



CRIANDO SENTIDOS COM OS TOYS ART

Paula Pereira Pinto

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Centro de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Mestrado em Artes Visuais



Dissertação

CRIANDO SENTIDOS COM OS *TOYS ART*

Paula Pereira Pinto

Pelotas, 2015

Paula Pereira Pinto

CRIANDO SENTIDOS COM OS *TOYS ART*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Mestrado em Artes Visuais, do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, para obtenção do título de Mestra em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ursula Rosa da Silva

Pelotas, 2015

Paula Pereira Pinto

Criando Sentidos com os *Toys Art*

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa: 31.03.2015

Banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Ursula Rosa da Silva (Orientadora - UFPel)
Doutora em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e
Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Donald Hugh de Barros Kerr Junior (IFSul)
Doutor em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof^a. Dr^a. Nádia da Cruz Senna (UFPel)
Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo

Agradeço a todos aqueles que me incentivaram a persistir nesta caminhada de estudos, seja com palavras de solidariedade, gestos de carinho e compreensão ou pensamentos de força.

Dedico este trabalho aos meus pais, Claudete e Waltair, que me proporcionaram chegar até aqui e ao Paulo Vítor por me sustentar emocionalmente nesta caminhada. Amo vocês.

O poder criador do homem é sua faculdade ordenadora e configuradora, a capacidade de abordar em cada momento vivido a unicidade da experiência e de interligá-la a outros momentos, transcendendo o momento particular e ampliando o ato de experiência para um ato de compreensão. Nos significados que o homem encontra – criando e sempre formando – estrutura-se sua consciência diante do viver. (OSTROWER, 2012, p. 132)

RESUMO

PINTO, Paula Pereira. **Criando Sentidos com os *Toys Art***. 2015. 117f. Dissertação – (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2015.

O presente estudo tem como objeto de pesquisa o *Toy Art*, sendo investigado o uso desta linguagem como suporte para registros de percepções do corpo. A metodologia empregada foi de pesquisa-ação, pois esta pressupõe um envolvimento e participação direta da pesquisadora com o público investigado. A pesquisa teve como público participante uma turma de alunas da Pedagogia, com as quais se realizou pesquisa de campo com proposições instigando os cinco sentidos perante o mundo. Das experiências estéticas apreendidas se criaram *Toys Art*. Na dissertação são apresentados o histórico e as características do movimento *Toy Art*, bem como produções contemporâneas nesta linguagem interligando-as a diferentes conceitos de lúdico. O texto traz ainda a apresentação da pesquisa de campo realizada e dos personagens criados pelas alunas da Pedagogia, juntamente com análise desta produção na intersecção com a criação em arte e educação estética. E, ainda, um debate sobre arte e educação, abordando a educação sensível e o *desanestesiamento* dos sentidos pela percepção do cotidiano. Como principais referenciais teóricos se tem Bondía (2002), Budnitz (2010), Duarte Jr. (2010), Maffesoli (1996, 1998, 2005), Ostrower (1990, 2012), Serres (2001).

Palavras-chave: *toy art*; ensino da arte; experiência estética; criação.

ABSTRACT

PINTO, Paula Pereira. **Creating Meanings with Toy Art**. 2015. 117f. Master Thesis – (Master of Visual Arts) – Postgraduate Program in Visual Arts, Arts Institute, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2015.

This study aims at researching Toy Art. This language is investigated as support for registration of perceptions of the body. The methodology used was the research-action, because this assumes involvement and direct participation of the researcher with the participants. The research had as target a group of Pedagogy students, with whom it was carried out a field research with propositions instigating the five senses before the world. Toys Art were created from esthetical experiences apprehended. In the thesis are presented the historical and features of the Toy Art movement, as well as contemporary productions in this language, interconnecting them to different ludic concepts. The text also brings the presentation of field research carried out and the characters created by the Pedagogy students, along with analysis of this production in the intersection with the creation in art and esthetical education. And, also, a debate about art and education, approaching sensitive education and invigorate senses by the perception of everyday events. The main theoretical references are Bondía (2002), Budnitz (2010), Duarte Jr. (2010), Maffesoli (1996, 1998, 2005), Ostrower (1990, 2012), Serres (2001).

Keywords: toy art; teaching of art; esthetical experience; creation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	Toys DIY. Munnyworld	23
Figura 02	Toys DIY. Munny de 4 polegadas.	23
Figura 03	Huck Gee. Hello I'm Insane.....	25
Figura 04	Huck Gee. Puto Skullhead	25
Figura 05	Gary Baseman. Golfff.....	26
Figura 06	Gary Baseman. Dumb Luck	26
Figura 07	Buff Monster. Destroyer	28
Figura 08	Buff Monster. Vinyl Toys.	28
Figura 09	Mori Chack. Revoltech	29
Figura 10	Mori Chack. Gloomy Bear	29
Figura 11	Tado. Bearshroom, Hermit, Lily, Moon & Tadomites.....	30
Figura 12	Jennifer Strunge. Random Giants & Wearables.....	31
Figura 13	Josmar Madureira. Katkiller.....	32
Figura 14	Monstrenegos.	32
Figura 15	Caio Morel. Chapeleiro.....	33
Figura 16	Caio Morel. Dali.....	34
Figura 17	Steve Casino. Edward Mãos de Tesoura.....	35
Figura 18	Steve Casino. Wolverine	35
Figura 19	Gustavo Santome. Princesa Jujuba	36
Figura 20	Gustavo Santome. Hora de Aventura.....	37

Figura 21	Sket One. Windex Qee. Heinz Dunny. French's MAD*L	38
Figura 22	Autora J. C. M. Planificação do <i>Toy Jardim Negro</i>	59
Figura 23	Autora C. S. A. Sem título	61
Figura 24	Autora J. C. M. Jardim Negro	62
Figura 25	Autora F. N. V. Sem título.....	66
Figura 26	Autora E. O. B. Sem título	68
Figura 27	Autora F. S. L. Checheirinho	73
Figura 28	Autora J. S. S. Dona Alzira.....	75
Figura 29	Autora A. L. K. A. Sem título.....	79
Figura 30	Autora T. C. V. R. Tamborelo	80
Figura 31	Autora A. L. K. A. Sem título.....	84
Figura 32	Autora J. C. M. Docinho	86
Figura 33	Autora C. S. A. Sem título	89
Figura 34	Autora F. S. L. Cão Puro Osso.....	90

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	TOY ART: ORIGENS E CONTEXTO HISTÓRICO	17
2.1	Histórico, caracterização e espaços expositivos	17
2.2	Produção contemporânea em <i>Toy Art</i>	24
2.3	<i>Toy Art</i> e o lúdico	38
3	SENTINDO: VIVÊNCIAS NO ENSINO DA ARTE	43
3.1	Visão	58
3.2	Tato	64
3.3	Olfato.....	71
3.4	Audição	78
3.5	Paladar	83
3.6	Outras resoluções	88
3.7	Tecendo conclusões	92
4	EDUCAÇÃO E ARTE: PERCEBENDO O MUNDO	95
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
	REFERÊNCIAS.....	107
	APÊNDICES.....	111

1. INTRODUÇÃO

Toda pesquisa acadêmica deve nascer da curiosidade de seu pesquisador, de uma paixão ou dúvida. Todavia, também penso que o registro escrito de uma investigação que se preze e que deseje ser lido por alguém não deva ser enfadonho. Não nego que seja necessário certo aprofundamento teórico e elocubrações acerca do sentido do viver, contudo, a leitura deve fluir solta, como quem pega um livro e não consegue se desvencilhar da leitura até que esteja finalizada.

Certamente posso dizer que neste trabalho me debruço sobre uma de minhas paixões, aquela que me conquistou quando ainda cursava a graduação em Artes Visuais - Licenciatura, na Universidade Federal de Pelotas (UFPel): o *Toy Art*. Meu encontro com tal objeto artístico e de pesquisa ocorreu na disciplina de “Materiais e Técnicas”, sabiamente conduzida pela Prof^a Dr^a Maria de Lourdes Valente Reyes. Esta linguagem já me instigou à produção de pesquisa acadêmica e artística. Foi gerador do Trabalho de Conclusão de Curso da graduação, no qual escrevi a monografia *“Não tinha conseguido e imaginar o personagem proto” - Visualidade e Manifestação Social no Toy Art*, no ano de 2012/2013.

Neste, problematizei as representações criadas em *Toy Art*, por adolescentes abrigados no Centro de Atendimento Socioeducativo (CASE) de Pelotas, onde realizei uma proposição através do Projeto de Extensão “Oficinas Pedagógicas de Criação e Produção de Sentidos para Adolescentes em Situação de Abrigamento no CASE de Pelotas, RS”, sob a coordenação da Prof^a Dr^a Mirela Ribeiro Meira e da

Profª Drª Márcia Alves da Silva. Os *Toys* criados apontaram reflexões sobre a realidade social vigente e perante as histórias de vida dos abrigados. A frase que consta no título do trabalho surgiu no momento de avaliação da oficina, tendo sido escrita por um dos adolescentes participantes.

Encaro esta nova pesquisa abrindo os olhos para novos horizontes, mas nunca deixando de olhar para trás e revisitar aquilo que já foi apreendido e que me impulsionou a seguir em frente. Espero que os leitores desta dissertação a degustem, como um prato gostoso carregado de lembranças da casa de infância, ou como algo exótico a ser experimentado sem censura. Apesar disso, sintam-se à vontade para formularem suas próprias conclusões e não apenas aceitem a minha, concordarem ou discordarem, em qualquer momento do texto, reservando-me o direito à criação de ideias próprias.

Nessa pesquisa objetivo refletir sobre uma proposição que teve o intuito de elevar a percepção dos sujeitos perante o mundo, gerando apreensão estética. Os pequenos detalhes do cotidiano, que revelam a ternura da existência, passam despercebidos ao olhar apressado daqueles que não estão atentos ao mundo circundante. Para que tal percepção fosse problematizada realizei uma pesquisa de campo com alunas do Curso de Pedagogia da UFPel no segundo semestre letivo do ano de 2013, dentro da disciplina optativa “O trabalho com Artes no Ensino Fundamental” que possui como professora responsável a Profª Drª Mirela Ribeiro Meira. Minha participação na disciplina aconteceu como estágio docente do Mestrado em Artes Visuais e tal disciplina se mantém ativa dentro do currículo do

Curso de Pedagogia, mas não é ofertada em todos os semestres. A escolha pelo público da Pedagogia se justifica por serem futuros educadores que, se forem “contaminados” por esse olhar voltado ao mundo no qual se habita, em breve tempo serão propositores de novos métodos e atitudes.

Além disso, minha formação inicial advém do Curso Normal na Escola Estadual de Educação Básica Prof. Justino Costa Quintana, Bagé, RS, o qual me iniciou nos caminhos da educação e conduziu-me a ter curiosidade sobre o mundo, procurando alternativas didáticas e pedagógicas para o ensino, dando-se aí o encontro com o ensino das artes visuais. Durante esta formação percebi o quanto a arte é necessária, instigante e criadora de elos entre diferentes disciplinas e conteúdos, por isso, também, meu interesse no público da Pedagogia. É como passar adiante essa curiosidade que me move na percepção do mundo.

Desejo pormenorizar a percepção do mundo na tentativa de tornar as pessoas mais atentas ao lugar em que se vive e às experiências diárias. Mesmo que o grupo de alunas participantes da proposta seja seletivo, ficará nesta dissertação o registro, que poderá levar outras pessoas a refletirem e mudarem sua percepção da vida. Não pretendo perder de vista os paradigmas acadêmicos ou regras que convencionam os trabalhos acadêmicos, mas também, procurar deles me desprender possibilitando uma escrita que busca ser criativa e instigante não somente a mim, como aos leitores em potencial. Pretendo que esta dissertação não se torne apenas mais um tomo empoeirado na estante, e sim aquele volume surrado

pelo manuseio, que é avidamente sorvido pelos leitores e que, ao final da experiência de leitura, deixa um silêncio reflexivo no ar.

Esta é a experiência esperada de um Mestrado em Artes Visuais, mas no meio do caminho percebi que deveria ser de dentro de mim que brotaria o resultado desta experiência. Após buscar as regras, padrões, formas *pseudocorretas* de cumprir com obrigações e anseios alheios, descobri que o válido é manter-se na linha, mas torná-la curva, sinuosa, espiralada ou então uma linha de fuga, de ruptura e não apenas mostrar a retidão e linearidade que era esperada.

Liberar, soltar, deixar fluir, pois na escrita assim deve ser, assim como na experiência vivida. Não me basta falar da experiência da qual participei ou que proporcionei aos outros se o texto for oco, vazio, sem vida. Quero um texto pulsante, cheio de vida, amor, leveza, mas também criticidade, produção de pensamento, conteúdo, assim como as produções das alunas da Pedagogia. Os cinco sentidos foram instigados na oficina com as futuras pedagogas, remetendo a memórias, lugares, pessoas e objetos. A temática do sensível leva à abordagem da experiência vivida, pois, esse olhar estético intervém, diretamente, sobre a criação. A tradução dessas percepções culminou em *Toys Art*, utilizando essa linguagem contemporânea para aquisição de conhecimentos específicos das Artes Visuais, sendo, ainda, reflexos sócio-histórico-culturais do olhar de suas criadoras. Os personagens criados na oficina, além de resultarem das aprendizagens e experiências de sala de aula, também trouxeram consigo relatos de vida, de experiência, de saudade e de lembranças das alunas, tornando os personagens não

somente objetos visuais, mas também receptáculos de emoções e formas de estar e pensar no e com o mundo.

Pensando nas intersecções entre vida, arte, trabalho, produção, criação, análise, reflexão, proponho-me uma forma mais leve de encarar o desafio de redigir uma dissertação, dando espaço e vazão não somente ao pensamento daqueles já consagrados, como também aos meus pensamentos e aos das alunas participantes desta proposta - pensamentos estes tão mais ligados ao cotidiano, à vida vivida e à vida compartilhada em um momento de experiência. Assim, além de utilizar excertos de registros das alunas em seus portfólios, também redigi pequenos contos nos quais uso percepções minhas sobre os personagens junto com relatos orais das alunas durante a criação em sala de aula, pois alguns dados de pesquisa acabam surgindo em uma conversa descontraída no momento da criação em arte dentro de sala de aula.

A pesquisa possui uma parte prática e outra teórica que se complementam, todavia, em minha investigação, penso que é a prática, a experiência, a maneira como tudo aconteceu que deve guiar a teoria, e não o inverso. Logo, a pesquisa se caracteriza como pesquisa-ação (GIL, 2006) pela troca entre os participantes e a proponente. Estar em interação com um grupo é, ao mesmo tempo, observar e ser observado, interferir sobre outros e receber intervenções. A pesquisa-ação se dá numa troca constante, entre o propor e o vivenciar na coletividade. Além de que o pesquisador atua de maneira ativa na análise e na interpretação dos dados,

estudando-os não de uma maneira estagnada e sim ligados às condições em que os dados foram recolhidos e quem são os sujeitos que os produziram.

A linguagem da arte escolhida para servir como suporte dessas reflexões sensitivas e sensíveis foi o movimento *Toy Art*. Além de ser um objeto artístico contemporâneo, ele também traz uma carga expressiva muito forte e evidente, podendo materializar visualmente desejos, lembranças e percepções de cada um dos envolvidos nesta proposição. Investigar e problematizar o que se vive atualmente é estar atento ao tempo presente e propiciar oportunidades de exercitar o pensamento crítico perante a vida corrente.

A dissertação se compõe por três capítulos. No primeiro deles apresento o histórico do movimento *Toy Art*, a partir de Budnitz (2010), indicando as características das produções artísticas e os espaços de arte já conquistados por esta linguagem, debatendo sobre o museu como legitimador das obras por Cauquelin (2005). Em seguida apresento produções contemporâneas de alguns artistas já bastante reconhecidos, associando-as aos conceitos de *homo faber* e *homo demens* de Morin (2002). Ao final do capítulo relaciono diferentes conceitos de lúdico dos autores Huizinga (2010), Maffesoli (2005) e Maturana e Verden-Zöller (2004) às características da criação em *Toy Art*.

Introduzo o segundo capítulo narrando meu percurso nesta pesquisa e mostrando como cheguei à temática dos cinco sentidos do corpo humano, sobre os quais Serres (2001) escreve de maneira poética e contundente. Após, caracterizo o público que participou da minha pesquisa de campo bem como a metodologia das

propostas desenvolvidas. Apresento algumas das tantas produções em *Toy Art* surgidas durante o período de trabalho e as pormenorizo, a partir dos próprios relatos escritos das alunas sobre seus personagens. A análise é feita com auxílio dos conceitos sobre criação e arte de Ostrower (2012) e de narrativas criadas pelas alunas e outras por mim, mostrando as cargas subjetivas que os *Toys* apresentam de forma visual, mas desta vez registradas de forma escrita através de contos. Ao término do capítulo já traço algumas conclusões acerca da experiência com as alunas e sobre os resultados obtidos, relacionando à estética (Duarte Jr., 2010), (Maffesoli, 1996) e à relação do corpo com o mundo (Merleau-Ponty, 1989).

