

# ANAIS SPMVA II 2013

Seminário de Pesquisa da  
Pós-Graduação em Artes Visuais  
PPGAV | UFPel



10 e 11 de  
Outubro de 2013.

ANAIS DO II SEMINÁRIO DE PESQUISA DO MESTRADO EM ARTES VISUAIS  
Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes, Pelotas, RS - Brasil.

Editora e Gráfica da UFPel / Editoração Eletrônica: Karina Nascimento.  
Organização do Seminário: PPGAV/UFPel.  
Apoio: Arte na Escola - Polo UFPel.

<http://wpufpel.edu.br/artenaescola/anais>

**Comissão Organizadora:**

Nádia da Cruz Senna  
Eduarda Gonçalves  
Ângela Raffin Pohlman

**Comissão Científica:**

Eduarda Gonçalves  
Mirela Meira  
Alice Jean Monsell  
Renata Requião  
Angela Pohlmann  
Lúcia Bergamaschi Costa Weymar  
Úrsula Rosa da Silva  
Nádia da Cruz Senna  
Adriane Hernandez  
Ana Paula Penkala  
Cláudia Paim  
Reginaldo da Nóbrega Tavares

**Reitor:**

Mauro Augusto Burkert Del Pino

**Vice-Reitor:**

Denise Petrucci Gigante

**Pró-Reitor de Graduação:**

Eliana Povoas Pereira Estrela Brito

**Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação:**

Álvaro Luiz Moreira Hypolito

**Pró-Reitor de Extensão e Cultura:**

Luciano Volcan Agostini

**Diretor do Centro de Artes:**

Úrsula Rosa da Silva

**Coordenador do PPGAV:**

Ângela Raffin Pohlman

Dados de Catalogação na Publicação:  
Bibliotecária Leda Lopes - CRB-10/2064

S471a Seminário de Pesquisa do Mestrado em Artes Visuais  
(2. : 2013: Pelotas)

Anais do II SPMAV – Seminário de Pesquisa do Mestrado em Artes Visuais [recurso eletrônico] de 10 e 11 de outubro de 2013, Pelotas, RS / organização Nádia da Cruz Senna, Eduarda Gonçalves, Ângela Raffin Pohlman. – Pelotas: UFPel, 2013.

Seminário promovido pelo Programa de Pós-Graduação do Mestrado em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas, 10 e 11 de outubro de 2013.

ISSN

Inclui referências.

Acesso: <http://wp.ufpel.edu.br/artenaescola/anais/>

1. Artes visuais. 2. Arte-Educação. 3. Estética urbana. 4. Cinema. 5. Pintura. 6. Gravura. I. Senna, Nádia da Cruz, org. II. Gonçalves, Eduarda, org. III. Pohlman, Ângela Raffin, org. IV. Título.

CDD 710

# APRESENTAÇÃO

A coordenação e a turma do ano de 2013 do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (PPGAV-UFPeL) apresentam os Anais do II Seminário de Pesquisa do Mestrado em Artes Visuais - UFPeL, ocorrido no período de 10 e 11 de Outubro de 2013, no Centro de Artes - UFPeL.

Aproveitando a vinda da artista Carmela Gross para a Aula Inaugural do Mestrado em uma fala a respeito de sua produção em torno da intervenção urbana e sua relação com a cidade, a segunda edição do SPMVAV procura colocar em evidência a experiência do sujeito com a cidade como base que ancora o processo de formação, produção, fruição e reflexão sobre a arte e a cultura contemporânea.

Partindo sempre das produções baseadas em arte, o programa valoriza um processo de criação poético | acadêmico | pedagógico que transita pelas mais diversas áreas do conhecimento como modo que constituir uma formação crítica e interdisciplinar que forma profissionais com repertório suficiente para atender às demandas da contemporaneidade.

