

## Yu-gi-oh! O filme. O desafio da cultura de massa no ensino da arte - proposta para criação de instrumento de mediação e análise

Alessandra Klug  
mestranda em Artes Visuais CEART/UEDESC

### Resumo

*Este trabalho apresenta um recorte da proposta para elaboração de **instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte**, partindo de conceitos desenvolvidos e trabalhados pela Prof. Dra. Terezinha Sueli Franz no curso de Mestrado em Artes Visuais, do CEART/UEDESC, no segundo semestre de 2005. O embasamento teórico reúne autores advindos de campos diversos, como da Pedagogia Crítica e dos Estudos Socioculturais, estabelecendo um diálogo entre arte e seu ensino, cultura visual e sociedade. O espaço deste artigo aborda os encaminhamentos metodológicos adotados na construção do instrumento. Esta proposta configura claro exercício da pedagogia crítica, pela oportunidade de reflexão e possibilidade de pesquisa abarcada na inter e transdisciplinaridade dos temas a serem explorados.*

Palavras-chave: *Instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte*, ensino da arte, cultura visual, cultura de massa.

### Abstract

*This article presents part of the theoretical proposal elaborated by this author at the PPGVA in Visual Arts, in 2005, regarding the **instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte** developed by Professor Terezinha Sueli Franz. The theoretical dialogue involves authors from areas such as Critical Pedagogy and Cultural Studies and deals with art teaching, visual culture and society. The steps adopted at the elaboration of the instrument concerns this paper. This approach, even being related to the theoretical field, represents a clear opportunity of practice of the principles of the critical pedagogy, through the issues related that leads into the practice of art teaching, concerning themes extremely current to it's agenda.*

Key words: *Instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte*, art teaching, visual culture, mass culture.

Este trabalho apresenta um recorte da proposta teórica desenvolvida na disciplina de *Educação para uma Compreensão Crítica de Arte*, ministrada pela Professora Dra.Terezinha Sueli Franz, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Mestrado do CEART/UEDESC, no segundo semestre de 2005. Trata-se da elaboração de um *instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte* para o contexto do ensino formal, destinado neste caso às séries iniciais do Ensino Fundamental.

Conceitos desenvolvidos e trabalhados por Franz em sua tese de doutorado pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona, sob a coordenação de Fernando Hernández, somados a trabalhos subseqüentes desta mesma autora, constituem a base e estrutura para a construção deste trabalho.

A fundamentação teórica utilizada parte desta prerrogativa, agregando autores como Clifford Geertz, Henry Giroux e Fernando Hernandez advindos de campos diversos como da Pedagogia Crítica e dos Estudos Socioculturais, estabelecendo um diálogo entre arte e seu ensino, cultura visual e sociedade.

Geertz, do campo da antropologia, fornece neste recorte a definição para cultura, como o sistema geral de formas simbólicas do qual a arte participa (GEERTZ, 1999).

A abordagem da obra de arte, ocorre, seguindo a esteira deste pensamento, num cenário mais amplo, enquanto representação sociocultural, afastada de uma perspectiva de cunho puramente estético (HERNÁNDEZ, 2001). E a cultura visual é incorporada ao ensino das artes, onde os artefatos da cultura de massa podem ser traduzidos como representações mediadoras de identidades (Ibid., 2000, 2001).

A educação para a compreensão crítica da arte pretende neste cenário um ensino onde a problematização aliada a, possibilidades de novas perguntas, aproximação de diferentes compreensões da arte, e a localização de práticas de mediação entre arte e seu público esteja dentro de uma análise que explore relações de poder, ideologias, questões de classe e gênero (GIROUX apud FRANZ, 2003, p.05).

Este artigo descreve os encaminhamentos metodológicos adotados na construção do *instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte*. Tratam-se da escolha de obra para análise, seguida da elaboração do instrumento de mediação e análise a partir dos *âmbitos de compreensão* desenvolvidos por Franz, a saber: *âmbito pedagógico, âmbito biográfico, âmbito crítico/social, âmbito histórico/antropológico e âmbito estético/artístico*.

A opção por Yu-Gi-Oh!O Filme!, um produto da cultura de massa para compor esta proposta, remete ao projeto de mestrado desta autora, que investiga o ato de desenhar de um menino ligado a processos de cognição e construção de linguagem. Personagens alusivos ao conteúdo de Yu-Gi-Oh constaram como representações gráficas frequentemente observadas em parte da produção do menino investigada em trabalho anterior (KLUG, 2004). A presença deste contingente de imagens nos desenhos da criança naquele período, coincidia com a ostensiva participação de Yu-Gi-Oh no universo da cultura infantil de um modo geral naquele momento. O desenho animado, um

fenômeno transcultural, era então transmitido no Brasil via TV, e os jogos de carta, tema central da trama, comercializados em larga escala, invadiram a escola, através das crianças.