No terceiro capítulo debato sobre arte e educação, abordando a informação versus o conhecimento (Bondía, 2002), a educação sensível e o *desanestesiamento* dos sentidos (Duarte Jr., 2010) e o conceito de percepção de Ostrower (1990). Nas considerações finais faço uma revisão sobre meu percurso de estudos até este ponto, notando que tudo que é apreendido vai se somando e se transformando com o aprofundamento do estudo e a experiência de vida.

2. TOY ART: ORIGENS E CONTEXTO HISTÓRICO

2.1. Histórico, caracterização e espaços expositivos

Toy Art. Urban Toy. Designer Toy. Brinquedo de Arte. Vários são os nomes e traduções para um movimento contemporâneo que está se proliferando pelo mundo todo. E por que tantos adeptos? Identificação com os personagens? Linguagem lúdica? Coleccionismo? Creio que a resposta seja um misto disso tudo.

O movimento *Toy Art*¹ é bastante recente. Segundo Budnitz (2010, p. 07), surgiu em 1996 quando dois artistas chineses, Michael Lau e Eric So, customizaram as vestes de bonecos segundo as caracterizações dos personagens do desenho animado “Comandos em Ação”, vendendo-os em uma edição limitada e cativando os fãs da série em uma convenção de brinquedos em Hong Kong. No mesmo período, no Japão, Hikaru Iwanaga, que possuía, e ainda possui, uma loja de artigos gótico-punks chamada Bounty Hunter, criou pequenas edições de *Toys* de vinil para comercializá-los em sua loja. Contudo, rapidamente tornaram-se colecionáveis, porque as unidades eram limitadas e transmitiam um espírito urbano e atual.

Os *Toys Art* são personagens caricatos, engraçados, lúdicos, e por vezes também sombrios, estranhos, deformados. São objetos artísticos que servem como

¹ Optei por utilizar o termo em inglês nesta dissertação, tanto para diferenciar de outras criações que utilizam o brinquedo aliado ao ensino de arte, como quebra-cabeças, jogos da memória e vários outros que são intitulados “brinquedos de arte”, quanto para ser fiel à forma como o movimento está sendo chamado em diferentes países.

suporte para expressão de pensamentos, críticas sociais e políticas, reapresentação de ícones *pop*, personagens de desenhos animados, de literatura, de filmes consagrados e com recordes de bilheteria, artistas famosos e tantas representações quanto a imaginação permitir. Evidenciam diferentes modos de viver, a partir da cultura local do artista que o produziu. Michel Maffesoli (1998, p. 85) ressalta que as figuras que acabam se tornando ícones para a socialidade, como músicos, personagens fictícios ou históricos, desportistas, são “caricaturas mágicas” nas quais o sujeito pode reconhecer-se e ter um sentimento de pertença. São como espelhos de uma massa coletiva que aspira pelos mesmos ideais e desejos.

Assim, sem ser um grande músico ou um desportista emérito, sem fazer muito para lutar contra a miséria do mundo ou suas diversas injustiças, eu sonho fazer tudo isso, através dessas formas analógicas, e essa ilusão não deixa de ser eficaz, ao menos para a constituição de meu próprio eu, para a construção de minha personalidade. (MAFFESOLI, 1998, p. 85)

Por serem colecionáveis, esses objetos geram um fetiche no seu consumo, levando o sujeito a adquirir o maior número de unidades quanto seja possível. Normalmente os *Toys* são assinados e vendidos em séries limitadas, o que faz com que os preços de venda cheguem a valores altíssimos dependendo do criador do *Toy Art*. Eles são comercializados em lojas especializadas e, também, pela internet que é uma facilitadora para a divulgação e crescimento do movimento por atingir o mundo todo.

No Brasil, com sede física no Rio de Janeiro, a “La Cucaracha Bazar e Galeria” comercializa *Toys*, moda urbana, livros, quadrinhos e diversos produtos para interessados em contracultura, moda e criatividade, conforme site da loja². Há outras lojas que são apenas virtuais, como a “Banana Suicida”³, que facilita o acesso de brasileiros a *Toys* produzidos e comercializados no exterior, além de peças compradas através de leilões.

Grandes instituições de arte, como o Museu de Arte Moderna de Nova York, já estão adquirindo *Toys* para suas coleções permanentes, legitimando o movimento de arte e aumentando, exponencialmente, os valores de venda das peças de alguns artistas.

As I write this, toys designed by Tristan Eaton, Huck Gee, and myself are on display on the design floor of the Museum of Modern Art in New York City, sitting next to a poster series created by Andy Warhol. Many artists, such as Frank Kozik, Gary Baseman, FriendsWithYou, and Tara McPherson, have gallery exhibitions where their work is sold for tens of thousands of dollars. Other artists, like Sket One, Huck Gee, and Chuckboy, have begun focusing on custom toys made exclusively on commission for collectors.⁴ (BUDNITZ, 2010, p. 07)

² Disponível em: <<http://www.cucaracha.com.br/loja/quem.html>> Acesso em 02 jan. 2014.

³ Disponível em: <<http://www.bananasuicida.com.br/>> Acesso em 02 jan. 2014.

⁴ Enquanto eu escrevo isto, *toys* desenhados por Tristan Eaton, Huck Gee, e por mim estão em exposição no andar de design do Museu de Arte Moderna de Nova York, em lugar reservado próximo de uma série de pôsteres criada por Andy Warhol. Muitos artistas, como Frank Kozik, Gary Baseman, *FriendsWithYou*, e Tara McPherson, têm exposições em galerias onde seu trabalho é vendido por dezenas de milhares de dólares. Outros artistas, como Sket One, Huck Gee, e Chuckboy começaram com foco em *toys* customizados feitos exclusivamente por comissão para colecionadores. Tradução livre da autora.

Em Wuxi, na China, já existe um centro de exposições especificamente para *Toys Art* chamada *Art Toy Center*⁵. Nele, há exposições de artistas já reconhecidos internacionalmente e de iniciantes que estão tentando se lançar no mundo dos *Toys*. Também já foi criada a primeira galeria de *Toys*, localizada na Califórnia, EUA. Com o nome *Toy Art Gallery*⁶ objetiva divulgar e comercializar *Toys* de edição limitada e feitos sob encomenda.

No Museu Brasileiro da Escultura, São Paulo, Brasil, ocorreu, em janeiro de 2011, a “*TroyArt* Exposição Internacional”, com curadoria de Angela Ferrara. Aproximadamente 300 pessoas foram convidadas, via redes sociais, a participarem da exposição. Os inscritos receberam um kit com manual e um modelo de *Toy Art* criado pelos designers Roberto Stelzer e Nelson Schiesari, para que fosse customizado e devolvido à instituição. Segundo o site do MuBE⁷, surgiram “[...] robôs coloridos, com apetrechos como penas, pilhas, talheres, adesivos, cílios, fios, asas, [...] feitos de acrílico, ferro, plástico, tendo como base o papel cartão.”

Quando surgem museus, galerias e centros de arte interessados por uma linguagem específica isto representa maior legitimação como objeto de arte, pois o valor estético das peças é confirmado. “Sabendo-se que essas instituições têm por função designar para o público o que é arte contemporânea, elas são atores importantes dentro da rede [de comunicação da arte].” (CAUQUELIN, 2005, p. 70)

⁵ Disponível em: <<http://www.arttoycenter.com/>> Acesso em 04 jan. 2014.

⁶ Disponível em: <<http://www.toyartgallery.com/>> Acesso em 04 jan. 2014.

⁷ Disponível em: <<http://mube.art.br/expos/toyart-exposicao-internacional/>> Acesso em 04 jan. 2014.

Grande parte dos *Toys Art* possui visualmente uma estética infantil. Aquilo que é dito infantil normalmente é de fácil entendimento, “Fácil no reino da felicidade supõe que os prazeres simples triunfam sobre os complexos [...]” (BARBER, 2009, p. 102). Contudo, mesmo que visualmente os *Toys* possuam esta estética infantil, de entendimento fácil, eles são complexos em conteúdo. Unem no mesmo objeto o dualismo criança/adulto, o que justifica o público-alvo deste movimento que são os adolescentes e os adultos. Mesmo que se assemelhem a brinquedos, os *Toys* têm o intuito de coleção e as poucas articulações dos corpos dos personagens servem para que sejam expostos de formas diferentes.

Outra característica que se apresenta na maioria das criações é a estética super deformada ou também chamada de *chibi*. *Chibi* é um estilo de caricatura japonesa, amplamente divulgada em *mangás*⁸ e *animes*⁹, pelo qual os personagens apresentam grandes cabeças e corpos pequenos. A desproporção é utilizada para evidenciar emoções fortes, como raiva ou extrema felicidade, enfatizando a expressão do rosto. No desenho do corpo humano, as proporções são medidas a partir do tamanho da cabeça. Enquanto que a proporção humana é de, aproximadamente, o tamanho de sete cabeças e meia, os *Toys* e a estética super deformada têm a proporção de cabeça 1:2, ou seja, a cabeça é metade do tamanho do corpo. Logicamente, há variações, cada criador pode inventar a proporção de seus personagens, todavia esta é a que mais se apresenta nas produções.

⁸ Histórias em quadrinhos japonesas.

⁹ Desenho animado japonês.

O *Toy Art* agrega em suas criações irônicas o *sapiens* e o *demens* (MORIN, 2002) que são forças ao mesmo tempo contraditórias e complementares que integram o humano. O *homo sapiens*, racional, não consegue criar, pois ignora a loucura e o delírio necessários ao processo estético da criação em arte. Por isso o *homo demens* o completa, trazendo a demência, a loucura, permitindo o devaneio e a fuga das regras impostas pela realidade.

Os criadores de personagens *Toy Art* podem ser do público mais especializado, como artistas plásticos, tatuadores, designers, ilustradores, ou também curiosos, que buscam nesta linguagem a expressão através da customização de *Toys*, vendidos especialmente para este fim. Empresas como a *Kidrobot*, sediada em Nova York, comercializam *Toys DIY (Do It Yourself)*, em português, *Faça Você Mesmo*, nos quais se pode criar sob um personagem já estruturado, fazendo intervenções no modelo inicial de vinil, aglutinação de acessórios, além da pintura. Estes são vendidos em diversos modelos (Fig. 01), sendo os brancos os mais apreciados por aceitarem todos os tipos de intervenções, existindo em outras cores (Fig. 02).



Figura 01 - Toys DIY. Munnyworld. Fonte: Blog da Empresa Kidrobot.¹⁰



Figura 02 - Toys DIY. Munny de 4 polegadas. Fonte: Site da Empresa Kidrobot.¹¹

Ainda, segundo Morin (2002), o *homo faber* utiliza da razão para criar instrumentos e desenvolver técnicas produzindo objetos que são frutos deste processo de pender um pouco ao *demens* e um pouco ao *sapiens*. A criação surge na brecha do caos entre as duas forças. O *homo faber* consegue criar quando

¹⁰ Disponível em: <<http://blog.kidrobot.com/preview-munnyworld/>> Acesso em: 02 jan. 2014.

¹¹ Disponível em: <<http://www.kidrobot.com/ShopAll/DesignerToys/DoltYourselfToys/KidrobotMultiColorMiniMUNNYDIYToy4Inch.html>> Acesso em: 19 dez. 2013.

catalisa uma ideia e a organiza em uma forma. Mesmo na atual sociedade, que é marcada pelos excessos, ainda há estranhamento quando o *demens* se sobrepõe ao *sapiens*. Nos *Toys* o caso é semelhante. Aqueles que evidenciam a violência, a morte ou uma medida fora dos padrões sociais e de comportamento impostos, ainda causam espanto e, ousado dizer, que por vezes não são aceitos como reflexos culturais do que se vive no cotidiano.

2.2. Produção contemporânea em *Toy Art*

Huck Gee, artista nascido no Reino Unido que vive em São Francisco, EUA, faz retratos fiéis e irônicos da sociedade contemporânea (Figs. 03 e 04). *Toys* produzidos por ele são vendidos em segundos pela internet (BUDNITZ, 2010, p. 38), além de já ter peças suas no *Museum of Modern Art* em Nova York e na casa de leilões *Christie's Auction House*.



Figura 03 - Huck Gee. Hello I'm Insane. Toy de 8 polegadas, modelo Dunny. 2008. Manufaturado por Kidrobot. Fonte: BUDNITZ, 2010, p. 38.



Figura 04 - Huck Gee. Puto Skullhead. 2008. Manufaturado por Fresh Manila. Fonte: BUDNITZ, 2010, p. 44.

Os *Toys Art* do artista Gary Baseman, nascido e residente em Los Angeles, envolvem a discussão acerca dos instintos humanos perante o sexo (Fig. 05) e os desejos que levam a ações impensadas, como o coelho (Fig. 06) que corta sua própria pata porque uma “pata de coelho dá sorte”.

À primeira vista, os personagens deste artista podem parecer ingênuos, mas o olhar atento percebe que neles há o *demens*, o lado instintivo do humano.



Figura 05 - Gary Baseman. Golfff. Edição limitada de 500 unidades.
Produzido por Toy2R. Fonte: BOU, 2009, p. 162.



Figura 06 - Gary Baseman. Dumb Luck. Edição de New York, limitada a 500 peças.
Produzido por Critterbox. Fonte: BOU, 2009, p. 166.

A temática que envolve a produção dos *Toys* varia bastante conforme quem o cria. Muitos dos artistas produzem seus personagens mostrando diferentes características, tanto na resolução formal, quanto na narrativa apresentada. Contudo, há aqueles que produzem seus *Toys Art* sempre dentro de uma mesma perspectiva, englobando um mundo imaginário no qual os *Toys* “vivem”.

Um artista que se enquadra neste tipo de criação é Buff Monster. Oriundo de Hollywood, EUA, tem como característica unir *heavy metal*, a temática monstruosa e um mundo chamado Lollipop Land, feito de sorvete, em suas criações. Os *Toys* (Figs. 07 e 08), apesar de apresentarem características monstruosas como chifres, diversas pernas e olhos que variam em forma e quantidade, também possuem o lado “*cute*”, fofo, amigável, por serem em forma de bolas de sorvete.

Lollipop Land é um lugar que possui o lema “*Pink is Power*” (BOU, 2009, p. 46), em português, “Rosa é Poder”; é uma terra de muita aventura, felicidade e diversão que possui montanhas de sorvete e divertidos personagens, pois para Buff Monster o rosa simboliza individualidade, confiança e felicidade.



Figura 07 - Buff Monster. Destroyer. 2013. Custom Pink. Acrílico sobre Toy de vinil.
Fonte: Site do artista.¹²



Figura 08 - Buff Monster. Vinyl Toys. 2008. Toys de vinil, 3 polegadas. 9 modelos, Série 2.
Fonte: Site do artista.¹³

¹² Disponível em: <<http://www.buffmonster.com/collections/gallery-1/products/destroyer-custom-pink>>
Acesso em: 02 jan. 2014.

¹³ Disponível em: <<http://www.buffmonster.com/collections/gallery-1/products/buff-monster-vinyl-toys>>
Acesso em 02 jan. 2014.

Por outro lado, Mori Chack, artista japonesa que mora em Tóquio, traz em seus personagens comentários sociais e políticos. A série *Glommy Bear* (Fig. 09 e 10) tornou-se incrivelmente popular pelo mundo todo, por apresentar um ursinho, daqueles do imaginário infantil, com boca e garras pingando sangue.



Figura 09 - Mori Chack. Revoltech. 2009. Manufaturado por Organic/Kaiyodo.
Fonte: BUDNITZ, 2010, p. 222.



Figura 10 - Mori Chack. Gloomy Bear. 2007. Edição Preta.
Manufaturado por Kidrobot. Fonte: BUDNITZ, 2010, p. 220.

A maioria dos *Toys* que tem circulação comercial são criados em vinil, como os acima apresentados. Porém, existem também criações em outros materiais, como madeira, plush e tecidos variados, plástico, argila e materiais alternativos os mais diversos.

Os *Toys* logo a seguir (Fig. 11), criados em madeira, foram idealizados por Mike e Katie, que produzindo em colaboração assinam com o nome “Tado”. Ambos são britânicos, trabalham com design gráfico, ilustração e animação no Reino Unido.



Figura 11 - Tado. Bearshroom, Hermit, Lily, Moon & Tadomites. Figuras de madeira, esculpidas a mão, em madeira de carvalho, lima e pinho. Várias dimensões, de 4 a 11 polegadas. Desenhadas por Tado e entalhadas a mão por Nick Hunter. Fonte: BOU, 2009, p. 240.

Já a artista Jennifer Strunge, de Baltimore, EUA, confecciona seus *Toys Art* com tecidos de roupas de segunda mão, reutilizando materiais têxteis diversos como lençóis, cobertores, retalhos de tecido, além de roupas. Criou a marca chamada Cotton Monster pela qual comercializa seus personagens únicos. (Fig. 12)



Figura 12 - Jennifer Strunge. Random Giants & Wearables. Fonte: Site da Cotton Monster.¹⁴

No Brasil, a produção engloba materiais como tecido, argila e sucatas. Os *Toys Art* criados pela empresa brasileira Katkiller são desenhados por Josmar Madureira e confeccionados à mão, sendo peças únicas. Representam ícones da cultura Pop (Fig. 13). A Loja mOnstrengOs, também brasileira, vende uma turma de sete personagens *Toy Art* (Fig. 14), cada um com uma personalidade diferente.