## Sumário

<b>UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A AUTORIA DE INFOGRÁFICOS EDUCACIONAIS</b>	
Adriana Silva Da Silva.....	6
<b>O COTIDIANO AMANHADO: DESCONTINUIDADE E ENCANTAMENTO</b>	
Ana Paula Azevedo Barbosa.....	10
<b>O ENSINO EM BAGÉ - A ARTE CONTEMPORÂNEA NESTE CONTEXTO</b>	
Ana Beatriz Campos Vaz.....	13
<b>LER OU NÃO LER, EIS A QUESTÃO: SOBRE PALAVRAS E NÃO-PALAVRAS EM UMA CONSTRUÇÃO POÉTICA</b>	
André Winter Noble.....	15
<b>NAS ÁG(U)AS DA AGA – REFLEXÕES SOBRE A TRAJETÓRIA DA ASSOCIAÇÃO GAÚCHA DE ARTE EDUCAÇÃO</b>	
Auta Inês Medeiros Lucas D'Oliveira.....	19
<b>LUGARES PARA A IMAGEM: REFLEXÕES SOBRE AS ESPACIALIDADES NA PINTURA</b>	
Carla Viviane Thiel Lautenschlager.....	22
<b>A EXPERIÊNCIA COM A LINHA GRAVADA</b>	
Carla Rosane dos Santos Vieira.....	26
<b>MONSTRUÁRIO/ MOSTRUÁRIO</b>	
Cassius Souza.....	28
<b>DESIGN AUTORAL E ESTÉTICA URBANA: PROJETO E POÉTICA DE OUTDOOR ARTÍSTICO</b>	
Guilherme Franck Tavares.....	30
<b>CINEMA E SUBVERSÕES DE GÊNERO NO UNIVERSO INFANTIL</b>	
Isadora Ebersol.....	32
<b>PROJETO CARDUME: GRAVURA, TRABALHO COLETIVO E INTERVENÇÃO URBANA</b>	
Jarbas Gama Macedo.....	36
<b>EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E O LÚDICO NA INFÂNCIA: Artes Visuais Contemporâneas para crianças de pré-escola</b>	
Leticia Britto.....	39
<b>PROCESSOS DE IDENTIFICAÇÃO NAS SOCIEDADES VIRTUAIS</b>	
Mariana Leite De Almeida.....	43
<b>IMPRIMIR E CONECTAR: AÇÕES REVELADORAS DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM PINTURA</b>	

Mariza Fernanda Vargas De Souza.....	46
<b>CRIANÇA-CORPO, CRIANÇA-MUNDO: ARTE E CORPO NA EDUCAÇÃO ESTÉTICA COM CRIANÇAS</b>	
Maureen Silveira Mantovani De Castilho.....	48
<b>O LÚDICO EM APROXIMAÇÃO COM O TOY ART</b>	
Paula Pereira Pinto.....	51
<b>PROJETO PEQUENOS PINTORES, GRANDES ARTISTAS</b>	
Rita Patricia Caceres De Laforet.....	55
<b>LUGARES DE NÃO ESTAR: FRAGMENTO DE NARRATIVAS RESSIGNIFICADAS</b>	
Thaís Amarante.....	57
<b>MARCAS E VESTÍGIOS DE UMA EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA COM ELETROGRAVURA</b>	
Tôni Rabello Dos Santos.....	60

# UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A AUTORIA DE INFOGRÁFICOS EDUCACIONAIS

**ADRIANA SILVA DA SILVA<sup>1</sup> ; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Universidade Federal de Pelotas – drikassilva@hotmail.com*

<sup>2</sup> *Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com*

## 1. INTRODUÇÃO

Este artigo é resultado da disciplina O Design Autoral, vinculada à linha de Ensino da Arte e Educação Estética do Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, cujo objetivo é apresentar um projeto autoral em design. Consideramos importante, dentro desta proposta, refletir sobre a metodologia de desenvolvimento de materiais didáticos pelos professores de arte, tendo em vista que na maioria das vezes estes materiais não são autoria de educadores.

Percebemos que, com a digitalização da informação, o texto vem sendo substituído por ícones, o que transforma a comunicação verbal em um processo de comunicação visual. Neste contexto, o design da informação pode colaborar com as mudanças que ocorrem na nossa percepção e no modo como esses conhecimentos são apreendidos pelo educando.

De acordo com Frascara (2006, p.121) existem quatro áreas dentro do desenho de comunicação visual: desenho para “informação”, para “persuasão”, para “educação” e para “administração”. O desenho de “informação” engloba editoriais, gráficos, diagramas, instruções, sinalização, mapas, interfaces digitais, entre outros, que podem ser veiculados em mídias impressas, digitais, bi ou tridimensionais. Para o autor, o design para “educação” faz parte do design de “informação” e de “persuasão”, além de ser constituído por elementos particulares que demandam atenção especial. Frascara (2006) destaca que a educação não corresponde apenas à transmissão de conhecimento. O processo de ensino-aprendizagem deve desenvolver habilidades e conhecimentos já presentes no educando enquanto o processo de educação deve promover o desenvolvimento das pessoas.

Educar, para Frascara, significa relacionar-se com o desenvolvimento do sujeito como ser social e não como invólucro para depósito de conhecimento. O autor destaca, ainda, que é preciso compreender que o processo de construção do conhecimento é melhor quando o estudante passa a atuar de forma ativa.