Produto da cultura de massa, Yu-Gi-Oh oportuniza questionamentos referentes aos valores e modelos de identidade e sua recepção pelo público infantil (SALGADO; JOBIM E SOUZA, 2005), passíveis de serem investigados através do *instrumento de mediação e análise crítica da obra de arte* transposto para produto da cultura visual.

A proposta aqui descrita oportuniza uma investigação em torno destas questões, pela abordagem sugerida nos âmbitos de compreensão que trabalham exatamente questões visando à análise, interpretação e ordenação das compreensões dos envolvidos.

### **Caminhos metodológicos para o ensino da arte - Yu-gi-oh sob foco da pesquisa**

A escolha do tema inaugurou esta proposta. Sob o respaldo da fundamentação teórica, optou-se por um produto da cultura de massa, *YU-Gi-Oh! O filme*, produzido pela Warner Bros. Pictures. O desenho animado traz em seu enredo a história da relação de um menino com um jogo de cartas de origem faraônica transplantado para o cenário contemporâneo.

Yu-gi-oh foi criado como mangá por Kazuki Takahashi, no Japão, em 1996, e caracteriza-se como um fenômeno *transmídia* (SALGADO; JOBIM E SOUZA, 2005, p.01), pela migração de seu formato original, de mangá para anime, jogo de cartas e de vídeo game, até chegar ao cinema (SALGADO; JOBIM E SOUZA, 2005).

O mangá, no Japão, corresponde à história em quadrinhos do ocidente. A trajetória de mangá para anime, nome dado aos desenhos animados neste país, ocorre com os produtos deste formato que atingem maior sucesso naquele país.

Optou-se na elaboração deste instrumento, por utilizar a versão cinematográfica de Yu-Gi-Oh, produzida pela Warner Bros. Pictures, disponível no formato de DVD, pela facilidade que o uso deste formato representaria num contexto de ensino público formal. Outro fator considerado nesta escolha diz respeito à questão do áudio, disponível na versão cinematográfica, ausente na

versão do jogo de cartas. A imagem em movimento tornou-se prerrogativa na construção do instrumento de análise, por compartilhar de maneira mais abrangente a experiência vivenciada por aqueles que acessam o conteúdo em questão.

Segundo dados disponibilizados pela Warner (2006), *Yu-gi-oh! O Filme* é baseado no jogo de cartas e na série de TV de mesmo nome. O enredo traz um duelo (movimento inerente a este jogo de cartas), onde monstros dotados energias místicas ancestrais ultrapassam a bidimensionalidade das cartas, tornando-se capazes de mudar o curso da história. O desafio posto para o menino Yugi, personagem central da trama, é encarnado na presença de Anúbis, derrotado há séculos pelo alter ego de Yugi (o Faraó), que retorna em busca de vingança, a fim de conquistar o mundo.

Pretendeu-se adotar como recorte para objeto de análise, a seqüência introdutória do filme. Trata-se do cenário que dá origem a teia de acontecimentos, onde o espectador é introduzido numa espécie de viagem pelo tempo, marcada pela ausência de linearidade, sob forma de *flashbacks*. São apresentados os dados históricos que remetem ao Egito Antigo, de onde se originam as forças que regem a trama do filme. O menino Yugi é apresentado nesta seqüência como aquele que, depois de cinco mil anos de mistério consegue decifrar o enigma que torna possível o jogo, onde identidades, valores e conhecimento tornam-se os principais conteúdos ali trabalhados, construindo como que um universo paralelo no qual a trama se apóia e desenrola.

A opção por um produto da cultura de massa ampliou significativamente os contornos da pesquisa. A fim de abarcar a transculturalidade que caracteriza o tema para o desenvolvimento dos âmbitos propostos por Franz, partiu-se na seqüência das imagens selecionadas de *Yu-gi-oh! O Filme*, dos conteúdos e questões correlatas a estas imagens, que poderiam ser transpostos como conteúdos a serem trabalhados no contexto do ensino.

A coleta dos dados adjacentes correlatos ao filme, ocorreu sob forma de pesquisas on-line, em lojas, feiras de livros, livrarias e bancas de revistas. O formato de produto da cultura de massa deste tema viabilizou intensa pesquisa neste sentido, apontando inúmeros caminhos. Tal procedimento de pesquisa mostrou-se fundamental no processo subsequente da construção do

instrumento. Contribuiu de maneira significativa na elaboração de cada âmbito, dentro de sua especificidade, uma vez que cada dado levantado apontava questões específicas relativas ao universo social, estilístico/artístico, histórico, antropológico e bibliográfico em que o tema estava inserido.