¹⁴ Disponível em: <<http://cottonmonster.com/giantsWearables/giantsWearables.php>> Acesso em: 30 jan. 2015.



Figura 13 - Josmar Madureira. Katkiller. Fonte: Blog de Brinquedo.¹⁵



Figura 14 - Monstregos. Fonte: Site da Loja Monstregos.¹⁶

¹⁵ Disponível em: <<http://blogdebrinquedo.com.br/tag/pelucia-e-pano+toyart/>> Acesso em 03 jan. 2014.

¹⁶ Disponível em: <<http://loja.monstregos.com.br/toys-ct-53db3>> Acesso em 03 jan. 2014.

O artista brasileiro Caio Morel possui um estúdio de modelagem em São Paulo. Junto com sua equipe produz personagens sob encomenda e também comercializa suas peças em mais de 50 lojas no país, oferecendo, ainda, cursos e *workshops* em diversos estados. Suas criações são caricaturas de personagens da literatura (Fig. 15), de filmes e seriados, artistas famosos (Fig. 16) e celebridades das artes em geral. Utiliza massas como argila, plastilina, cera e argila sintética.



Figura 15 - Caio Morel. Chapeleiro. Fonte: Site do Estúdio de Caio Morel.¹⁷

¹⁷ Disponível em: <<http://caiomorel.com/portfolio/4>> Acesso em 03 jan. 2014.



Figura 16 - Caio Morel. Dali. Fonte: Site do Estúdio de Caio Morel.¹⁸

Dentro do movimento *Toy Art* há tantas vertentes quanto a criatividade humana consiga inventar. Steve Casino, EUA, começou criando caricaturas de amigos em cascas de amendoim. Tendo percebido qualidade nessa invenção, hoje faz seus *Toys* de celebridades e personagens das artes (Fig. 17 e 18). Todos os amendoins são pintados somente em um dos lados da casca, deixando o verso aparente.

¹⁸ Disponível em: <<http://caiomorel.com/portfolio/6>> Acesso em 03 jan. 2014.



Figura 17 - Steve Casino. Edward Mãos de Tesoura. Fonte: Site Catraca Livre.¹⁹



Figura 18 - Steve Casino. Wolverine. Fonte: Site Catraca Livre.²⁰

¹⁹ Disponível em: <<http://catracalivre.com.br/geral/design-urbanidade/indicacao/artista-cria-bonecos-de-celebridades-com-amendoim/>> Acesso em 27 nov. 2013.

²⁰ Idem.

Outra vertente é o *Paper Toy*. Artistas e designers criam seus personagens em planificações (Fig. 19) que podem ser impressas em papel, recortadas, montadas e coladas. Os modelos são disponibilizados via internet, o que amplia e democratiza o acesso aos *Toys*, já que qualquer pessoa com acesso à rede pode imprimir em sua casa e montar um personagem criado por um artista que mora em outra parte do mundo.

Na rede também são encontradas planificações brancas, nas quais se pode aproveitar a construção tridimensional e customizar o próprio *Toy*. Gustavo Santome, de Buenos Aires, Argentina, tem vasta criação em *Paper Toys*, todos disponíveis de forma gratuita pela internet para serem baixados. Seus *Toys* são de personagens de desenhos animados (Fig. 20), filmes, vídeo games, histórias em quadrinhos.

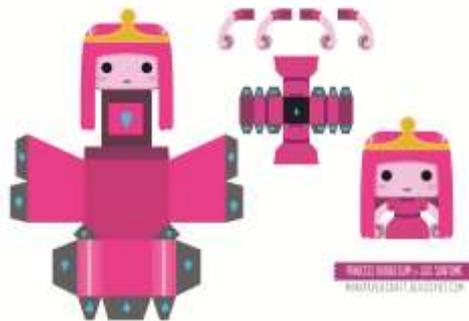


Figura 19 - Gustavo Santome. Princesa Jujuba. Fonte: Blog do Artista.²¹

²¹ Disponível em: <<http://minipapercraft.blogspot.com.ar/search?updated-max=2012-1024T06:17:00-07:00&max-results=6&start=24&by-date=false>> Acesso em 04 jan. 2014.



Figura 20 - Gustavo Santome. Hora de Aventura. Fonte: Blog do Artista.²²

A publicidade também tem aproveitado o movimento *Toy Art* e sua capacidade de conquistar público para criar embalagens especiais. Assim, as pessoas consomem o produto/marca pela tiragem limitada da embalagem. Exemplos: Windex, produto de limpeza para vidros, ketchup Heinz e mostarda French's (Fig. 21).

²² Disponível em: <<http://minipapercraft.blogspot.com.ar/search?updated-max=2012-1024T06:17:00-07:00&max-results=6&start=24&by-date=false>> Acesso em 04 jan. 2014.



Figura 21 - Sket One. Windex Qee. Heinz Dunny. French's MAD*L. Windex Qee, Custom Qee, 2007, manufaturado por Toy2R. Heinz Dunny, Custom Dunny, 2006, manufaturado por Kidrobot. French's MAD*L, Custom MAD*L, 2006, manufaturado por SOLID Industries. Fonte: BUDNITZ, 2010, p. 111.

Pelos exemplos já apresentados pode-se notar uma característica do vitalismo contemporâneo que é o compartilhar, o sentir em comum, as paixões que se disseminam pelo mundo todo. E o *Toy Art* é uma delas, que vem conquistando mais espaço, ampliando seus modos de produção e divulgação.

2.3. *Toy Art* e o lúdico

O sujeito não possui mais uma identidade única e fixa, que o caracterize de uma forma fechada. Agora, as pessoas possuem identificações com coisas opostas ao mesmo tempo, talvez sendo manifestações dessas oposições que cada um tem dentro de si. O ser humano é plural, a todo tempo mudando o mundo e sendo modificado, criando novas ideias e saberes. A identificação ocorre com aqueles

artefatos que expressam algum desejo, ideologia ou projeção do sujeito. Assim, consomem-se objetos, roupas, músicas que dizem um pouco de seu consumidor.

O sujeito busca aquilo que o satisfaça, que o torne pleno nos seus desejos. É comum ao animal buscar excitação e intensidade nos rituais da vida social, e esses demonstram o ludismo da vida, pois “[...] o lúdico é uma maneira de a sociedade expressar-se.” (MAFFESOLI, 2005, p. 47).

Johan Huizinga (2010) cunhou a nomenclatura *Homo Ludens* que abrange a dimensão do jogo, estando ao mesmo nível do *Homo Sapiens* com toda sua racionalidade. Para ele, a essência primordial do jogo está no fato de que consegue tornar a atividade intensa, excitar, fascinar o jogador. A seguir faço uma aproximação dos conceitos de jogar e brincar em diferentes autores com as características do movimento *Toy Art*, estabelecendo uma análise comparativa em relação aos objetos artísticos.

Para Maffesoli (2005) o jogo revela o querer viver fundamental, sem necessitar seguir a lógica ou a ética, sendo uma das formas da sociedade expressar-se. O lúdico e o sério estão no mesmo nível de importância para a vida, um participando com o outro nas situações cotidianas. Quando uma pessoa conversa sobre algo dito “sério”, mas articula enfaticamente suas mãos, o gesto se mostra “lúdico”, como exemplifica Maffesoli (2005, p. 52). Então, o jogo opera na vida social, nas relações familiares, no jogo político ou dos negócios. “O lúdico não é, portanto, um divertimento de uso privado, mas fundamentalmente o efeito e a consequência de toda socialidade em ato.” (MAFFESOLI, 2005, p.55).

Os personagens *Toys Art* também operam no social, pois são reflexos de todo o *ethos*. Expressam o pensamento crítico de sujeitos que são participantes ativos dentro da sociedade, muitas vezes levantando bandeiras ideológicas a partir de suas criações. Todavia, mesmo existindo um conteúdo forte, político, engajado, a linguagem é visualmente lúdica, atraindo interessados por esse movimento que é divertido e caricato.

O conceito de jogo de Maffesoli (2005) se assemelha ao de brincadeira de Maturana e Verden-Zöller (2004, p. 144), segundo os quais brincadeira é “[...] qualquer atividade vivida no presente de sua realização e desempenhada de modo emocional, sem nenhum propósito que lhe seja exterior.”. O que caracteriza a brincadeira não são as operações realizadas como pular amarelinha, apertar um botão que gera um comando no vídeo game, mas sim a “orientação interna” sob a qual o ato é vivido enquanto se realiza.

O brincar, o envolvimento, só ocorre quando há aceitação do jogo, proporcionando o “emocionar-se”. Dessa maneira, basta se estar completamente envolvido na situação, estar disponível e a realizar de forma plena para estar no ato da brincadeira. “Brinca-se quando se está atento ao que se faz no momento em que se faz.” (MATURANA, VERDEN-ZÖLLER, 2004, p. 230).

Na criação dos *Toys* há um grande envolvimento do artista, tanto no que concerne ao fabrico manual ou digital dos personagens, quanto na criação do campo de significados simbólicos que estarão impregnados neles. Portanto, é necessário grande envolvimento na criação, uma “orientação interna” que possibilite que as

ideias sejam condensadas em um objeto artístico. Ostrower (1990, p. 247) relata que o potencial criador é, sobretudo, a disponibilidade interior daquele que cria em momento de “plena entrega” e “presença total” no momento criativo.

Para Huizinga (2010), o jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2010, p. 33)

O jogo não é igual à vida corrente, ele ocorre dentro de uma virtualidade, onde cada um pode ser o que quiser, um animal, um ser mágico, ou um humano com condições completamente diferentes das da realidade. Huizinga (2010, p. 11) define que o jogo “[...] trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”

Quando uma pessoa compra, cria ou personaliza um *Toy* o faz por um processo de identificação (BARBOZA, 2009). No jogo, ou na criação do *Toy*, o sujeito pode querer ser tudo o que ele não é, e isto ser apresentado no personagem, como um fragmento da sua personalidade/identidade. O *Toy*, sendo uma criatura que carrega uma narrativa virtual, pode ser um famoso astro de televisão, um monstrinho fofo ou um *serial killer*.

O movimento *Toy Art* consegue abranger toda essa gama de informações e possibilidades, sem restrições de censura, pois o objeto de arte será adquirido conforme identificação com seu comprador. “Comprar e consumir não são um aspecto do comportamento, mas definidores do significado da vida.” (BARBER, 2009, p. 108). Ele representa uma fuga da realidade, uma abertura a possibilidades outras.

A seriedade na fase adulta afasta o sujeito do brincar, do jogo, pois o fecha àquilo que parece não ser necessário ou não ter utilidade. O jogo não pode ser considerado como inútil ou desnecessário à socialidade, pois ele está aí “[...] para provocar curto-circuito na seriedade, no produtivismo e na secura da verdade do racional.” (MAFFESOLI, 2005, p. 52). Contudo, atualmente estão surgindo formas de retomada dessa diversão necessária também na fase adulta; como os *videogames* voltados aos adultos ou os *Toys Art*.

A arte, sendo um canal de expressão e comunicação com o mundo, também possibilita essa brecha para escoamento dos pensamentos e materialização em uma forma. As barreiras que separam a arte do cotidiano não existem mais, há uma fluidez que cria intersecções entre elas. Arte, vida, design, cotidiano, entretenimento, moda, sensibilidade, publicidade se misturam criando a expressão de um tempo.

O *Toy Art* é uma dessas tantas expressões híbridas, misto de diversos campos, que vem ganhando adeptos pelos conceitos de lúdico e as rupturas que estes podem produzir.

3. SENTINDO: VIVÊNCIAS NO ENSINO DA ARTE

Quando planejava essa pesquisa como um todo, dentro daquelas tumultuosas nuvens de ideias que se mostram pouco claras no primeiro momento, imaginava desenvolver uma proposta a partir da visão. Tinha como objetivo geral instigar as pessoas a enxergarem além do que veem, ou, fazer com que refletissem pelo menos sobre algumas situações vivenciadas no cotidiano. Minha pretensão era essa, por vir de uma área chamada de artes visuais, queria repensar sobre aquilo o que se vê, explorar essas visualidades cotidianas.

Entretanto, cada vez que eu conseguia elaborar melhor minha ideia inicial percebia que a visão é apenas um dos canais da totalidade do corpo humano, complexo por si. Assim, não senti que seria possível excluir do projeto os outros canais de percepção do corpo. Ousadamente optei por tentar alcançar a percepção de cada órgão do sentido, abrangendo não só a visão, como também a audição, o olfato, o paladar e o tato.

Talvez tenha sido pretensão demais trabalhar com a percepção do maravilhoso corpo humano para além de minha área de formação. Todavia, creio que a arte, de maneira mais ampla, trabalha com o corpo todo, sendo este o privilégio dela que é provocar os sentidos dos espectadores. Além disso, o papel da arte-educação é o de tentar ampliar e transformar as experiências para que sejam significativas e não isoladas, não selecionar apenas um pedaço, mas tentar atingir a totalidade mesmo que seja um desafio, aceitando a incerteza do êxito.

Dentre tantas leituras fui apresentada a um autor que generosamente me brindou com o excerto a seguir, fazendo com que persistisse na ideia do amplo, e não do segmentado: “Muitas filosofias referem-se à vista; poucas ao ouvido; menos crédito ainda dão ao tato e ao odor. A abstração recorta o corpo que sente, suprime o gosto, o olfato e o tato, conserva apenas a vista e o ouvido, intuição e entendimento.” (SERRES, 2001, p. 20-21)

Redigindo sobre o corpo e a sensibilidade, Michel Serres (2001, 66) alerta sobre o “sentido comum”, frisando que todo o corpo é recoberto por um único órgão que singularmente se transforma de acordo com as necessidades de cada local: a pele, “[...] sentido comum a todos os sentidos, que serve de elo, ponte, passagem entre eles [...]. E ainda: “A pele forma a tela de fundo, o contínuo, o suporte dos sentidos, seu denominador comum, cada sentido, proveniente dela, exprime-a intensamente à maneira e na qualidade de cada um.” (SERRES, 2001, p. 66)

Procurei unir esta ideia de revelar as percepções dos diferentes órgãos do sentido com o criar na arte, pois por ele se intensifica e repensa o viver, amplia-se a abertura para a vida. Assim, optei por realizar minha pesquisa de campo com uma turma do Curso de Pedagogia, UFPel. A escolha por este grupo em particular ocorreu por vários fatores, mas um bastante importante se revela na futura ocupação profissional das alunas, pois, como Pedagogas terão de desenvolver em seus alunos capacidades cognitivas, sensíveis, motoras, interpessoais e tantas outras, trabalhando com a totalidade do corpo das crianças, que pela tenra idade ainda estão na fase de descoberta de si, dos outros e do mundo.

O grupo foi composto por 20 alunas²³ e a oficina de experiência estético-artística teve a duração de 8 aulas. As aulas ocorreram nas sextas-feiras pela noite, com período de 4 horas/aula, como parte da disciplina optativa “O trabalho com Artes no Ensino Fundamental”. Esta disciplina teve como Professora responsável a Dra. Mirela Ribeiro Meira, assim, minha intervenção ocorreu em forma de Estágio Docente do Mestrado em Artes Visuais, UFPel.

O Curso de Pedagogia tem a duração de quatro anos e meio ou nove semestres e em sua estrutura curricular são citadas três disciplinas de arte. Segundo o Projeto Político Pedagógico do Curso de Pedagogia (2012) a disciplina “Práticas Educativas VI” no 6º semestre do curso é obrigatória e as outras duas são optativas, sendo “O trabalho com Artes no Ensino Fundamental”, na qual participei como docente, e “Linguagem em Artes e Comunicação”. Além das disciplinas possuírem pouco tempo de duração, já que são semestrais, elas precisam dar conta da complexidade do grande campo da arte, abrangendo Artes Visuais, Dança, Música e Teatro porque é no espaço dessas disciplinas que as alunas precisam adquirir conhecimentos básicos da área de artes para desenvolverem projetos e atividades com seus futuros alunos.

Conviver, discutir, trocar, apresentar coisas novas e aprender com as alunas da Pedagogia foi como partilhar os saberes que adquiri nas Artes Visuais que tem uma disciplina específica dentro do currículo escolar das escolas públicas,

²³ Sendo o grupo de participantes desta pesquisa apenas do sexo feminino, adotei esse gênero para a redação do trabalho.

diferentemente do caso das Pedagogas que precisam ensinar conteúdos de todas as disciplinas na educação infantil, anos iniciais e educação de jovens e adultos. Este público tem como característica a ampla gama de conhecimentos a serem adquiridos e passados adiante quando se tornarem professoras.