O design para “educação” deve impelir o sujeito a pensar, a julgar e a desenvolver-se de forma autônoma. Em síntese, a mensagem que o design produz para a educação deve transmitir e colaborar com o desenvolvimento do estudante e da sociedade por meio da prática reflexiva, seja de forma individual ou coletiva (FRASCARA, 2006). Para tanto, abordamos o uso e a criação do infográfico como uma possível ferramenta pedagógica. Baseado nestes ideais, questionamos: como o processo de criação de um infográfico educacional aproxima-se do design autoral?

A questão relativa ao design autoral é ampla e perpassa inúmeras questões. O design autoral relaciona-se com a ideia do designer ser o proponente do projeto a ser executado, uma vez identificada a necessidade do produto, objeto, etc. Trata-se de uma proposta auto iniciada, onde o designer projeta sua própria identidade no objeto. Para fins deste texto, considero relevante a proposição dos designers Michael Rock (2002) e Rick Poyner (2003). Face a complexidade em definir a autoria em design, Rock propõe que é necessário empregar múltiplos métodos que

envolvam a prática do designer. Poynor sinaliza que o designer precisa relacionar-se de forma próxima ao conteúdo, acompanhando as etapas de produção e, para ele, o designer atua como autor quando consegue dominar o texto.

Rock (2002) propõe alguns modelos de autoria em design, a partir dos quais delinearemos nossa proposta metodológica ao projetar um infográfico educativo. O primeiro modelo é 1) Livro de artista, 2) Design de ativismo, 3) Autor que escreve ou publica sobre design, 4) Designers que criaram uma abordagem crítica da profissão ligada a uma prática exploratória, 5) Ilustradores autores, 6) Projetos de larga escala cujo designer é chamado para criar declarações e composições autorreferenciadas.

Dentre os modelos propostos por Rock (2002), consideramos que o projeto de infográficos educacionais relaciona-se com o modelo de ilustradores autores, uma vez que este modelo orienta a geração de uma narrativa criativa. A produção de um infográfico deve prever a codificação de uma informação em uma imagem que pode ser complementada com texto, som, vídeo, etc. de acordo com a mídia de veiculação.

As proposições de Rock (2002) se aproximam da concepção do “professor como autor de infográficos” uma vez que o desenvolvimento desta peça gráfica envolve distintas metodologias (que não dizem respeito somente à execução de projetos em design, mas, também, a metodologias e práticas educativas que nortearão as decisões estéticas e de conteúdos na criação da peça).

Já no que diz respeito às declarações de Poynor (2003), ao refletir sobre a produção de um infográfico educacional, considera-se que o professor tenha domínio sobre o conteúdo, e, além de conhecer a informação, tem a capacidade de identificar a melhor forma de transmiti-la aos estudantes, criando as relações necessárias para compor o infográfico.

O termo infográfico tem origem no inglês *informational graphics*. No infográfico, a relação entre texto e imagem muda, pois ambos são complementares entre si. O infográfico é uma ferramenta capaz de decodificar uma informação complexa em uma sequência de dados, apresentados de modo visual e textual. Este dispositivo utiliza textos curtos que, associados a imagens, apresentam-se de forma eficaz e de rápida leitura. Pode ser analógico ou digital e em ambos os casos, apresenta-se como um veículo híbrido de transmissão de informação. Dependendo da mídia que será empregada para sua veiculação, o infográfico pode combinar texto, imagem, áudio, vídeo, etc. Enfim, é um mecanismo de informação que possui características do design persuasivo e do design para a educação (FRASCARA, 2006; MÓDOLO, 2007; PEÇAIBES; MEDEIROS, 2010; BOTTENTUIT JR. et al, 2011).

Devido às limitações tecnológicas, a transmissão de conteúdos se dava, basicamente, através de textos. Com o uso de computadores e softwares gráficos a criação de materiais mais ilustrados se torna possível. O desenvolvimento dos processos de impressão possibilita o amplo uso de cores, por exemplo. Dentro deste contexto, cria-se a linguagem da infografia, largamente utilizada nos meios de comunicação impressa. Seu diferencial reside no fato de ser um objeto de informação que pode ser lido em pouco tempo e, também, de ser autoexplicativo. A função da imagem no infográfico amplia o sentido de apenas ilustrar um conteúdo, sua funcionalidade reside na possibilidade de explicar, visualmente, o conteúdo que está sendo apresentado (MÓDOLO, 2007; PEÇAIBES; MEDEIROS, 2010).