### **Pesquisa, metodologia e crítica social – o fio condutor do instrumento.**

A elaboração do instrumento de mediação e análise a partir dos *âmbitos de compreensão* desenvolvidos por Franz, constou como segundo encaminhamento metodológico adotado nesta proposta. O instrumento de mediação e análise prevê cinco *âmbitos de compreensão*, que trabalham questões visando à análise, interpretação e ordenação das compreensões dos envolvidos (alunos e professor), utilizando para tal o sistema interpretativo de Milles e Huberman (Apud Franz, 2005, p.02).

A gama de perguntas elaboradas a partir dos âmbitos pôs em evidência a amplitude do campo da pesquisa, necessária para a operacionalização deste instrumento. O pressuposto de questionário configurou uma espécie de roteiro pelo qual o professor pode vir a navegar com seus alunos.

Tais questionários converteram-se na espinha dorsal desta proposta. Podem ser considerados como resultado da estrutura de pesquisa construída no decorrer do trabalho. A área de alcance beneficiada pelas questões formuladas no interior dos âmbitos, sugere um movimento de aproximação de conteúdos pertinentes ao ensino da arte e de Yu-gi-oh, representando clara possibilidade de aplicação dos mesmos em projetos de ensino.

No espaço a seguir, são apresentados os âmbitos propostos por Franz, brevemente descritos, aplicados ao objeto de estudo em questão.

#### **Âmbito pedagógico**

Dirigido ao professor, este âmbito explora dúvidas e possibilidades a serem trabalhadas na composição do projeto. Questões formuladas a serem trabalhadas neste âmbito: *Quais conteúdos correlatos a minha disciplina podem ser trabalhados a partir de YU-Gi-Oh!O filme? Como abordar a riqueza de elementos presentes nos múltiplos textos (visual e sonoro) presentes no filme? O que você acha da música do filme (desdobrar esta mesma pergunta para os alunos)? Que tipos de conteúdo específicos de minha área devem*

*relacionar com a dinâmica do jogo de cartas? De que tipo de conteúdo devo me aproximar a fim de abordar a questão das identidades que o filme explora? Devo separar os personagens do filme entre reais e imaginários de acordo com sua participação? Como devo abordar as aproximações com os trabalhos de artistas específicos que encontro no filme? Como abordar os períodos históricos distintos no filme. Qual viés utilizar: jogo, arte, formas de vida? O que as crianças aprendem com estas imagens do ponto de vista estético/estilístico? Que tipo de teoria estética ou estilística deveria sustentar tal proposta, dado seu caráter migratório? Quanto tempo este projeto deve tomar? Quantas subunidades deve conter?*

### **Âmbito Crítico/Social**

Visa tecer relações de aproximação e distanciamento, coletividades, valores e visões de mundo a partir do cenário social que o filme apresenta. Questões formuladas a serem trabalhadas neste âmbito: *O filme apresenta elementos presentes na nossa sociedade, como valores, práticas e grupos sociais? Como tais elementos se apresentam no filme? Como se apresentam em nosso contexto de vida? Que personagem você mais gosta? Qual o personagem de que menos gosta? Como é o lugar que Yugi vive? Onde ele joga? O que Yu-gi-oh tem de mais legal? Como são os adultos no filme? Eles gostam de Yu-gi-oh? E os adultos de verdade gostam? O que não deve ser um bom jogador (no filme)? O que deve ser um bom jogador (no filme)? E de verdade? O que você mudaria no filme? O que o desenho te ensina?*

### **Âmbito biográfico**

Visa proporcionar uma visão crítica ao aluno, num movimento de reapropriação de itens e valores referentes à cultura visual, que fazem parte de seu cenário de vida, de sua identidade. Questões formuladas a serem trabalhadas neste âmbito: *Você queria ser Yu-gi-oh? O que Yu-gi-oh tem em comum com a minha vida e as coisas que me cercam? Você já conhecia a história de Yu-gi-oh? Você acha que o desenho da série de televisão é diferente do filme? Quais são essas diferenças? Qual você prefere? Você já leu um mangá? Você já leu uma história em quadrinhos do Yu-gi-oh? É diferente? Você prefere história em quadrinhos ou desenho animado? Você gosta de*

*jogar o jogo? É difícil jogar Yu-gi-oh? Como você aprendeu? Pra quem você torce no jogo? Que baralhos existem? Você tem algum? É caro um baralho? Quem compra para você? Quem joga Yu-gi-oh com você? Quem em sua opinião é o melhor jogador que você conhece? Dá pra jogar sozinho? Você joga pensando no filme? Lembra do que exatamente? Como é mais legal jogar, no filme ou de verdade? Qual a diferença? No filme Yugi joga com adultos? Você joga com algum adulto? As cartas do filme são iguais as de verdade? Dá pra fazer as cartas você mesmo? Se fosse fazer as cartas, o que seria mais difícil? Você iria inventar ou copiar? E as cartas do filme existem de verdade ou só no filme? Quais cartas você gostaria de ter? Com o que é que você não concorda no jogo?*