As disciplinas da graduação em Pedagogia precisam dar conta desta variedade de aprendizagens no curto tempo de quatro anos e meio. Além disso, há uma espécie de *feedback* na opção por este público. Como já havia relatado na introdução deste escrito, minha primeira formação profissional aconteceu dentro do Curso Normal. Ao final deste, ingressei na graduação em Artes Visuais, mas, ainda assim, tinha a Pedagogia como uma de minhas opções.

Em minha proposição, os cinco sentidos foram instigados, pois é através deles que se apreende tudo o que o mundo tem a oferecer. Porém, depende do sujeito possuir essa abertura, e é papel do professor estimular e proporcionar oportunidades de expansão da percepção por esses canais. O professor pode propor práticas para dirigir o olhar àquilo que está despercebido pelo aluno, focalizar a atenção, aumentar a observação, perceber os pequenos detalhes.

O comportamento criativo humano se dá na integração do ser sensível, consciente e cultural (OSTROWER, 2012, p. 11). O ser sensível se refere à capacidade de excitabilidade pelos sentidos, contudo, parte desta sensibilidade fica no nível do inconsciente, e somente aquilo que chega ao consciente, de forma ordenada, transforma-se em percepção.

A percepção delimita o que somos capazes de sentir e compreender, porquanto corresponde a uma ordenação seletiva dos estímulos e cria uma barreira entre o que percebemos e o que não percebemos. Articula o mundo que nos atinge, o mundo que chegamos a conhecer e dentro do qual nós nos conhecemos. (OSTROWER, 2012, p. 13)

O sujeito, além de ser sensível também é cultural porque age dentro de sua cultura e por ela é apoiado. O ser consciente também é orientado pela cultura, pois é ela que influencia, diretamente, os modos de agir. O ser consciente é a soma da existência individual com a existência social que são mediadas pela cultura e por suas transformações.

Neste intrincado de relações, a sensibilidade,

[...] por se vincular no ser consciente a um fazer intencional e cultural em busca de conteúdos significativos, a sensibilidade se transforma. Torna-se ela mesma faculdade criadora, pois incorpora um princípio configurador seletivo. Nessa integração que se dá de potencialidades individuais com possibilidades culturais, *a criatividade não seria então senão a própria sensibilidade*. O criativo no homem se daria no nível do sensível. (OSTROWER, 2012, p. 17)

A sensibilidade é aculturada quando dirigida pelas formas desejáveis de participação social. Na soma do ser consciente a um fazer intencional e cultural a sensibilidade torna-se faculdade criadora.

A tradução das percepções do olfato, paladar, tato, visão e audição culminaram nas formas dos *Toys Art*, utilizando essa linguagem contemporânea, “[...] onde o conhecer, o fazer, o expressar, o comunicar e o interagir instauram

práticas inventivas a partir das vivências de cada um.” (MEIRA, 2003, p. 122) articulando memórias de espaços, tempos, pessoas e objetos.

A temática do sensível (MAFFESOLI, 1998) leva à abordagem da experiência vivida, pois, esse olhar estético intervém, diretamente, sobre a criação. Sobre a percepção:

Ela envolve um tipo de conhecer, que é um apreender o mundo externo junto com o mundo interno, e ainda envolve, concomitantemente, um interpretar aquilo que está sendo apreendido. Tudo se passa ao mesmo tempo. Assim, no que se percebe, interpreta-se; no que se apreende, compreende-se. Essa compreensão não precisa necessariamente ocorrer de modo intelectual, mas deixa sempre um lastro dentro de nossa experiência. (OSTROWER, 2012, p. 57)

Os resultados que foram obtidos na oficina, mesmo que de alguma forma pudessem ser inferidos, também estabeleceram uma

[...] topografia da incerteza e do imprevisível, da desordem e da efervescência, do trágico e do não-racional. Coisas incontroláveis, imprevisíveis, mas não menos humanas. Coisas que, em graus diversos, atravessam as histórias individuais e coletivas. Coisas, portanto, que constituem a *via crucis* do ato de conhecimento. (MAFFESOLI, 1998, p. 13)

Cada aluna criou uma série de cinco *Toys*, respectivos a cada sentido. Apesar dos personagens representarem os canais de abertura para o mundo e serem uma tradução de emoções, sentimentos, desejos e memórias, os *Toys* se constituíram, também, em objetos visuais, havendo a necessidade de estar atento a essa

característica. Os personagens surgiram do jogo imaginário de suas criadoras, pois o pensamento brincante cria suas próprias regras e as valida.

Pelo fato de a intervenção na Pedagogia ocorrer dentro de uma disciplina houve a necessidade de salientar os conteúdos das Artes Visuais, trabalhando com os diferentes campos de expressão, como o desenho, a pintura, a escultura, a cerâmica e a arte têxtil, sabendo como lidar e aceitar as limitações de cada tipo de material. Quando uma forma é criada ela vem ao encontro de conhecimentos técnicos, mas também de necessidades de expressão social e cultural. Ostrower (2012, p. 51) pondera que no processo de elaboração estão intrínsecos os atos de formar e transformar; em um processo dinâmico no qual a matéria é transformada e adquire uma forma nova. Assim, a matéria é configurada recebendo significações.

A proposta ocorreu em forma de oficinas estético-criadoras, de vivência, experimentação e reflexão sobre as Artes Visuais, adquirindo conhecimentos prático-teóricos, no âmbito intelectual, mas também no sensível. Além de objetivar ampliar o repertório expressivo das alunas futuras educadoras, fugindo dos estereótipos. Tal prática docente surgiu de um jogo criativo no qual tentei relacionar os conteúdos que elas precisavam conhecer e aquilo que eu desejava propor. Foram planejamentos de aula totalmente autorais por terem sido criados especialmente para o desenvolvimento desta proposta de pesquisa junto com as alunas.

As soluções criativas surgiram pelo movimento do pensamento na busca de resoluções às propostas. Pela imaginação se podem associar objetos, situações e

sentimentos, manipulá-los e concretizá-los em uma forma simbólica. Em cada criação há uma ação simbólica mesmo que ela não seja inteiramente percebida por seu criador, pois grande parte, talvez, tenha sido contribuição subjetiva.

Formando a matéria, ordenando-a, configurando-a, dominando-a, também o homem vem a se ordenar interiormente e a dominar-se. Vem a se conhecer um pouco melhor e a ampliar sua consciência nesse processo dinâmico em que recria suas potencialidades essenciais. (OSTROWER, 2012, p. 53)

Ostrower (2012, p. 26) afirma que “[...] *no formar, todo construir é um destruir.*”, pois no processo criativo o potencial criador inventa diversas possibilidades, mas no momento em que uma delas é escolhida para ser concretizada, todas as outras são descartadas. Contudo, esta foi apenas uma ideia inicial, uma faísca iniciadora do fogo da criação, que tomará conta de todo o processo, fazendo com que as ideias sejam revistas a todo o tempo, dando continuidade na produção do objeto. Esse é um processo contínuo de criação, transformação, recriação, até o ponto no qual a obra é dada por finalizada.

Segundo Ostrower (2012, p. 56) o ato criador é um processo existencial. A configuração de formas e a criação acontecem no misto entre o intelecto e as emoções, um retroagindo sobre o outro. O pensamento age nos limites entre consciente e inconsciente. De acordo com a autora, “A intuição vem a ser *dos mais importantes modos cognitivos* do homem.” (idem) porque ela é capaz de analisar a

situação e julgar qual deve ser o próximo passo a ser dado, determinando as ações que estão na base do processo de criação.

Esse mundo imaginativo conduz àquilo que será levado em conta, ou não, no processo criativo, levando a pensar e repensar as formas. Daí surgem as escolhas que influenciam diretamente no resultado final, sendo muitas vezes feitas de maneira intuitiva. Os *Toys Art* resultantes foram a concretização das subjetividades das alunas, evidenciando os diferentes pontos de vista.

Na criação, as alunas puderam entregar-se ao arrebatamento alegre de traduzir um pensamento em um esboço e após ver seu personagem ocupando o espaço tridimensional da realidade. Isto proporciona situações vivenciais ricas e reflexivas dentro do campo das Artes Visuais, ampliando a percepção através de experiências estético-sensíveis e de criação. “Mais fundamental e gratificante, sobretudo para o indivíduo que está criando, é o sentimento concomitante de reestruturação, de enriquecimento da própria produtividade, de maior amplitude do ser, que se libera no ato de criar.” (OSTROWER, 2012, p. 28).

As associações que surgem entre diferentes fatos e memórias, surgidas por relações de semelhança são, segundo Ostrower (2012, p. 20) “[...] ressonâncias íntimas em cada um de nós com experiências anteriores e com todo um sentimento de vida.” Há coerência nessas associações, mesmo que sejam inconscientes ou pré-conscientes. Na criação, essas associações influem diretamente na imaginação, de modo que permitem uma virtualização do objeto a ser criado, relacionando

memórias, conhecimentos técnicos e possibilidades de concretização do objeto físico.

Objetivei que essa experiência modificasse as pessoas participantes, alterasse suas relações com os espaços por onde circulam e com as pessoas, animais e objetos que convivem diariamente, assim como criar toda a proposta me fez repensar o cotidiano e minhas atitudes. Mexer com a coerência interior, tocar nos modos de subjetivação de cada uma e levá-las à reflexão, esse foi o resultado esperado, para além dos objetos artísticos.

A análise dos *Toys* criados, e especificamente daqueles selecionados para comporem parte desta dissertação, será feita pela sua forma, tendo como enfoque o conceito de Ostrower (2012, p. 79):

A forma é o modo por que se relacionam os fenômenos, é o modo como se configuram certas relações dentro de um contexto. [...] A forma será sempre compreendida como a estrutura de relações, como o modo por que as relações se ordenam e se configuram.

A forma foi elencada como meio de análise porque dela fazem parte estrutura e organização. Todas as coisas possuem uma medida de organização e um porquê de serem assim, mesmo que à primeira vista o conteúdo significativo das coisas não fique tão claro, pois,

Criar significa mais do que inventar, mais do que produzir algum fenômeno novo. Criar significa dar forma a um conhecimento novo que é ao mesmo tempo integrado em um contexto global. Nunca se trata de um fenômeno

separado ou separável; é sempre questão de estruturas. Através da forma criada se intensifica um aspecto da realidade nova e com isso se reformula a realidade toda. Por essa razão, o processo de criar significa um processo vivencial que abrange uma ampliação da consciência; tanto enriquece espiritualmente o indivíduo que cria, como também o indivíduo que recebe a criação e a recria para si. (OSTROWER, 2012, p. 134-135)

Assim, no momento em que me detenho nas criações destas alunas, também participo de um processo de recriação de significados, de valorização das produções delas, em um momento de coesão, de crescimento mútuo e coletivo. Para selecionar os *Toys* que seriam postos sobre a lupa da análise dentre o total de 98 personagens²⁴ criados senti a necessidade de elencar critérios.

Tenho consciência que ao elencar estes critérios cheguei a determinada seleção que poderia variar totalmente se fossem outros os itens apreciados, até mesmo pelo número de personagens a que se chegou. Todavia, para que fosse possível elaborar esta dissertação, era necessário reduzir o número, determinar uma forma de escolha que foi muito difícil, pois no momento que escolhia um, eliminava outro que também parecia ser importante ao debate. Momentaneamente, estes critérios me levaram a determinada seleção, mas outras ainda poderão ser feitas em futuras análises.

Na análise inicial de leitura dos relatos, revisão das falas anotadas e gravadas e das imagens dos *Toys* intuitivamente já fui delineando uma seleção, mas nesta etapa ainda não ficaram esclarecidas quais eram as características que faziam com

²⁴ Nos Apêndices são apresentados outros personagens não analisados nesta dissertação.

que eu optasse pela escolha de um personagem ao invés de outro. Após esta primeira análise foi mais fácil perceber os critérios que estavam ocultos até então, assim elenquei sete características que os objetos produzidos deveriam apresentar para que entrassem na nova seleção.

Para o primeiro critério elenquei o fator de interesse de a aluna participar da pesquisa, incluindo a assinatura de termo de autorização do uso das fotos, registros escritos e de áudio, bem como do nome das próprias alunas que mostraram desejo de serem identificadas neste trabalho. Apesar de tal interesse, penso que seja melhor apenas identificá-las por suas iniciais, resguardando um pouco da intimidade das alunas que é exposta nos fragmentos de relatos e naquilo que foi expresso nos *Toys*.

O segundo critério foi o de selecionar personagens que tivessem registros fotográficos que dessem conta de apresentar a produção, pois, a final de contas, esta dissertação parte do campo das artes visuais, no qual a visualidade é de extrema importância. Ressalto também o meu desejo de que as fotos fossem realizadas pelas próprias alunas porque esse registro fotográfico de certa forma é o olhar da aluna perante o objeto.

Como terceiro critério, tive o cuidado de escolher personagens que apresentassem resoluções interessantes com os materiais, com atenção aos acabamentos dados em cada tipo de textura, formas de colagem ou pintura. Não me refiro ao “trabalho bem pintado” e sim às diferentes resoluções que as alunas encontraram.

O quarto critério mantém relação com o anterior, já que é quanto à forma elaborada, avaliando se as alunas conseguiram se desprender do formato inicial do material utilizado e conseguiram ultrapassá-lo explorando diferentes possibilidades. O quinto item foi boa formulação entre a proposta, material utilizado e carga emotiva posta no objeto, realmente interligando os conhecimentos adquiridos em aula com a ideia de criação do personagem.

No sexto, detive a seleção naquelas produções com relato escrito interessante, apresentando dados sensíveis em relação à vida, anotações essas que me levaram à criação de algumas das pequenas narrativas que acompanham os personagens das páginas a seguir. E como sétimo e último critério, elenquei a integridade material do objeto. Este item foi uma solicitação das próprias alunas depois que alguns dos personagens relativos à audição se desmancharam e elas me solicitaram que não o colocassem neste trabalho, por não quererem que eu apresentasse algo “que não deu certo”. Não foram todas as alunas que me fizeram este pedido, todavia, como a solicitação partiu de mais de uma optei por inserir este item na seleção, tendo em vista que ele acabou por se tornar também um fato que revela muito do público com o qual eu desenvolvi a proposta.

Dessa maneira, consegui chegar a uma seleção de 23 personagens, sendo: 5 referentes à visão, 3 ao tato, 6 ao olfato, 3 à audição, 4 ao paladar, e 2 selecionados por especificidades nas resoluções formais. Para última classificação e análise nessa dissertação, optei por selecionar dois personagens de cada sentido e mais os

últimos dois que apresentaram soluções diferenciadas nas suas construções, aspectos relevantes de serem debatidos dentro do campo das artes visuais.

Nas páginas a seguir se fará uma taxonomia de cada personagem, assim como um botânico coloca um espécime para ser analisado no microscópio, relações serão tecidas e criadas, mesmo que a autora do objeto, conscientemente, não as tenha feito. Apesar de contar também com relatos escritos das alunas, muito do que será inferido é fruto de uma leitura criativa das produções de outrem, caracterizando-se como uma leitura inventiva dos objetos.

Cada um que visse os trabalhos, certamente faria leituras diversificadas, a partir das experiências e imagens referenciais próprias e de sua cultura. Nas ações intelectuais há sempre uma porção significativa de processo de abstração. As leituras serão feitas com a mente aberta ao possível e ao improvável, conquanto que elos possam ser criados. A escrita dessa dissertação, de certa forma, também é colaborativa, pois vou me utilizar das criações e conhecimentos passados pelas alunas para tecer as narrativas sobre os personagens, assim como a toda a proposta foi colaborativa porque não estive em sala de aula no papel de apenas proponente, e sim de mediadora entre aquilo que eu levava como ideia inicial e os resultados, que criativamente iam transformando minhas sugestões iniciais.

Procurarei, primeiramente, versar sobre qual era a proposta e/ou as atividades feitas antes da criação de cada personagem, mas sem grande detalhamento na proposta, pois não pretendo que essa dissertação se torne um “livro de receitas” sobre como ministrar aulas de artes visuais. Objetivo com esta

explicação inicial apenas indicar ao leitor o percurso traçado em busca de facilitar a criação. Secundariamente, versarei sobre os personagens através de pequenos contos, unindo informações dos portfólios das alunas e registros de suas falas, aliando isso a uma leitura particular minha.

A ideia de criar estes pequenos contos fazendo uma leitura dos personagens pelo viés literário se deu porque algumas das alunas assim o fizeram, pois pensaram ser a melhor forma de me relatar alguma lembrança ou sentimento vivenciado através do qual surgiu o *Toy Art*. Portanto, como isso foi recorrente, resolvi incorporar este tipo de narrativa também na análise dos outros personagens, criando-as eu mesma, a partir daquilo que foi suscitado pelos escritos dos portfólios e conversas de sala de aula.

Estes contos também são partes constantes da análise dos personagens uma vez que no momento que escrevo sobre eles estou apresentando um tipo de leitura e interpretação que são particulares perante os objetos de arte.

Relaciono este trabalho escrito com a pele de um ser humano que sente, fica com marcas, é profunda e densa, como também fina e transparente. A pele é o grande tecido que recebe todos os órgãos dos sentidos, cada qual com suas distinções e peculiaridades, participando da grande tessitura do corpo humano. Também assim são os relatos das alunas, alguns repletos de saudade da infância, outros falando do dia a dia e outros ainda daqueles sentimentos mais profundos guardados em um lugarzinho especial.