Não existe um formato pré-definido de infográfico. Ele pode atuar como meio de transmissão da informação e, como fonte de pesquisa, pode organizar uma discussão, ou, ainda, pode atuar como estratégia pedagógica. O uso de infográficos na sala de aula explora questões criativas e de

organização espacial buscando uma maneira de representar o conhecimento construído na escola (PEÇAIBES; MEDEIROS, 2010; BOTTENTUIT JR. et al, 2011).

Com o infográfico é possível representar informações de cunho técnico, mostrar como funcionam determinados mecanismos, apresentar estatísticas, etc. Seu diferencial está na forma como organiza este conteúdo, pois deve ser esteticamente atrativo, transmitir a informação rapidamente e buscar atingir um número maior de leitores. A composição gráfica não é apenas mais um elemento ilustrativo uma vez que, nos infográficos, ela atua como informação. Acreditamos que as imagens são os elementos mais comunicativos em qualquer veículo de informação e, com o uso da internet, cada vez mais o indivíduo se habitua a ler conteúdos de forma rápida e dinâmica (MÓDOLO, 2007; PEÇAIBES; MEDEIROS, 2010).

## **2. METODOLOGIA**

Esta pesquisa é organizada a partir do método qualitativo uma vez que envolve aspectos descritivos e subjetivos, cujas ideias e a construção do discurso se estruturam através dos apontamentos e contribuições da literatura acerca dos temas que permeiam o objeto de estudo: o design autoral e a infografia (CERVO, BERVIAN, 2002; GIL, 2002).

Buscamos identificar os pressupostos abordados na disciplina O Design Autoral a fim de identificar uma proposta cuja autoria envolvesse a prática docente em arte ou design. Pesquisamos uma metodologia de projeto em design que embasasse a produção de infográficos por educadores que, não necessariamente, tivessem formação em design. Após a análise de distintos métodos de produção autoral, consideramos a abordagem de Frascara (2006) a mais conveniente para o desenvolvimento do projeto. Organizamos um possível método para desenvolvimento de infográficos por educadores.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Para demonstrar a metodologia de construção de um infográfico utilizamos as etapas de desenvolvimento de projetos proposta por Frascara (2006), o qual organiza uma sequência de etapas a serem seguidas num projeto de design. No entanto, ressalta que estas etapas não são estanques em si, já que cada projeto possui suas particularidades. “Los métodos, más que una técnica mecánica, son ayudas estratégicas dirigidas a abreviar los tiempos y a mejorar la eficacia de los diversos pasos en el proceso de diseño. No están dirigidos a proporcionar soluciones pré-fabricadas” (FRASCARA, 2006, p. 94). Frascara divide o método em três etapas: a) Fase Analítica, b) Fase Criativa, c) Fase Executiva.

A primeira etapa a ser desenvolvida corresponde à Fase Analítica de encomenda do projeto. Deve-se identificar qual o conteúdo que será abordado na construção do infográfico buscando observar as possíveis relações a serem apresentadas. Em outras palavras, é necessário refletir sobre qual o objetivo do infográfico.

A Fase Criativa proposta por Frascara (2006) é responsável pelo desenvolvimento gráfico do objeto em questão. Destacamos que uma das particularidades dos infográficos é apresentar a informação de modo objetivo com uso de imagens que se relacionam de forma complementar com o texto. As decisões de execução (uso ou não de softwares e quais, formatos, como o infográfico será apresentado ao estudante é definido nesta etapa).

À Fase Executiva compete a produção e aplicação das decisões tomadas nas etapas anteriores. Envolve também a apresentação do material aos estudantes bem como a sua avaliação, observando se a função do infográfico se deu de modo satisfatório.

