica dos vídeos, e também da licenciatura, com a síntese de muitos conceitos importantes dentro da Arte-educação.

Por fim, sugere-se a continuação desta pesquisa com a realização da parte prática da sequência didática, e a realização de um estudo de caso. Também um aprofundamento na pesquisa da relação entre a imagem, a letra e a melodia, considerando inclusive a possibilidade de um estudo sobre o ensino da Arte com videocliques em contextos não formais de ensino.

REFERÊNCIAS

- A BANDA MAIS BONITA DA CIDADE. *oração. a banda mais bonita da cidade (c/ leo fressato)*. Youtube, 17 mai, 2011. 6 min. 3 s. Disponível em: <<https://youtu.be/QW0i1U4u0KE?si=xWtbqqQrE3AzMiMO>>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- ALMEIDA, Maria E. B. Gestão de tecnologias, mídias e recursos na escola: o compartilhar de significados. Em Aberto, v. 22, n. 79, p. 75-89, Janeiro 2009. Disponível em: <<https://emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/2430/2168>>. Acesso em: 29 nov. 2024
- ALVES, Rubem. O Desejo de Ensinar e a Arte de Aprender. Campinas: Fundação EDUCAR DPaschoal, 2004.
- BACO EXU DO BLUES. *BLUESMAN (Filme Oficial)*. Youtube, 23 nov. 2018. 8 min. 15 s. Disponível em: <<https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw?si=GbAC8b5kT7OO8vca>>. Acesso em 11 nov. 2025.
- BARBOSA, Ana Mae (org.). *Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008a.
- BARBOSA, Ana Mae (org.). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008b.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernando Pereira da. (orgs.). *A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.
- EISNER, Elliot. Estrutura e mágica no ensino da Arte. In: BARBOSA, Ana Mae Tavares (org.). *Arte-educação: leitura no subsolo*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- BARRETO, Jorge Lima. Música & Mass Media. Disponível em: <<https://pre2018.culturgest.pt/2006/docs/mmm-040106.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 jun. 2025.
- BRYAN, Guilherme. 30 anos num clipe, artigo publicado dia 31/10/2005, no jornal Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm3110200504.htm>>. Acesso em: 06 nov. 2025.
- BRYAN, Guilherme. *A autoria no videoclipe brasileiro: estudo da obra de Roberto Berliner, Oscar Rodrigues Alves e Mauricio Eça*. 2011. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-02062011-100859/>>. Acesso em: 07 nov. 2025.
- CÍCERO. *Cícero - Tempo de Pipa*. Youtube, 22 jul. 2011. 4 min. 15 s. Disponível em: <https://youtu.be/FX9s_RfEzJE?si=dMAxfwgd9wKHdFI5>. Acesso em: 01 nov. 2025.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. *Breve história do videoclipe*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, 8., 2007, Cuiabá. Anais eletrônicos [...]. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/R0058-1.pdf>.

Acesso em: 8 maio 2025.

DEBORTOLI, Kamila Rodrigues. Professor e artista ou professor-artista?. DAPesquisa, Florianópolis, v. 6, n. 8, p. 091–098, 2018. DOI: 10.5965/1808312906082011091. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/13995>. Acesso em: 6 nov. 2025.

DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil*. 4. ed. rev. ampl. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010.

DESGRANGES, Flávio. *A pedagogia do espectador*. São Paulo: Hucitec, 2003.

DINGO. *DINGO - Dinossauros (Clipe Oficial)*. Youtube, 12 set. 2016. 5 min. 17 s. Disponível em: <https://youtu.be/Sid37M31gX4?si=iOKVlaUzxRdBcvJu>. Acesso em: 11 nov. 2025.

EDWARDS, Betty. *Desenhando com o lado direito do cérebro: um curso para estimular a criatividade e a confiança artística*. Tradução de Thais Costa. 1. ed. São Paulo: NVersos Editora, 2021.

EMICIDA. *Emicida - AmarElo (Sample: Belchior - Sujeito de Sorte) part. Majur e Pablllo Vittar*. Youtube, 25 jun. 2019. 8 min. 53 s. Disponível em: <https://youtu.be/PTDgP3BDPIU?si=YXjAioHTED4XK-gE>. Acesso em: 11 nov. 2025.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 67. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2021.

HOLZBACH, Ariane. Excesso, esquizofrenia, fragmentação e outros contos: a história social de surgimento do videoclipe. *Comum*, Rio de Janeiro: Faculdades Integradas Hélio Alonso, v. 16, n. 36, p. 48–63, jul./dez. 2014. ISSN 0101-305X. Disponível em: <https://professor.facha.edu.br/pdf/Comum36.pdf#page=49>. Acesso em: 8 maio 2025.

HUE VIDEO PRODUCTION (ORTHICONCHANNEL). *Humberto Mauro “A Velha a Fiar” - 1964 - Primeiro Video Clipe Brasileiro!?*. Youtube, 28 ago. 2018. 5 min 34 s. Disponível em: <https://youtu.be/guDCEiVrO90?si=2sf9Q989CaNCGZz6>. Acesso em: 11 nov. 2025.