Creio que não seja necessário assoberbar este capítulo com autores outros, reconhecidos por sua importância dentro do campo das artes ou da filosofia, pois, neste momento, as autoras que merecem destaque são as próprias alunas que me emprestaram pedaços de si para que eu pudesse compor esta dissertação.

3.1. Visão

O primeiro sentido trabalhado foi a visão. Pedi às alunas que observassem seus caminhos diários, da casa para o trabalho, do trabalho para a faculdade, atentando aos pequenos detalhes até então não percebidos, como rachaduras no chão, detalhes na arquitetura de um prédio, pessoas, animais, cores, plantas, calçamento, situações.

Destes detalhes, realizar fotografias com o celular ou câmera, fazer pequenos registros em desenho ou, ainda, coletar exemplares de folhas, pedras, gravetos do percurso. Em aula foi gerado um debate sobre os registros e sobre as diferentes coisas que chamaram a atenção das alunas. Vale ressaltar que esta foi a segunda aula do semestre 2013/02 da UFPel e ainda era época de correção de matrículas dos alunos da graduação, por este motivo entraram algumas alunas novas que pegaram as atividades já em andamento. Assim, algumas delas fizeram o projeto deste primeiro *Toy* utilizando memórias de lugares importantes para elas, para que conseguissem acompanhar o restante da turma mesmo sem ter colhido as

informações sobre o percurso, evitando aquilo que as alunas chamaram de “atraso” em relação às colegas.

Antes da elaboração do projeto explorei com as alunas a forma tridimensional da caixa de leite que serviria como objeto tridimensional de ponto de partida para a criação dos personagens, também trabalhando algumas das possibilidades de alteração dos formatos das caixas mostrando *Toys* criados para a “Exposição Customilk” de 2007 - em que diversos artistas encontraram resoluções variadas para a criação de *Toys Art* a partir de embalagens de leite Tetra Pak. O próximo passo foi criar planificações dos *Toys* (Fig. 22) para que se elaborasse a forma do personagem.

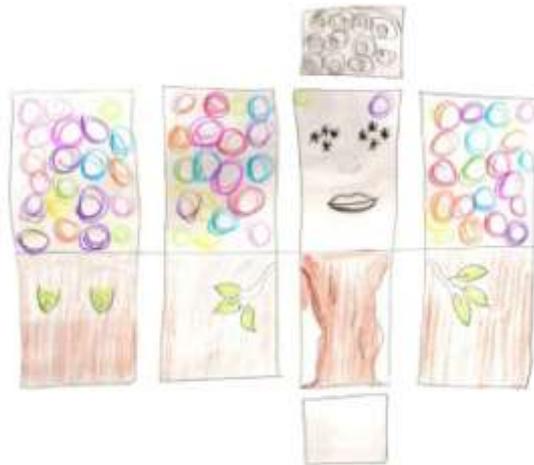


Figura 22 - Autora J. C. M. Planificação do *Toy Jardim Negro*. Fonte: Portfólio da aluna.

Nesta etapa algumas alunas sentiram dificuldades em representar de forma bidimensional o tridimensional; outras optaram por pular esta etapa e ir criando diretamente no tridimensional sobre a caixa de leite, realizando a representação plana após ter o *Toy* concluído.

As diferentes atitudes perante o desafio da criação me mostraram que cada pessoa tem uma forma de criar e projetar (ou não) o que será feito. Portanto, um método de ensino nunca contemplará totalmente uma turma, assim adequações foram sendo necessárias ao decorrer do percurso das aulas.

Os *Toys* foram revestidos com papietagem dando uniformidade à superfície, deixando-a pronta para receber a pintura e os detalhes. Na fase da pintura dei algumas orientações que se mostraram necessárias sobre a limpeza dos pincéis antes de trocar de tinta, misturas de cores e houve debate sobre a possibilidade de dar uma base branca na peça para esconder (se essa fosse a intenção) as letras das folhas de jornal utilizadas na papietagem.

O *Toy Art* sobre a visão surgiu a respeito das percepções sobre o espaço externo percorrido diariamente pelas alunas. A seguir apresento dois personagens criados. A narrativa do primeiro deles (Fig. 23) foi escrita pela própria aluna, apenas sendo transcrita para esta dissertação. Já a narrativa do segundo personagem (Fig. 24) foi criada por mim, tendo como base os registros escritos da aluna em seu portfólio, bem como algumas percepções particulares minhas sobre as flores e as árvores, tema explorado pela aluna.



Figura 23 - Autora C. S. A. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Em um dia a tardinha estava em uma lanchonete, sentada em uma mesa na rua (no calçadão da cidade). Minha mãe, que me acompanhava, chamou a atenção para um homem que passava. Era um homem aparentemente perturbado, sujo, com sangue (provavelmente havia sofrido agressão física há pouco tempo), uma pessoa que naquele momento me causou um sentimento de piedade. Naquela situação eu comia um sanduíche, no momento em que vi aquele homem perdi completamente a fome. Como eu podia continuar comendo ao presenciar uma cena de total descaso com o ser humano, de tanta injustiça. Aquele homem devia estar com fome. Não sei o que ele havia feito para se encontrar naquela situação, mas era um ser humano e não cabe a mim julgar. Enquanto conversava com minha mãe, ele passou de volta. Já não havia conseguido comer a outra metade do meu sanduíche, então levantei, fui até o homem e lhe ofereci o lanche. Ele pegou subitamente e saiu. Parecia assustado. Não sei se ele comeu, ou jogou fora, mas eu fiz aquilo que achei certo fazer no momento. (C. S. A., 2013, p. 04)



Figura 24 - Autora J. C. M. Jardim Negro. Fonte: Portfólio da aluna.

Eu estava ali, parada, por vezes me mexia suavemente ao soprar do vento. Eu olhava todos, mas nem todos me olhavam, ou melhor, quase ninguém me enxergava. Meu crescimento fora um tanto demorado, de um pequeno bulbo fui me desenvolvendo até explodir em toda minha colorida exuberância. Será que alguém já me notara no alto da árvore, entre tantas outras espécies arbóreas com seus delicados enfeites florais?

Pequena e delicada sou uma florzinha que espera ansiosamente por um olhar atento que me perceba. Beija-flores já me visitaram me agraciando com seus beijinhos doces e borboletas apresentaram seu balé esvoaçante, mas será que algum daqueles que andam presos ao chão, imersos nos seus vai-e-vens para lugar algum, será que me notarão?

A espera foi compensada. Dentre tantas pessoas que caminhavam rápido ao horário em que o sol nos brinda com toda sua força uma menina sentou-se em um dos bancos da praça, respirou o ar morno e cheiroso de primavera e me olhou. Fiquei radiante por ter sido

percebida, mas mais ainda fiquei por ver no canto da boca da menina um sorriso de felicidade serena se esboçar.

Tocar nos temas sociais ou naquelas verdades “inconvenientes” para as quais muitos fecham os olhos é uma forma de crescimento pessoal e denúncia sobre as precárias condições em que algumas das minorias vivem. Mesmo que seja um breve relato, uma reflexão sobre um assunto e um personagem esses são pontos de partida para ações maiores e conscientização de um número mais amplo de pessoas. Referente à Fig. 23, a aluna relata no portfólio:

Fiz meu primeiro toy inspirada nessa situação [descrita na narrativa], acredito que a humanidade já não repara nessas situações tão desumanas, estamos preocupados com nosso próprio umbigo e não conseguimos ou não agüentamos ver o sofrimento do outro, então fingimos que essas situações não existem. (C. S. A., 2013, p. 04)

Talvez a sociedade esteja machucada, doente e precisando de cuidados e atenção assim como o *Toy* (Fig. 23) da aluna. A condição humana está se degradando, uns por não terem meio de subsistência, outros por darem suas vidas a trabalhos sem sentido, esquecendo-se de vivê-la. Talvez todos estejam precisando encontrar flores pelo caminho, enquanto se recuperam utilizando bandagens na cabeça.

Sobre o personagem da Fig. 24, a aluna escreve:

Observando mais atentamente, me (sic) chamaram especial atenção a beleza, o colorido, o perfume e a diversidade de flores que embelezavam minha caminhada. Assim decidi por montar um toy que representasse toda essa diversidade com a qual a primavera nos brinda. (J. C. M., 2013, p. 04)

Cabe ressaltar que o tema abordado pela aluna é relevante porque tais flores e praças nem sempre são aproveitadas em toda a qualidade de vida que podem oferecer. Um espaço verde dentro da cidade cinza é um refúgio de bem-estar e de reencontro com o humano, o vivo, o pulsante que há dentro de cada um e que algumas vezes é esquecido por causa da correria diária.

3.2. Tato

O segundo sentido explorado foi o tato. Dessa vez, a proposta era de se voltar aos ambientes internos de convívio das alunas, como suas casas e a sala de aula, percebendo as diferentes texturas da parede, do chão, de objetos. Junto com a turma propus que contássemos o número de diferentes texturas encontradas apenas dentro do espaço da sala de aula. Utilizando o toque a sala foi sendo explorada e as alunas se depararam com uma gama enorme de diferentes percepções táteis.

A sala utilizada para essa disciplina é diferenciada em relação à maioria das outras da Faculdade de Educação da UFPel, pois trata-se do Laboratório de Aprendizagem, previsto no Projeto Político Pedagógico do Curso de Pedagogia (2012, p. 33) como um lugar

[...] utilizado por algumas disciplinas que necessitam de material e espaço físico específico. Esse laboratório dispõe de uma área física ampla e possui materiais adequados. Entre eles, destacam-se a mobília composta por mesas grandes para a realização de atividades em grupo, armários e estantes para armazenamento de jogos e brinquedos.

Assim, o número de texturas encontradas foi grande, devido à variedade de materiais que são oferecidos nesta sala. Após, expliquei como se pode fazer o registro dessas texturas através de *frottage* e a diferença entre textura gráfica e textura tátil. Foram realizadas *frottages* em aula e outras nas residências das alunas.

Na aula seguinte debateu-se sobre as possibilidades de impregnar os *Toys* de texturas. Então cada aluna formulou um personagem que incluiria uma ou mais texturas, mas lembrando de algum objeto que fosse muito particular e especial, que sensivelmente representasse algo para ela. O processo variou de acordo com a idealização dos *Toys* a partir do objeto/textura escolhido.

Na criação desses personagens surgiram diversas dificuldades formais devido à variedade de materiais empregados, como luvas de borracha nas quais a aluna desejava colar areia, tecido, plástico bolha, ou outra aluna que resolveu criar seu *Toy* com uma espécie de junco e tivemos de estudar uma maneira de tingi-lo. As

soluções foram surgindo pela experiência, testando e aprimorando até chegar o mais próximo ao resultado que elas desejavam.

Nas próximas páginas apresento dois *Toys* criados tendo como referência o sentido do tato. No primeiro (Fig. 25) a aluna utilizou as *frottages* feitas em aula e em casa para criar o personagem, portanto empregando a textura gráfica, tendo sido a narrativa criada por mim. Já no segundo (Fig. 26) a aluna utiliza a textura tátil da esponja de aço para se referir à sensação que tinha ao tocar em veludo, conforme narrativa escrita pela própria aluna.



Figura 25 - Autora F. N. V. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Abro os olhos pela primeira vez e vejo minha criadora sobre mim, olhando-me atentamente com um breve sorriso esboçado nos lábios. Sinto o mundo tocando minha pele, como se todas as impressões táteis ficassem impregnadas pela extensão de meu corpo.

Percebo a frieza e a lisura do chão que suporta o peso de meu corpo ainda inerte, mas, ao mesmo tempo, tão acalentador porque oferece apoio para que eu levante. Finalmente consigo me erguer, meus braços querem tocar tudo o que está ao alcance e além, desejo me esticar e tocar o que ainda não me foi possível sentir. Minhas mãos oferecem-se como extensoras do meu olhar. Toco, sinto, para ver melhor, ampliar a percepção.

O campo de visão que abranjo é diferente do de minha criadora. Ele é tão mais amplo, tanto pelos braços e mãos que pelo toque proporciona uma percepção expandida, quanto por meus olhos terem sido criados em níveis de altura diferentes. Tenho percepções diversas daquilo que me rodeia, alternando entre as visões de cada um de meus olhos, ou, até mesmo, do olho que possuo em minha mão.

Meu corpo ainda visivelmente guarda o registro das cirurgias pelas quais passei. Registros de texturas foram impregnados na minha carne, tornando-me sensível à percepção do vento que me toca e da vida que pulsa e me aquece por dentro até chegar à camada exterior da minha pele. Ao passo que aparento uma forma simples e sólida, também tenho braços flexíveis e inquietos no toque do mundo. Sou um recorte de registros de experiências de mundo, conjuntura de percepções táteis.



Figura 26 - Autora E. O. B. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Na minha infância fui uma criança feliz, cercada de irmãos e amiguinhos, um pai e uma mãe super dedicados. Éramos pobres, mas meus pais sempre foram trabalhadores. Minha [mãe era quem] mais cuidava de todos nós (6 filhos), enquanto meu pai trabalhava longe de casa e vinha aos finais de semana visitar-nos e trazer o dinheiro para a sobrevivência familiar.

Minha mãe produzia a maioria das nossas roupas, inclusive as dela mesma. Lembro-me de quando ela confeccionou e, após, se presenteou com uma calça de veludo marrom. E quando o pai vinha nos visitar ela vestia a tal calça nova.

Era até engraçado, minha mãe se sentia linda esperando meu pai, vestida com aquela calça, enquanto eu fugia dela porque tinha pavor ao veludo. Minha mãe não podia nem me

pegar no colo se estivesse vestindo a bendita calça que eu já começava a chorar. Porém, ela não entendia porque eu chorava tanto.

Certo dia minha mãe resolveu aproveitar a sobra do tecido da calça de veludo e fez dele um colete para eu usar. Pobre criança! Como eu sofri! Acredito que nunca chorei tanto na minha vida como nesse episódio. Quase surtei quando minha mãe me vestiu com o tal colete. Diz ela (minha mãe) que até mudei de cor.

Foi então, que ela percebeu que eu não gostei do colete, e assim, associou ao fato de que quando ela estava com a tal calça eu também não gostava de ficar perto dela. Logo, o colete e a calça sendo de veludo, minha mãe deduziu que eu não gostava do veludo. Porém, não é tão simples assim, vai muito além de um simples “não gostar”, eu tenho HORROR ao veludo. (E. O. B., 2013, p. 03)

Sobre este último personagem (Fig. 26) a aluna ainda relata:

Devido a minha historia (sic) escolhi confeccionar um Toy Tato para demonstrar o pavor que tenho. Como não me “socializo” com veludo, criei um toy com caixa de leite, fiz todo o processo de papietagem, após dei um fundo branco com tinta guache e, com o apoio do esboço fui dando “vida” ao meu toy tato sem deixar, é claro, de marcá-lo com a calça marrom. Representei a textura aveludada, tentei representá-la no cabelo do toy sob efeito de esponja de aço (BomBril). Para finalizar, tentei expressar meu pavor através da expressão facial do toy. (E. O. B., 2013, p. 03-04)

A resolução encontrada pela aluna para expressar a repulsa ao veludo foi bastante curiosa, pois ela utilizou a textura de um material, no caso esponja de aço, para representar outro, o veludo. A expressão no rosto do personagem e a posição dos braços, levantados para cima, reforçam o sentimento de pavor que ela sentia.

Sobre a narrativa do personagem da Fig. 25 resolvi escrevê-la como que relatando as primeiras impressões de um ser que acaba de acordar do seu processo de criação, como na história do Frankenstein, pois em seu portfólio a aluna relatou: “Para dar um aspecto de monstro, fiz desenhos de costuras em algumas emendas das *frotagens* (sic), imitando o famoso monstro *Frankstein* (sic).” (F. N. V., 2013, p. 05) Criei a narrativa de maneira que fossem evidenciadas sensações táteis, tendo em vista que na fotografia realizada pela aluna não é possível perceber claramente o registro das *frottages* que ela aplicou no corpo do personagem.

Agora analisando, juntando toda a produção, pude perceber que as alunas utilizaram o formato da caixa de leite também como base na segunda produção, apesar de eu não ter feito esta proposta. Utilizaram um conhecimento já adquirido e o empregaram em nova produção, mostrando que os conhecimentos aos poucos vão se consolidando e sendo aprimorados, testados de outras formas e recriados.

3.3. Olfato

O olfato foi o terceiro sentido trabalhado. Antes que se começasse a criação dos próximos *Toys Art* realizei uma atividade lúdica com as alunas, por sugestão da Profa. Dra. Mirela Meira. Levei para a aula pequenos tubinhos contendo substâncias variadas que tivessem odores para que as alunas cheirassem e tentassem adivinhar, mesmo com os olhos fechados. A atividade se tornou muito interessante porque se pôde notar que quando as pessoas são privadas de um sentido como a visão, os outros, em especial o olfato, que estava em evidência, precisava resolver sozinho a situação. Assim, muitas alunas erraram ao adivinhar qual era a substância da qual advinha o cheiro, o que instigou outras colegas a tentarem acertar, tornando toda a situação muito engraçada, principalmente por ser realizada com adultos dos quais a maioria esperava facilidade numa proposta assim.