### **Âmbito histórico/antropológico**

Constitui importante ferramenta de ligação entre os aspectos históricos, artísticos e da cultura de massa presente no recorte proposto. Questões formuladas a serem trabalhadas neste âmbito: *O que o filme nos conta sobre a maneira como as pessoas viviam nestes dois lugares, o Egito Antigo e o Japão contemporâneo? Que línguas são faladas no filme? Por que a língua egípcia é falada e o japonês não? O que as crianças jogavam no Egito daquela época? O que jogam no Japão de hoje? Como elas se divertiam ontem e hoje? Os deuses egípcios que o desenho contém existiram do Egito Antigo? Como eram estes deuses? Qual diferença entre eles e os deuses do desenho? Estes deuses ainda são cultuados? Que religião existe no Japão? Como a morte era vista no Egito Antigo segundo o filme? Como é vista no Japão de hoje do filme? Como é vista por nós? Existem estes tipos de poderes na vida real no Japão? E no Egito? E aqui?*

### **Âmbito estilístico/artístico**

Desafio que a abordagem da cultura visual oportunizou pelo leque de conexões a serem exploradas com o universo em questão. Questões formuladas a serem trabalhadas neste âmbito: *O que é mangá? De onde ele vem? Que importância tem no Japão? Que relação o jogo do filme tem com a escrita egípcia? Como era esta escrita? Qual a diferença entre a escrita do Egito, a do Japão e a nossa? Que relação à escrita pode ter com a arte,*

naquele tempo e hoje? Existe diferença entre os sarcófagos do filme e os de verdade? As cores que eles são pitados são as mesmas? O que você sabe sobre as múmias? Por que elas estão em museus? Como é a música que toca no filme? Ela combina com as cenas do desenho?

### Considerando...

Ainda que este trabalho apresente somente a concepção teórica desta proposta, é possível estabelecer as seguintes considerações:

1. O exercício da pedagogia crítica fica posto, dada à reflexão que propicia e à complexidade e possibilidade de pesquisa, que a proposta abarca na interdisciplinaridade dos temas a serem explorados, que vão ao encontro dos pressupostos desta corrente.
2. A oportunidade da utilização direta de conteúdos referentes à cultura popular e globalizada na sala de aula cria uma possibilidade de aproximação da escola com este contexto.

### BIBLIOGRAFIA

\_\_\_\_\_. Mangá. Disponível em: <http://www.wikipedia.org>. Acesso em 12 de março de 2006.

\_\_\_\_\_. *Yu-Gi-Oh!-O Filme*. Disponível em: [www.movie.yugioh.com](http://www.movie.yugioh.com). Acesso em 13 de março de 2006.

FRANZ, T. S. *EDUCAÇÃO para uma compreensão crítica da ARTE*. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2003.

\_\_\_\_\_. O significado da interpretação crítica de uma obra de arte. Revista Pátio. Identidades Educacionais – o global e o local, Porto Alegre, v. 28, nov. - 2003. Disponível em: <http://www.bookman.com.br>. Acesso em 13 de março de 2003.

\_\_\_\_\_. Cultura Visual: para ler e entender videogames. Revista Nova Escola, São Paulo, v. 161, abril 2003. Disponível em: <http://novaescola.abril.uol.com.br>. Acesso em 13 de março de 2006.

GEERTZ, C. A arte como um sistema cultural. In: *O saber local: novos ensaios em Antropologia Interpretativa*. Rio de Janeiro: Vozes, 1983.

HERNÁNDEZ, F. *Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

\_\_\_\_\_. La necesidad de repensar la educación de las artes visuales y su fundamentación en los estudios de Cultura Visual. Conferencia. Congreso Ibérico de Arte-Educación. Porto, Portugal, nov. 2001.

KLUG, Alessandra. O mundo de Enrico – um estudo de caso de desenho infantil. Florianópolis: Ceart/UDESC, Trabalho de Conclusão de Curso, 2004.

SALGADO, R; JOBIM E SOUZA, S. Yugioh: um jogo de cartas, narrativas e identidades. In: ANPED, 28., 2005, Caxambu. Anais... Caxambu: Editora Vozes, 2005. 1 CD-ROM.

#### Currículo Resumido

Alessandra Klug. Licenciada em Artes Plásticas pela UDESC em 2004. Mestranda em Artes Visuais pelo CEART/ UDESC sob a orientação da Prof. Dra. Maria Lúcia B. Duarte. Professora no Ensino Fundamental.