IABELBERG, Rosa. *Mediação docente em arte: escuta e proposições*. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). *Ensinar arte: caminhos para a docência na contemporaneidade*. São Paulo: Cortez, 2013. p. 123–140.

IABELBERG, Rosa. *Para gostar de aprender arte: Sala de aula e formação de professores*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

JOHNNY HOOKER. *Johnny Hooker (part. Liniker) - Flutua (CLIPLE OFICIAL)*. Youtube, 24 dez. 2017. 7 min 24 s. Disponível em: <https://youtu.be/mYQd7HsvVtI?si=uNLwpw0jqZmakV6l>. Acesso em: 01 nov. 2025.

KERCKHOVE, Derrick de. *A arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e*

do mundo. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

MACHADO, Arlindo. Reinvenção do videoclipe. In: MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000. p. 173-196.

MARINA LIMA. *Marina Lima (Garota de Ipanema)*. Youtube, 02 abr. 2009. 2 min 30 s. Disponível em: <<https://youtu.be/UvLjxt8iMB8?si=DPEj1OgScNc7JkKD>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

NOGUEIRA, Nuria. Videoclipe e Educomunicação: novos horizontes. 2022. 102 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educomunicação) — Departamento de Comunicações e Artes, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <<https://bdta.abcd.usp.br/item/003079482>>. Acesso em: 30 nov. 2024.

OLIVEIRA, Erivan Moraes de. Da fotografia analógica à ascensão da fotografia digital. BOCC, 2006. Disponível em: <<https://www.bocc.ubi.pt/pesquisa?type=author&value=975>>. Acesso em: 28 set. 2025.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (org.). *Arte, educação e cultura*. 2. ed. rev. e ampl. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2015.

PAULO CESAR - BH. *NEY MATOGROSSO - AMÉRICA DO SUL - CLIP FANTÁSTICO*. Youtube, 16 dez. 2008. 3 min 34 s. Disponível em: <<https://youtu.be/FkuflcS5fPw?si=WA6AnuoasFynycxF>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

QUEEN OFFICIAL. *Queen - Bohemian Rhapsody (Official Video Remastered)*. Youtube, 1 ago. 2008. 5 min. 59 s. Disponível em: <https://youtu.be/fJ9rUzIMcZQ?si=EDh_c1TNMXMSR4ga>. Acesso em: 01 nov. 2025.

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida; CARNELUTI, Tamires. Arte do vídeo e a sensibilização estética na arte-educação. OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA, [S. l.], v. 22, n. 11, p. e7589, 2024. DOI: 10.55905/oelv22n11-018. Disponível em: <<https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/7589>>. Acesso em: 6 nov. 2025.

SARZI-RIBEIRO, Regilene. O vídeo independente brasileiro: crítica política no Olhar Eletrônico. Significação, v. 46, n. 52, p. 83-100, Jul- Dez. 2019. Disponível em: <<https://portaltainacan-clone.funarte.gov.br/periodicos/o-video-independente-brasileiro-critica-politica-na-olhar-eletronico-the-independent-brazilian-video-political-criticism-in-the-producer-olhar-eletronico/>>. Acesso em 30 nov. 2024.

SEVERINO, José Roberto. Experiências de produção audiovisual na educação: breves observações. Revista SESC TV, n. 112, p. 12-13, Julho 2016. Disponível em: <https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/10154_EXPERIENCIAS+DE+PRODUCAO+AUDIOVISUAL+NA+EDUCACAO+BREVES+OBSERVACOES>. Acesso em: 30 nov. 2024.

SLAP MÚSICA. *Felicidade - Marcelo Jeneci (Videoclipe Oficial)*. Youtube, 24 ago. 2011. 4

min. 23 s. Disponível em: <<https://youtu.be/Vnxi-1Fbc5o?si=SmZfALZAUMbwK2Wz>>. Acesso em: 11 nov. 2025.

SOARES, Thiago. *A ESTÉTICA DO VIDEOCLÍPE*. João Pessoa Paraíba: Editora da UFPB, 2013.

SUPERCOMBO. *Supercombo, @kamaitachi - Infame (Clípe oficial)*. Youtube, 31 mar. 2023. 4 min. 25 s. Disponível em: <https://youtu.be/dJkbfKpZdWM?si=cFr_RBX0NQ6lmZBQ>. Acesso em: 11 nov. 2025.

THE BEATLES. *The Beatles - Penny Lane*. Youtube, 30 out. 2015. 3 min. 6 s. Disponível em: <<https://youtu.be/S-rB0pHI9fU?si=GDtPqZjpHNxl07BF>> . Acesso em: 11 nov. 2025.

THE BEATLES. *The Beatles - Strawberry Fields Forever*. Youtube, 4 mai. 2018. 4 min. 23 s. Disponível em: <https://youtu.be/HtUH9z_Oey8?si=IfaZu5Ao-C8HPmgu> . Acesso em: 11 nov. 2025.

TheBugglesVEVO. *Video Killed The Radio Star (Official Music Video)*. Youtube, 8 out. 2010. 3 min 21 s. Disponível em: <https://youtu.be/W8r-tXRLazs?si=7Auk_e_2HLwsLw2c>. Acesso em: 11 nov. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. *Psicologia da Arte*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1999