A seguir sugeri que os *Toys* sobre o olfato fossem criados de tecido, de maneira que dentro do personagem se pudesse tentar reproduzir o cheiro escolhido, para que quem o pegasse conseguisse participar da experiência sensorial lembrando uma pessoa marcante, um lugar ou situação vivenciada. Apresentei algumas referências de *Toys Art* têxteis, como os da artista Jennifer Strungen e da marca Maenga Toys apresentados no primeiro capítulo desta dissertação.

Por ter notado nas alunas um pouco de dificuldade na segunda proposta, por ela ser mais aberta no uso de materiais, resolvi que no *Toy* do olfato iria focar na criação de base têxtil, para que elas tivessem um ponto de partida, mas não necessitando se deter apenas neste material. Como já esperado a maioria da turma apresentou mais facilidade no manuseio e possibilidades de cortes, costuras, emendas, colagens com os mais diversos tipos de tecido, pois muitas delas já faziam artesanatos com este material e já conheciam as suas potencialidades. Praticamente só precisei ajudá-las a pensar nos *Toys* questionando o que elas queriam que eles representassem porque não surgiram problemas de operacionalização dos personagens idealizados. Muitas das alunas fizeram os personagens costurados e alguns até bordados, outras, que não tinham tanta intimidade com a costura e preferiram não se arriscar nessa nova aprendizagem encontraram a solução no uso de cola quente para emendar as partes, algumas, ainda, utilizaram um misto das duas soluções na criação do personagem.

Quando cortado, costurado, pintado, rasgado, colado, o material configurado possui conteúdo expressivo que comunica algo sobre quem o produziu. “Na sensibilidade variável de cada um, na estrutura única de uma individualidade, a imaginação e a linguagem adquirem formas pessoais e subjetivas, até.” (OSTROWER, 2012, p. 37)

Os personagens logo a seguir apresentados possuem cheiros característicos dos assuntos abordados. No *Toy* “Checheirinho” (Fig. 27) a aluna colocou no personagem o perfume de seu marido, sobre quem o *Toy* se refere. A narrativa

deste foi inventada por mim, mas na tentativa de mostrar todo o amor que a aluna sempre relatava ter em sua vida e como esse amor era importante e a completava. Elaborei uma narrativa fantástica para este personagem porque a aluna me impressionou com tanta verdade que ela colocava em suas palavras e isso acabou me conduzindo a um amor quase utópico e ao tema do fantástico.

Sobre o *Toy* “Dona Alzira” (Fig. 28) a narrativa também foi escrita por mim, porém com a utilização de referências dadas pela aluna nos relatos escritos. É justo destacar que me identifiquei com o relato porque em determinado momento de minha infância também fui levada em uma benzedeira, portanto, o conto é um misto das memórias da aluna com as minhas. Além disso, o personagem possui o cheiro de arruda, uma planta bastante utilizada em benzeduras.



Figura 27 - Autora F. S. L. Checheirinho. Fonte: Portfólio da aluna.

Eu contemplava o cosmos analisando cada estrelinha que piscava no universo, imaginando planetas longínquos enquanto deslizava na pista de gelo dos anéis de Saturno. Esta pista era o local para onde todos os habitantes do meu planeta se dirigiam ao final do dia para passear, conversar e se divertir. Para mim, aquele era um lugar especial, no qual eu pensava sobre a vida e jogava ao universo todos os meus desejos e sentimentos mais profundos. Todo o dia eu pensava a mesma coisa. “Como posso ser tão pequena frente a um universo tão grande.” Perdia-me nos pensamentos procurando um sentido para a existência.

Numa noite, enquanto deslizava entre vários saturnianos pela camada de gelo e poeira no entorno de meu planeta percebi que alguém me olhava. Dei mais uma volta pelo planeta, mas desta vez procurando aquele olhar que anteriormente estava me procurando. Depois de algumas voltas, que estranhamente pareceram mais longas que o normal, meu olhar encontrou com o de um saturniano lindo. “Não digo lindo por sua aparência, pois neste planeta somos todos muito parecidos, mas lindo por aquele olhar que invadiu todo o meu ser e me reconheceu como seu igual. Além disso, senti um perfume que me envolveu por completo, como que se conseguisse ser o melhor aroma que até então eu já havia sentido.”

Os olhares e aromas me envolveram em repetidos dias, tornando-nos cada vez mais próximos e confidentes, até que um dia o universo devolveu a resposta às minhas perguntas e resolvi a grande charada do universo: “O segredo da vida é encontrarmos a felicidade, seja em qual forma ela esteja escondida.”



Figura 28 - Autora J. S. S. Dona Alzira. Fonte: Portfólio da aluna.

- Não precisa ficar com medo, Antonela – dizia minha mãe. – A Dona Alzira é uma boa pessoa que vai te ajudar a melhorar das crises de bronquite!

Lá ia eu, parcialmente arrastada pelos meus pais, entre o medo e a curiosidade de conhecer a tal Dona Alzira, uma senhora benzedeira.

Chegamos a casa de carro. Ao visualizar a fachada já percebi que era a moradia de uma pessoa simples. Um muro baixinho e um portãozinho me separavam do momento da benzedura. Um homem velho e com cara de gentil veio nos receber. Abriu o portão, atravessamos o pequeno jardim com plantas em vasos de garrafas pet e adentramos a casa. Lá dentro era tudo muito simples, um sofá e alguns banquinhos preenchem a sala de paredes descascadas. O homem disse que nos sentássemos que ele iria chamar a D. Alzira.

Até aquele momento tudo ia bem. Eu estava agarrada à mão de minha mãe e ela me transmitia a segurança necessária para vencer o medo. Então a benzedeira entrou na sala. Ela era uma senhora gorda de cabelos brancos e roupas simples, mas aquilo que mais me chamou a atenção foi o galhosinho de arruda enfiado entre o cabelo e sua orelha.

Meus pais cumprimentaram-na, trocaram algumas palavras nas quais não consegui prestar atenção, pois estava hipnotizada analisando aquela mulher que se encontrava a minha frente. Ela sentou-se no sofá bem ao meu lado. Gelei de medo.

- Venha cá e se deite no meu colo, menina! – disse a velha me olhando.

Chorei. Chorei o mais que pude, já que estava tão envergonhada que não conseguia falar. Eu esperneava e chorava enquanto minha mãe tentava me deitar no colo da benzedeira. Depois de alguma dificuldade ela conseguiu.

Preferi seguir chorando baixinho e ficar com os olhos semi fechados para não ter que encarar aquela mulher amedrontadora. Quando diminuí o choro ela começou a falar baixinho, só via a boca dela se mexendo e a mão fazendo gestos no ar, acima de mim, com um galho de arruda.

Daquela experiência duas coisas ficaram guardadas na minha memória: o medo que senti e o forte cheiro de arruda.

A aluna que criou o personagem da Fig. 27, apesar de não tê-lo feito como um humano impregnou o personagem com características de seu marido, como os olhos verdes e o curioso hábito de dobrar as mangas da camisa de forma que uma ficasse menor que a outra.

Além da temática muito particular à aluna, os materiais empregados também o são, como um retalho da camisa do marido que se transformou no corpo do personagem, e um bojo de sutiã da aluna que virou a cabeça do *Toy Art*. A aluna relata a ligação do personagem com seu marido e a capacidade do olfato de remeter a memórias:

Ao confeccionar este *toy*, lembrei os velhos tempos (quando nos conhecemos). Seu jeito me cativou e seu “cheiro bom” me envolveu de tal forma que, até hoje, estamos juntos. Os nossos sentidos estão extremamente ligados aos nossos sentimentos. Um cheiro remete-nos coisas, lugares, pessoas, vivências... É incrível! (F. S. L., 2013, p. 09)

O personagem da Fig. 28 também possui características interessantes, como o fato de associar o cheiro de arruda e o ato de benzer com a imagem da bruxa, trazendo aquelas referências de histórias infantis da bruxa com a maçã e a verruga no rosto.

A Dona Alzira foi um *toy* inspirado em uma senhora bezendeira (sic), que ia quando era pequena. Ela utilizava arruda para fazer a bezendura (sic). E optei pela arruda, por este fato, e também por ser um cheiro forte e inconfundível (sic). Ela foi feita de feltro, seus cabelos brancos revelam a idade, que foram feitos de TNT, o seu rosto foi feito com sucatas, miçangas, prendedor de roupa e strass. Ela usa uma maçã na mão, representando as bruxinhas, remetendo a ideia de histórias infantis. Dona Alzira assusta, mas também hipnotiza! (J. S. S., 2013, p. 08)

De acordo com Ostrower (2012, p. 60) as “imagens referenciais” de cada pessoa são formadas de maneira intuitiva, são a base para interpretar o mundo circundante, mas essas imagens são ao mesmo tempo pessoais e culturais, porque em diferentes culturas encontram-se significados potencialmente diferentes para mesmas imagens. Essas imagens referenciais podem ser elaboradas pela pessoa através do tempo, obtendo revisões e transformações no significado.

3.4. Audição

O quarto sentido abrangido foi a audição. As alunas participaram em aula de uma atividade de sensibilização auditiva, na qual coloquei sons os mais diversos para que elas ouvissem, como: chuva, rádio sendo sintonizado, barulhos de animais, porta rangendo, avião decolando. Pela audição desses sons, elas registraram de forma gráfica tudo o que ouviram através de linha contínua ou representando os sons com palavras.

Para a criação do *Toy* tiveram que retomar da memória antiga algum som que remetesse à infância, podendo ser tanto uma música, quanto o rangido do chão da casa da avó, por exemplo, ou o barulho dos pais tomando café de manhã. Várias delas optaram por utilizar um dos sons apresentados em aula, pois a sensibilização já remeteu a memórias auditivas diversas. O personagem criado deveria lembrar o som.

Para este *Toy Art* solicitei a utilização da argila, até mesmo para que elas explorassem o material e futuramente, quando docentes, o utilizem em suas aulas junto com os alunos. Expliquei sobre as etapas técnicas para criação com argila, como: sova, construção tridimensional, esqueleto interno, técnica do rolinho, peça oca, peça sólida, modo de secagem e armazenamento da peça úmida, ferramentas, informações gerais sobre pintura com pigmento e queima. O planejamento do

formato do personagem se deu através de desenho e em seguida a sala foi organizada para trabalhar com a argila.

As narrativas dos personagens das Fig. 29 e 30 foram inventadas por mim, a partir dos relatos das alunas.



Figura 29 - Autora A. L. K. A. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Éramos crianças, eu, meus irmãos e primas. Na praia tudo era diversão. A água espirrando no rosto ao quebrar das ondas, as pequenas disputas de nado até o limite que nossas mães nos deixavam ir, o gosto da água salgada. Ah... o som do vai e vem da água.

Quando o corpo já não aguentava a exaustão pelo exercício e a barriga gracejava pedindo alimento o que restava era a areia fina como banco, a toalha para aquecer o corpo molhado e gelado pelo vento, o lanchezinho trazido de casa e o som reconfortante e tranquilo das ondas como uma sinfonia natural a embalar o dia pleno de felicidade.



Figura 30 - Autora T. C. V. R. Tamborelo. Fonte: Portfólio da aluna.

Tum... tum... tum... é a batida do coração? Só se for um coração pulsando fora do corpo, repercutindo na batida do instrumento. A banda tem seus tum, tum, tuns, pin, pin, pins e taratatás, mas foi o tum, tum, tum que chamou a atenção da moça de ouvido musical, foi este o som fez seu coração entrar em consonância com um outro.

E o que aconteceu, você me perguntaria? Ela resolveu ficar junto de seu tum, tum, tum deixando-o ecoar e participar do cotidiano de sua vida.

De todos os *Toys* inventados foi nesta proposta que as alunas relataram mais dificuldades. Cito algumas situações: um pequeno número de alunas não queria sujar as mãos e especialmente as unhas, uma vez que as aulas eram nas sextas-feiras no turno da noite, “dia de sair para festas”; as argilas utilizadas eram do tipo escolar, várias delas apresentavam pedrinhas em sua composição ou estavam molhadas/moles demais, a solução foi misturar pedaços de outras argilas até chegar

ao ponto de modelagem; dificuldades em dar o formato que elas desejavam no material. Vários desses acontecimentos já eram esperados, pois foram recorrentes quando cursei a disciplina de Introdução à Cerâmica na graduação em Artes Visuais, entretanto, são essas experiências que vão somando aprendizagens, tanto para crescimento individual, quanto coletivo da turma, mesmo que por vezes sejam desastrosas.

Uma situação agravante foi que as peças prontas foram deixadas em cima de um dos armários da sala para secarem e alunos de outra turma colocaram materiais sobre as peças, resultando em quebras e deformações de alguns personagens. Outros desmancharam parcialmente ao serem levados para as casas das alunas e depois de volta à Universidade.

Ostrower (2012, p. 32) relata que cada materialidade concreta possui uma série de possibilidades e outra de impossibilidades. Essas características não devem ser vistas como “limitadoras” para a criação e sim como “orientadoras”, ou seja, tornam-se um ponto de partida para a variedade de resoluções que o material oferece.

A caixa de leite, o barro, o tecido, são propulsores que se abrem a determinada gama de conhecimentos que se relacionam à manipulação dos materiais. A variedade de materiais tão distintos entre si foi escolhida para ampliar as experiências com/das alunas, assim, cada uma delas pode, naturalmente, identificar-se melhor com determinado material sem deixar de utilizar os demais.

Conversei com a turma que acontecimentos como esses são corriqueiros no cotidiano de escolas, especialmente quando se manuseia argila com crianças, público com o qual elas trabalharão. Até mesmo desses “erros” no percurso se podem tirar aprendizagens, pois lidar com aquilo que não saiu como se esperava também faz parte do percurso de criação de uma peça. Apesar de termos debatido sobre o assunto, várias alunas vieram me pedir para que não eu não colocasse fotos dessas peças na minha dissertação, que elas sabiam que faria referência à proposta de *Toy Art*, mostrando que a maioria não soube lidar com o sentimento de perda do trabalho que é bastante comum quando se produz algo com argila/cerâmica.

Sobre os *Toys* apresentados nas Fig. 29 e 30 nota-se que no primeiro deles a aluna preferiu pintar o personagem, mesmo que com tinta guache, tentando ser fiel à característica daquilo que era representado (água) dando um formato mais orgânico à peça, relata: “Depois de ouvir os sons e representá-los no papel optei por representar a onda. Por ser apaixonada por praia e lembrar de como nos divertimos em família quando estamos na praia.” (A. L. K. A., 2013, p. 13)

Já no outro personagem (Fig. 30), a aluna inseriu o uso de diferentes materiais para construir aquilo que queria e a argila não proporcionava, utilizando, assim, palitos de madeira e fios de metal e deixando a peça com a cor característica do barro. Ambos os personagens tiveram seus formatos atrelados àquilo que produziu o som, portanto, o som da água foi simbolizado através da onda e o som da música da banda pelo instrumento tambor, mas o curioso é que o marido da aluna não tocava tambor, e sim trombone, de acordo com o registro no portfólio:

“Tum, tum” este som me lembra a banda de música onde meu marido toca trombone.” (T. C. V. R., 2013, p. 08), assim percebe-se que no momento da criação as ideias vão se transformando até chegar a um resultado que seja possível de acordo com o material e técnicas utilizados.

3.5. Paladar

O quinto e último sentido abordado foi o paladar. Por ele se tentou simbolizar as comidas que agradam ou desagradam às alunas, ou ainda que elas nunca tiveram oportunidade de provar mas o desejam. Cogitou-se a possibilidade de criar este *Toy* a partir de produtos alimentícios, para que fossem degustados coletivamente pela turma, porém, uma série de dificuldades de operacionalização tornou a proposta inviável naquele momento.

Apesar das alunas terem se incentivado com esta possibilidade seria necessária a utilização da cozinha da Faculdade de Educação, já que algumas delas precisariam de utensílios de cozinha, porém, descobriu-se que no turno da noite, horário da aula, a cozinha ficava fechada juntamente com toda a área ao seu redor, trancada por uma grade de acesso ao corredor de salas de professores, uma porta de vidro que leva àquela parte do prédio, além da própria porta da copa.

Assim, foi inviável o uso desse espaço no horário de aula. Debateu-se sobre a possibilidade de fazermos tudo em sala de aula, trazendo os alimentos já prontos para serem finalizados em aula, mas surgiu outra impossibilidade, já que muitas das alunas trabalhavam manhã e tarde e iam direto de seus empregos para a faculdade, dificultando o transporte e acondicionamento dos produtos alimentícios. Por tudo isso, ficou decidido que faríamos os *Toys* de outra maneira e que ao final das aulas seria feita uma confraternização após a apresentação final de todos os personagens.

Então, os *Toys* foram criados a partir de um esqueleto de sucatas, para estruturação do corpo do personagem, que foi recoberto por papel machê, recebendo, após, pintura e finalização. A seguir apresento dois dos personagens inventados pelas alunas (Fig. 31 e 32) com ambos os contos inventados por mim a partir das referências das alunas.



Figura 31 - Autora A. L. K. A. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Era uma vez o planeta da alimentação, nele todos os habitantes se classificavam por tipos de hábitos alimentares que possuíam. Em cada país morava uma comunidade que se identificava por todos gostarem de comer os mesmos tipos de coisas, assim, havia o Reino das Gostosuras, onde todos adoravam docinhos, salgadinhos, bolos, chocolates e balas; a Nação dos Carnívoros, que adoravam consumir muita carne, fazendo churrasco todos os dias; a Tribo dos Vegetarianos, que cultivavam hábitos mais saudáveis de alimentação, mas com algumas restrições no consumo de alimentos de origem animal; o Clã dos Suculentos, que adoravam comidas fritas e gordurosas, como carnes com gordura, churros, batatas fritas e ovos fritos; e o Grupo dos Naturais, que apenas comiam frutas e verduras colhidas diretamente da Terra. Além destes povos ainda existiam outros como o grupo que adorava tomar cafés o dia todo ou aqueles que amavam massas e pães, existia todo o tipo de gente. Todavia, a única característica que unia todos os habitantes deste planeta era o fato de que eles ficavam visualmente parecidos com os alimentos que comiam, dessa forma, mesmo que os habitantes se misturassem sempre dava para saber sobre suas preferências alimentares.

Certo dia, Doçurinha, um habitante do Reino das Gostosuras, começou a se questionar sobre o porquê de todos de sua região comerem as mesmas coisas, sem provar tudo de bom que os outros países poderiam oferecer. Afinal de contas, eram livres para mudarem suas preferências, mas ninguém agia assim. Então, nosso querido Doçurinha resolveu começar a mudança por si, viajando por todos os países e provando diferentes sabores, texturas e cheiros de outras comidas que existiam. Ele viajou centenas de quilômetros e conheceu muita gente legal, procurando entender por que as pessoas de cada lugar gostavam tanto de determinada comida.

Ao final de sua trajetória Doçurinha estava completamente diferente em sua aparência, pois não era mais só composto de chocolates, salgadinhos e iogurtes docinhos, mas também de verduras, carnes, frutas, massas e muitos tipos de alimentos líquidos, que antes não conhecia. Percebeu que já não se adequava a nenhum dos grupos ou tribos existentes resolvendo formar uma nova comunidade, a dos Saudáveis, aqueles que consomem

um pouquinho de tudo sem excluir nenhum tipo de alimento, nem mesmo alguns docinhos de vez em quando.



Figura 32 - Autora J. C. M. Docinho. Fonte: Portfólio da aluna.

Um raio de sol entrando pela janela, ruídos vindos da cozinha e o cheirinho inconfundível no ar. Nem mesmo a cama quentinha superou o interesse por ir atrás do aroma tão conhecido de rosquinha doce.

Leandra pula da cama e corre até a cozinha. Lá, desde cedo, sua mãe Elizabete e sua tia Cecília já preparavam várias fornadas de rosquinhas saborosas, receita tradicional de família. Leandro toma café rapidinho, claro que com uma rosquinha quentinha recém saída do forno, e vai fazer aquilo que mais ama, ajudar a mãe e a tia a moldar a massa no formato mais redondinho que conseguir com seus seis anos de idade e depois de assadas glacear os biscoitos pintando-os com várias cores e desenhos.

Deliciar-se comendo as rosquinhas doces é maravilhoso, mas melhor ainda é passar toda a manhã na cozinha, de pijama e despenteada, imersa em farinhas, massas, formas e glacês; moldando, pintando, aprendendo e convivendo em família.

Ambos os personagens referentes ao tato foram criados tendo por base lembranças de infância. O da Fig. 31 sobre coisas que a aluna gostava de comer quando criança e o *Toy* da Fig. 32 sobre uma vivência corriqueira quando a aluna era criança e ajudava a família na produção de rosquinhas.

Ressalto que foi um tanto difícil criar a narrativa sobre a Fig. 31 por remeter a um assunto tão polêmico e debatido atualmente que são os hábitos alimentares de diferentes grupos, cada qual com suas restrições. Em seu portfólio a aluna se refere aos alimentos colocados no personagem como sendo “besteiras” (A. L. K. A., 2013, p. 17) já mostrando um ponto de vista perante a alimentação. A partir daí, inventei a história problematizando os diferentes hábitos alimentares, como uma maneira de chamar a atenção para a variedade de alimentos que existem e as escolhas que cada um faz para sua alimentação.

Referente ao outro personagem (Fig. 32), no portfólio, a aluna justifica a escolha por fazer um *toy* em formato de rosquinha:

Escolhi representar um sabor que começou a fazer parte da minha [vida] muito cedo desde criança, quando ajudava na confecção de biscoitos caseiros com minha mãe e minha tia. Era uma delícia moldar a massa e depois glâcear (sic) os biscoitos com calda para que eles ficassem ainda mais deliciosos. (J. C. M., 2013, p. 17)

O personagem da Fig. 32 é um exemplo de como os hábitos alimentares da família conseguem gerar momentos de felicidade e comunhão, permitindo que uma simples rosquinha doce ative uma lembrança de infância e de saudade.

3.6. Outras resoluções

Uma situação que foi recorrente durante o período de intervenção na Pedagogia foi que as alunas não conseguiam concluir seus *Toys* ainda no período de aula no qual material era disponibilizado, dentro das minhas possibilidades e do que havia disponível no armário da sala. Então, recebi alguns e-mails de diferentes alunas relatando que em casa não possuíam os materiais que necessitavam e por isso tinham que improvisar.

O ideal seria haver tempo para que todas concluíssem as propostas em aula, mas o período de um semestre de arte em um curso de Pedagogia não é suficiente para dar conta de tudo que se deseja compartilhar com as alunas, por isso, quando a maioria da turma já havia conseguido terminar a proposta, se fazia necessário passar para a seguinte. Nessas ocasiões foi que aconteceu de *Toys* terem que ser finalizados em casa, uma vez que cada aluna possui seu ritmo próprio de criação e construção do objeto de arte.

Justamente dentre as improvisações surgiu um *Toy* muito interessante pela resolução formal encontrada com materiais extremamente simples que foram utilizados. A aluna, em único *Toy* (Fig. 33), conseguiu dar conta dos sentidos do paladar e do tato. Por não ter ido à aula por questões pessoais, não quis deixar para fazer o personagem na aula seguinte, então teve que encontrar novas resoluções com materiais encontrados em casa.



Figura 33 - Autora C. S. A. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

O *Toy* representa um copo de suco de cenoura com mamão que sua mãe a fazia tomar quando criança, porém ela odiava o suco. O *Toy* tem o próprio formato de um copo, e realmente é um copo plástico, o canudo conduz o líquido amarelo-alaranjado à boca da criança insatisfeita e justamente a boca do personagem também é uma representação de tristeza ou desgosto. Tudo foi feito com materiais muito simples, mas com grande carga visual, afetiva e emotiva. Copo plástico, canudo, celofane, um pedaço de papel, tampinhas de garrafa pet e lã de aço deram conta de um personagem visualmente simplificado, mas complexo em suas questões existenciais, entre obedecer a mãe e tomar o suco, ou não tomá-lo e evitar o gosto desagradável.

O cabelo do *Toy*, com lã de aço que a aluna relata que não gosta de tocar, traz outro significado que possivelmente a aluna nem percebeu. Numa sociedade em que as mulheres “têm” que ter cabelos lisos ou alisados não importando o que seja necessário para tal, trazer um “cabelo de Bombril”, expressão que ainda é muito utilizada, é questionar os padrões impostos e encontrar possibilidades que não aceitam o estereótipo inalcançável da “mulher perfeita”.



Figura 34 - Autora F. S. L. Cão Puro Osso. Fonte: Portfólio da aluna.

Trago o exemplo do “Cão Puro Osso” de F. S. L. por apresentar outra situação recorrente nas aulas que foi o uso de adereços industrializados, como, neste caso, um focinho de plástico. Não nego que essas peças possam ser

utilizadas, mas será que são necessárias? Há outras maneiras de criar focinhos e olhos que não seja com objetos prontos?

Essa foi uma discussão necessária ao término do primeiro *Toy*, pois alguns personagens foram finalizados com peças industrializadas quando foram levados para as residências das alunas. Apesar de eu não ter pedido que os *Toys* já concluídos fossem refeitos retirando os olhos e focinhos de plástico, algumas alunas espontaneamente o fizeram, substituindo por opções mais criativas. Nos personagens criados posteriormente já notei mais cuidado e olhar atento em busca de novas soluções para os *Toys*.

Não trago este personagem como um mau exemplo, pelo contrário, como um primeiro passo no processo de criação de uma aluna que se desenvolveu muito no curto tempo de experiência. Tanto que selecionei outro personagem criado pela mesma aluna para analisar no subcapítulo do olfato, lá ressaltarei a forma como ela construiu o personagem “Checheirinho” (Fig. 27), forma tão mais criativa, simbólica e especial porque utilizou materiais com carga afetiva, e não um objeto plástico comercializado em casa de aviamento.

3.7. Tecendo conclusões

Acredito que meu principal objetivo de pesquisa e da intervenção com as alunas da Pedagogia tenha sido alcançado, pois os *Toys* apresentam características sensíveis e inteligíveis, tendo sido experiências importantes para as alunas por mexerem com suas memórias e percepções cotidianas além de se ter conseguido alcançar alguns conteúdos das artes visuais. O relato a seguir confirma as aprendizagens principalmente no quesito inteligível:

Foi gratificante participar das construções dos *toys*, desde a visualização dos *toys* de artistas; o que eles pretendiam com estas obras até a observação das que pude fazer. As aulas foram bem produtivas e divertidas. Pretendo utilizar dessas técnicas, e dessa experiência, para construir minhas aulas, meus planejamentos. [...] Gostaria de agradecer a Paula, que sempre esteve disposta a nos ajudar, dando dicas, apontando erros, e assim, fazendo com que nosso processo de criação se desenvolva cada vez mais. (J. S. S., 2013, p. 13)

Enquanto que neste próximo a aluna reflete sobre o ganho sensível, na percepção da vida diária.

Conclui (sic) que estas atividades me fizeram pensar em como nossa vida, corrida e muito prática, nos condiciona e nos ingessa (sic) no sentido de não criação. De como tenho dificuldade de transpor algo dos sentimentos e/ou lembranças em algo físico (materialização). Dificuldade em relacionar e representar, de forma diferente a qual estou acostumada. (A. L. K. A., 2013, p. 20)

Ostrower (2012, p. 06) utiliza o termo “deformação do consciente” a respeito das pessoas que têm o consciente reprimido, enrijecido, não dando vazão ao sonho e ao devaneio, estando dentro de uma cultura extremamente racionalizada e que impede o criar. Creio que todos os sujeitos sejam atingidos em diferentes graus de intensidade por essa massificação, seja dando atenção às propagandas veiculadas pela televisão e revistas, que impõem modos de ser e viver, ou agindo conforme a grande massa da população, sem ter o pensamento crítico que pode levar à mudança.

As alunas da Pedagogia mais de uma vez se referiram à dificuldade de pensar diferente dos outros, sair da zona de conforto daquilo que todo mundo já sabe e ousar em algo novo, nunca antes experimentado. Esse desconforto inicial impulsiona à mudança, é necessária uma desestabilização para que novas bases sejam criadas e o amadurecimento aconteça.

Conforme Maffesoli (1996, p. 74) utilizar os parâmetros não racionais como o sonho, o lúdico, o imaginário e o prazer dos sentidos é trabalhar na esfera de uma concepção ampliada de estética, que foge somente da intelectualização e integra o elemento sensível. Duarte Jr (2010, p. 15) também pondera que a educação estética e estésica se aproximam, enquanto que a primeira diz respeito ao “[...] estabelecimento de uma relação mais harmoniosa e acurada do corpo humano com a realidade”, a segunda é vinculada com “[...] uma percepção poética das coisas, [...] mais por sua aparição aos sentidos do que pela concepção meramente utilitária que delas possamos fazer.”

Toda esta complexidade se apresenta por que os personagens são figurações das percepções corporais dos sujeitos.

Visível e móvel, meu corpo está no número das coisas, é uma delas; é captado na contextura do mundo, e sua coesão é a de uma coisa. Mas já que vê e se move, ele mantém as coisas em círculo à volta de si; elas são um anexo ou um prolongamento dele mesmo, estão incrustadas na sua carne, fazem parte da sua definição plena, e o mundo é feito do próprio estofado do corpo. (MERLEAU-PONTY, 1989, p. 51)

Aquilo que está circundando a pessoa também age sobre ela, como uma extensão de seu corpo. Sejam as relações da vida pessoal das alunas, suas memórias, como também as propostas de sala de aula, atividades de sensibilização dos sentidos que foram desenvolvidas antes da criação dos *Toys* e conhecimento de mundo.

4. EDUCAÇÃO E ARTE: PERCEBENDO O MUNDO

Na sociedade contemporânea se tem acesso a muitas informações, imagens, textos, que concorrem pela percepção do sujeito. Todavia, todo esse acesso não quer dizer que ele proporcione experiências significativas. A pessoa pode manter-se informada de tudo que acontece na sua cidade, seu país e no mundo, mas, ao mesmo tempo, pode não estar interagindo com os familiares com os quais divide a casa. O acesso à informação se dá, em sua grande maioria, pela televisão e pelos aparelhos eletrônicos que têm conexão com a rede de internet. Estes proporcionam estar virtualmente em todos os lugares, conectado a todos os assuntos, mas pode não gerar experiências significativas.

Não que eu esteja descartando as experiências virtuais ou dizendo que não são úteis. Apenas são proposições diferentes do estar aqui e agora, vivendo de forma real o que acontece. O virtual pode proporcionar uma fuga da realidade que é muito desejosa, e eu diria por vezes necessária, mas não se pode “viver” somente neste mundo à parte. É preciso estar atento a tudo que o mundo pode oferecer e conseguir senti-lo com intensidade. Não apenas passar pelo cotidiano, mas vivenciá-lo em profundidade.

O processo de experimentar algo deve ultrapassar apenas o ganho de informações. Na escola muitas informações são adquiridas, mas, após pouco tempo transcorrido, quase nada resta do que foi visto, pois não foi realmente aprendido,

experienciado, apenas se recebeu uma gama de informações. Esses dados não fizeram sentido ao aluno e por isso não foram assimiladas pelo corpo, porque intuitivamente sempre se busca e guarda na memória aquelas ordenações que trazem significados ao sujeito.

Outro fator que vem modificando a relação das pessoas com a experiência mundana é a velocidade do cotidiano. Muitos dados, situações e novidades surgem a cada dia, deixando o ontem obsoleto.

[...] a experiência é cada vez mais rara, por falta de tempo. Tudo o que se passa passa demasiadamente depressa, cada vez mais depressa. E com isso se reduz o estímulo fugaz e instantâneo, imediatamente substituído por outro estímulo ou por outra excitação igualmente fugaz e efêmera. (BONDÍA, 2002, p. 23)

Assim, parece-me que os momentos são vividos de forma passageira, com pressa, sem atenção ou cuidado. Nas ruas há um excesso de propagandas, placas, cartazes, anúncios que bombardeiam informação visual. Esse excesso causa uma cegueira. A pessoa vê, mas não enxerga, não percebe, pois já está saturada de imagens que concorrem entre si pela atenção do espectador. Isso gera uma “anestesia dos sentidos” (DUARTE JR., 2010) causada pelos excessos.

Duarte Jr. (2010, p. 25), define:

Aisthesis: em grego, a capacidade humana de sentir o mundo, de senti-lo organizadamente, conferindo à realidade uma ordem primordial, um sentido [...]. Em português, *aisthesis* tornou-se *estesia*, com o mesmo significado dado pelos gregos (sendo *anestesia* a sua negação, a incapacidade de

sentir. E desse termo originou-se também a palavra *estética*, que, referindo-se hoje mais especificamente às questões artísticas, não deixa ainda de guardar o sentido geral de uma apreensão humana da harmonia e da beleza das coisas do mundo, que os nossos órgãos dos sentidos permitem.

Portanto, é premente o retorno às coisas simples do dia a dia, apurando a percepção. Viver com intensidade cada pequeno e singelo momento, sem estar com o pensamento em todas as responsabilidades que estão à espera de serem concluídas. Não nego a dificuldade de realização deste *desaceleramento* no mundo em que se vive, no qual o sujeito é múltiplo naquilo que faz.

As belas palavras de Bondía (2002) confirmam essa necessidade de reduzir o ritmo para perceber o mundo.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (BONDÍA, 2002, p. 24)

O ser humano está em constante relação com aquilo que vê, toca, ouve, cheira, sente. As experiências do viver deixam significados marcados pela lembrança daquilo que passou, porque “[...] a experiência do eu é uma experiência

do mundo: mundo resumido, mundo circundante, mundo que partilho com os outros.” (MAFFESOLI, 1996, p. 93).

A experiência estética acontece quando o sujeito se emociona com aquilo que vê, sente, percebe. Essa emoção não precisa ser necessariamente prazerosa. A experiência perante a vida ou uma obra de arte pode causar medo, espanto, desgosto, levar à reflexão. Contudo, essas experiências são transformadoras, pois agem no cerne do humano e aproximam a pessoa de uma compreensão expandida da vida.

A educação sensível (DUARTE JR., 2010), estética, encontra-se dentro do campo ampliado da educação estética, sendo a arte-educação um dos territórios que podem auxiliar no combate à insensibilidade dos sujeitos sobre o mundo no qual vivem. Duarte Jr. (2010, p. 30) ressalta que,

[...] a relação sensível, estética com a nossa realidade deve constituir o solo no qual podem crescer e melhor se desenvolver as plantas da percepção artística (ou estética) da vida. Um desenvolvimento mais acurado da estesia, portanto, equivale à preparação e à adubação desse solo existencial, a fim de que, ao longo do tempo, os caules da arte possam se tornar troncos vigorosos e resistentes às cada vez mais constantes tempestades de anestesia, de mau gosto e de massificação de nossa sociedade contemporânea.

Para que a educação se torne significativa e consiga alcançar o sujeito é preciso trabalhar com aquilo que ele sente, que o perpassa e que punge. Algo que, especificamente, toca, marca, deixa um vestígio. Tanta coisa é vista no tempo de

vinte e quatro horas de um dia, mas disso tudo, o que resta? E por que tais elementos ficam registrados e não outros tantos?

De acordo com Ostrower (1990, p. 25) a percepção é uma forma seletiva de o sujeito se deter em determinadas características daquilo que é visto/sentido e outras não. Os aspectos selecionados o são por alguma coerência interna “[...] a partir das condições físicas e psíquicas de cada pessoa, e ainda a partir de certas necessidades e expectativas.” É como se as percepções passassem por uma peneira seletiva, algumas sendo descartadas e outras evidenciadas.

Aquelas que são selecionadas e, conseqüentemente, percebidas possuem algum traço de interesse ou geram conexões com outros fenômenos já vivenciados.

O “meu eu” é o centro, aquilo que agrega informações criando nexos entre os acontecimentos diários. Existe uma necessidade de expressão, comunicação, inerente ao humano, por ela criam-se formas, sejam artísticas ou não, como ponto de partida para organização do mundo. Pela criação surgem novas coerências, outras perspectivas.

Na criação a mente conecta diversos eventos e experiências dando uma forma a isto. O sujeito é o “ponto focal de referência” (OSTROWER, 2012, p. 09), pois a partir dele é que surgem todos os desdobramentos e relações no ato de criar. Tudo está relacionado aos desejos, expectativas, medos, ou seja, há uma ordenação interior que rege aquilo que está por ser criado.

Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. Ele precisa orientar-se, ordenando os fenômenos e avaliando o sentido das formas ordenadas; precisa comunicar-se com outros seres humanos, novamente através de formas ordenadas. [...] O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando. (OSTROWER, 2012, p. 09-10)

O sujeito da experiência precisa estar disponível para ser perpassado, para sentir, caso contrário, por nada é tocado. Precisa aceitar a mudança interna, pois tudo que é experienciado forma e transforma a pessoa. Interage-se com as experiências dando sentido a elas. Assim, a experiência sempre é pessoal, pois mesmo que um grupo passe pela mesma situação, cada um vai responder de uma forma diferente, criando saberes particulares e subjetivos que também dependem de toda a bagagem sócio-histórico-cultural de cada sujeito.

[...] a experiência tem sempre uma dimensão de incerteza que não pode ser reduzida. Além disso, posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer”. (BONDÍA, 2002, p. 28)

Sendo uma condição de vida, todos os humanos possuem sensibilidade, o que varia é o grau de abertura aos estímulos e a percepção dos mesmos. A percepção sendo “[...] a elaboração mental das sensações” (OSTROWER, 2012, p. 12) é o que define o que a pessoa consegue ou não apreender do mundo. Pelo

sensível consegue-se aceder à experiência dos sentidos também gerando conhecimentos, que creio serem fundamentais na busca pelo *desanestesiamento* de todo o corpo. Gerando uma contemplação sensível e não só cognitiva.

As alunas da Pedagogia realizaram suas criações em grande parte de forma intuitiva, a partir de seus conhecimentos anteriores com o material, juntamente com as orientações dadas em aula. Ostrower (2012, p. 68) pondera que “A intuição caracteriza todos os processos criativos. Ao ordenar, intuímos. As opções, as comparações, as avaliações, as decisões, nós as intuímos. Intuímos as visões de coerência.” Juntamente com essa intuição que faz escolhas, a criatividade trabalha tecendo as relações necessárias, ou seja, [...] a criatividade se elabora em nossa capacidade de selecionar, relacionar e integrar os dados do mundo externo e interno, de transformá-los com o propósito de encaminhá-los para um sentido mais completo. (OSTROWER, 2012, p. 69)

Ostrower (2012, p. 05) escreve que a criatividade não deveria se restringir apenas à arte, pois é um aspecto ligado ao criar e ao viver, integrado e inerente ao humano em todas suas áreas de atuação, sendo que o “[...] criar corresponde a um formar, um dar forma a alguma coisa.” Quando alguém cria, está dando forma a alguma coisa, mas essa forma já vem carregada de valores culturais do sujeito com significados preestabelecidos.

Cada experiência vivenciada com certeza deixa um resquício de transformação. Algumas experiências são curtas, mas marcantes, e outras longas, porém passageiras. O tempo é relativo e cada pessoa o vive de diferentes formas.

Umam apenas o deixam passar esperando que algo aconteça, outras fazem sua parte e buscam seus objetivos e outras, ainda, projetam expectativas que o futuro trata de alcançar ou não, surpreendendo com possibilidades não planejadas.

Esta pesquisa, ou melhor, este plano de vida, começou mais racional, com projetos, planejamentos e hipóteses, e terminou emocional, percebendo que mesmo com toda a organização possível sempre há surpresas pelos entremeios da pesquisa e alterações de pontos de vista.

Muito provavelmente a mudança que eu esperava provocar nas alunas surtiu mais efeito em mim do que em qualquer outra pessoa. Era isso tudo que eu esperava para a pesquisa - sentir o mundo, perceber o cotidiano, enxergar a vida e notar os estímulos captados pelos sentidos-, mas, ao final dela confirmei a ideia de que pesquisa científica, intelecto, não adquire sentido sem o sensível, o inteligível. O que fui pouco a pouco percebendo, refletindo sobre o que era vivenciado no cotidiano, acabou mudando meu jeito de estar no cotidiano, agir com os outros e valorizar coisas simples de cada dia, como o banho morno, a comida gostosa e o riso solto de uma pessoa que não tem vergonha de mostrar que é feliz.

São esses detalhes que fazem a diferença, mostram a riqueza do cotidiano encoberta por deveres, compromissos e funções. Todavia, essa percepção, ou melhor, esse choque ao notar tudo que antes era despercebido não vem sem mudanças no ritmo de vida, no desaceleramento do tempo imposto pelos outros, sem a percepção de que o sujeito é um todo, não separando a vida intelectual da afetiva, da financeira, da emocional, da amorosa, da familiar. A mudança vem de

dentro e se reflete em todos os âmbitos. Levará certo tempo até que novas organizações internas surjam e tudo que foi apreendido seja realmente processado pelo corpo como uma totalidade.

Para além das contribuições ao ensino da arte, à educação e ao campo da pesquisa científica, espero ter plantado sementinhas da percepção que germinem e se desenvolvam dentro das alunas e que essas árvores cresçam e frutifiquem. Certamente minha própria sementinha já está enraizada e se desenvolvendo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acima de uma pesquisa científica ou de um resultado de uma experiência sobre a qual me debrucei por dois anos, esta dissertação é a soma das vivências pelas quais passei, enquanto ser vivente neste mundo. Nesta pesquisa estão condensados o meu desejo de colecionismo que trago desde criança - seja na coleção de desenhos de dinossauros na primeira série da escola ou depois na coleção de rascunhos de coelhos, retirados de uma folha de moldes de revista de artesanato, seja nas coleções de *Tazos* de salgadinhos ou na criação de bonequinhos feitos de balão e cheios de farinha de trigo, ou, ainda, a coleção de bibelôs de animais de vidro, que se quebraram ao sacudir de uma estante, - foram estas, entre tantas outras vivências que me trouxeram até aqui. Como ao final de Curso Normal quando as professoras conversaram comigo e me indicaram o caminho das artes, mesmo que este caminho fosse traçado fora da minha cidade de origem.

Ao me deparar com essa dissertação percebo em todos os capítulos algum acontecimento que me guiou até o presente momento. Vestígios de um Curso Normal extremamente lúdico, no qual me empenhei com todas as forças, uma graduação repleta de novos conhecimentos e um apreço pela literatura, cultivado desde os contatos iniciais com a educação formal que agora reencontro como

espaço de cultivo das narrativas vividas, como forma de registro de memórias tão preciosas.

Percebo também agora, ao concluir esta pesquisa, mas não encerrá-la, que cada aprendizagem deixa um vestígio, mesmo que ele seja percebido somente após o decurso de certo tempo. O PIBID, Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência, projeto interdisciplinar do qual participei como bolsista durante a graduação na UFPel mudou e ampliou a forma como eu via a educação a partir do momento que saí da gavetinha fechada das artes visuais e entrei no grande baú da educação, misturando geografia, dança, música e as visuais. Agora eu noto que não foi de lugar nenhum que tirei a ideia de desenvolver essa experiência com os outros sentidos além da visão (artes visuais), e sim experimentar também (e por que não?) os sons (música), os cheiros, o gosto, o corpo (dança)! E registrar os percursos, as percepções do corpo na malha da urbanidade (geografia).

Assim, na densidade deste intricado de relações e aprendizagens revejo tudo o que foi evidenciado até aqui. No capítulo “*Toy Art*: origens e contexto histórico” apresentei essa linguagem lúdica da arte que possui características críticas e de apelo visual a temas específicos, conforme a criação de cada artista.

Dentre tantas linguagens da arte esta foi a escolhida por mim por sua capacidade de reter forte apelo emocional, sensível e crítico, culminando nas produções das alunas da Pedagogia a partir de experiências e percepções dos órgãos do sentido. Tais produções foram evidenciadas no capítulo “Sentindo: vivências no ensino da arte”, no qual ressaltei as criações das alunas as

relacionando aos conceitos de criação em arte e indicando os caminhos da criação de cada uma delas, através dos relatos apresentados em seus portfólios. No último capítulo “Educação e Arte: percebendo o mundo” trouxe o debate sobre o *desanestesiamento* dos sentidos e percepção do cotidiano, culminando em conclusões pessoais sobre a experiência vivida nesta pesquisa e sobre como ela também fez com que minha percepção mudasse.

Esta conclusão, sob meu ponto de vista, não precisa necessariamente ser um final e sim o resgate daquilo que ficou nas entrelinhas da escrita, para que um ponto possa ser posto e novo parágrafo seja iniciado.

REFERÊNCIAS

Art Toy Center. Disponível em: <<http://www.arttoycenter.com/>> Acesso em 04 jan. 2014.

BARBER, Benjamin R. **Consumido.** Tradução de Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Record, 2009.

BARBOZA, Renata Andreoni. **Um estudo empírico sobre a construção da identidade social do consumidor de Toy Art.** Rio de Janeiro: FGV, 2009. Dissertação (Mestrado Executivo em Gestão Empresarial), Fundação Getúlio Vargas, 2009. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/4243>> Acesso em: 27 jul. 2013.

Blog da Kidrobot. Disponível em: <<http://blog.kidrobot.com>> Acesso em: 02 jan. 2014.

Blog de Brinquedo. Disponível em: <<http://blogdebrinquedo.com.br/tag/pelucia-e-pano+toyart/>> Acesso em 03 jan. 2014.

Buff Monster. Disponível em: <<http://www.buffmonster.com>> Acesso em: 02 jan. 2014.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Tradução de João Wanderley Geraldi. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, jan.-fev.-mar.-abr. 2002. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe/rbedigit al/rbde19/rbde19_04_jorge_larrosa_bondia.pdf> Acesso: 26 set. 2013.

BOU, Louis. **Toyland.** Barcelona: Monsa, 2009.

BRASIL. **Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia UFPel.** Brasil, 2012.

BUDNITZ, Paul. **I am plastic, too**: the next generation of designer toys. New York: Abrams, 2010.

Caio Morel. Disponível em: <<http://caiomorel.com>> Acesso em 03 jan. 2014.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. Tradução de Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005.

Cotton Monster. Disponível em: <<http://cottonmonster.com/giantsWearables/giantsWearables.php>> Acesso em: 30 jan. 2015.

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **A montanha e o videogame**: Escritos sobre educação. São Paulo: Papyrus, 2010.

Gustavo Santome. Disponível em: <<http://minipapercraft.blogspot.com.ar>> Acesso em 04 jan. 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 6ª. ed. São Paulo: Perspectiva: 2010.

La Cucaracha. Disponível em: <<http://www.cucaracha.com.br>> Acesso em 02 jan. 2014.

Loja Banana Suicida. Disponível em: <<http://www.bananasuicida.com.br>> Acesso em 02 jan. 2013.

Loja Kidrobot. Disponível em: <<http://www.kidrobot.com/ShopAll/DesignerToys/DoltYourselfToys/KidrobotMulticolorMiniMUNNYDIYToy4Inch.html>> Acesso em: 19 dez. 2013.

Loja Monstrenegos. Disponível em: <<http://loja.monstrenegos.com.br>> Acesso em 03 jan. 2014.

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. 2ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

_____. **No fundo das aparências**. Tradução de Bertha Halpern Gurovitz. 3ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

_____. **O mistério da conjunção**: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MATURANA, Humberto; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e Brincar**: fundamentos esquecidos do humano, do patriarcado à democracia. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2004.

MEIRA, Marly. **Filosofia da criação**: reflexões sobre o sentido do sensível. Porto Alegre: Mediação, 2003.

MERLEAU-PONTY, M. O Olho e o Espírito. In: CHAUI, M. S. (Org.) **Textos selecionados**. São Paulo: Nova Cultural, 1989. Cap. 2, p. 47 – 73.

MORIN, Edgar. **O método 5**: a humanidade da humanidade. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2002.

Museu Brasileiro da Escultura. Disponível em: <<http://mube.art.br/expos/toyart-exposicao-internacional/>> Acesso em 04 jan. 2014.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

_____. **Criatividade e processos de criação**. 27ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

Portfólio de A. L. K. A. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 20 p.

Portfólio de C. S. A. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 11 p.

Portfólio de E. O. B. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 07 p.

Portfólio de F. N. V. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 12 p.

Portfólio de F. S. L. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 26 p.

Portfólio de J. C. M. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 18 p.

Portfólio de J. S. S. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 13 p.

Portfólio de T. C. V. R. Apresentado como trabalho final da disciplina O trabalho com Artes no Ensino Fundamental, 2013, 10 p.

SERRES, Michel. **Os cinco sentidos**. Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

Steve Casino. Disponível em: <<http://catracalivre.com.br/geral/design-urbanidade/indicacao/artista-cria-bonecos-de-celebridades-com-amendoim/>> Acesso em: 27 nov. 2013.

Toy Art Gallery. Disponível em: <<http://www.toyartgallery.com/>> Acesso em 04 jan. 2014.

APÊNDICES

Visão



Figura 35 - Autora L. P. A menina e seu arado. Fonte: Portfólio da aluna.

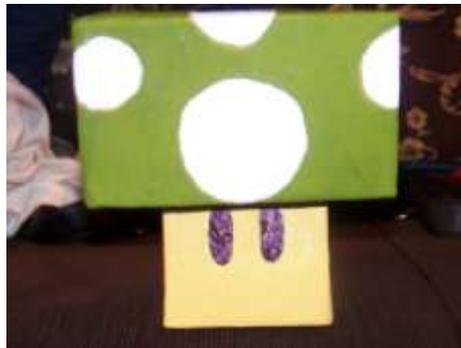


Figura 36 - Autora F. N. V. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Tato



Figura 37 - Autora J. C. M. Pinck olhos malucos. Fonte: Portfólio da aluna.



Figura 38 - Autora C. B. R. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Olfato



Figura 39 - Autora T. C. V. R. Meu bebê. Fonte: Portfólio da aluna.



Figura 40 - Autora F. N. V. Sem título. Fonte: Portfólio da aluna.

Audição



Figura 41 - Autora M. R. F. Maraca. Fonte: Portfólio da aluna.



Figura 42 - Autora J. C. M. Barulho do tempo. Fonte: Portfólio da aluna.

Paladar



Figura 43 - Autora E. O. B. Tomate. Fonte: Portfólio da aluna.



Figura 44 - Autora J. S. S. Geladinho. Fonte: Portfólio da aluna.

Os desenhos apresentados na capa e contracapa foram feitos pela autora deste escrito, a partir de fotografias dos *Toys Art* criados pelas alunas participantes desta pesquisa.