#### 4. CONCLUSÕES

Consideramos a produção de infográficos educacionais como uma prática que se aproxima do design autoral pelo fato do educador de arte atuar de modo semelhante ao designer, cujas funções a serem executadas partem da identificação da informação, da organização de sua hierarquia e da reflexão sobre as imagens que auxiliarão o estudante na compreensão do infográfico. Além disto, consideramos que as etapas de produção do infográfico poderão ser desenvolvidas por estes professores, que podem ou não contar com a participação de outros profissionais para executarem a proposta. Enfim, acreditamos que as etapas de produção sugeridas por Frascara (2006) podem auxiliar os educadores de arte a projetar um infográfico educacional.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOTTENTUIT JR, João Batista. LISBOA, Eliana Santana. COUTINHO, Clara Pereira. **O infográfico e as suas potencialidades educacionais**. In: IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais. Sorocaba, SP. 26 e 27 de setembro de 2011.
- CERVO, A. L. & BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 242 p.
- FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación**. Buenos Aires: Infinito, 2006.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. MÓNDOLO, Cristiane Machado. **Infográficos: características, conceitos e princípios básicos**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste – Juiz de Fora – MG. 2007.
- PEÇAIBES, Mariana. MEDEIROS, Ligia. **O dinamismo das apresentações visuais: infográficos aplicados à educação**. In: 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2010.
- POYNOR, Rick. **No more rules: graphic design and postmodernism**. New Haven, Connecticut: Yale University Press, 2003.
- ROCK, Michael. **The designer as author**. In: BIERUT, Michael; DRENTTEL, William; HELLER, Steven (Ed.). **Looking closer 4: critical writings on graphic design**. New York: Allworth Press, 2002. p. 237-244.

## O COTIDIANO AMANHADO: DESCONTINUIDADE E ENCANTAMENTO

**ANA PAULA AZEVEDO BARBOSA<sup>1</sup> ; EDUARDA AZEVEDO GONÇALVES<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – [anaterra.ceramica@gmail.com](mailto:anaterra.ceramica@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – [dudagon@terra.com.br](mailto:dudagon@terra.com.br)

### 1. INTRODUÇÃO

O presente texto aborda uma parte de meu processo de criação, a constituições de jardins como atividade e produção artística na arte contemporânea. Os trabalhos *Iresine herbstii erectos* – vídeo e flipbook, realizados no fim do ano de 2012 e início de 2013, são parte de um conjunto de proposições que chamo de Sítios de cultivo. São trabalhos que utilizo diferentes dispositivos para apresentar e compartilhar uma experiência relacionada a prática cotidiana da jardinagem, em um contexto de arte. Para embasar esta reflexão utilizo autores como Michel de Certeau que mostra caminhos possíveis de atuar de forma criativa no cotidiano, e José Luiz Kinceler que discorre sobre as noções de descontinuidade e encantamento em arte. As questões em torno da ideia de cotidiano amanhã referem-se às práticas de cuidado dedicadas ao cultivo e elaboração do jardim. A palavra amanhã designa cultivo, cultivar e cuidar da terra para que produza. No caso, cultivar e cuidar dos gestos e ações no cotidiano.

### 2. METODOLOGIA

Utilizo a metodologia da pesquisa em poéticas visuais, em que o artista pesquisador versa sobre seu processo de criação articulando a teoria com a prática artística, denotando conceitos operatórios, artistas referenciais, o contexto e os procedimentos técnicos e formais. Ou seja, parto da investigação da prática em ateliê, da experiência da criação, do meio como ponto de partida (REY, 2002), enquanto ocorre a instauração de meus jardins poéticos.

Pesquisa em arte com ênfase em poéticas visuais, delimita o campo do artista-pesquisador que orienta sua pesquisa a partir do processo de instauração de seu trabalho plástico, assim como a partir de questões teóricas e poéticas, suscitadas por sua prática. (REY, 2002)

Os dois trabalhos que chamo de *Iresine herbstii erectos* (alerta) foram elaborados a partir da observação acerca de como a planta reage quando regada. Já havia percebido que essa planta específica ficava totalmente murcha com poucos dias sem água. Depois de aguada, levou uma manhã inteira para que a planta hidratasse por completo. Foi observando esta planta todas as vezes que esse processo acontecia que pensei utilizá-la como trabalho em uma prática poética.

A partir de então, fotografei a planta se erguendo durante uma manhã, com intervalos menores que um minuto, sendo que não pude me afastar um momento sequer, pois seu movimento é contínuo e muito rápido, considerando o tempo do mundo vegetal. Repeti esse procedimento três vezes antes de acertar o enquadramento e conseguir acompanhar todo movimento dela. Depois do registro passei para a escolha, edição das imagens e elaboração dos dispositivos. Ambos são

originários das mesmas 244 fotografias tiradas da planta *Iresine herbstii* durante uma manhã. Sendo assim, me apropriei de duas formas de apresentação que revelassem a transformação da planta depois de ser regada, de ter sido amanhada, acontecimento do cuidado, ocorrências recorrentes num jardim, que de certa maneira podem ser cotejadas num dispositivo artístico.

Para que eu pudesse apresentar o registro fotográfico de uma maneira que o espectador pudesse ver e acionar a transformação da planta, desenvolvi um livreto com características de um flipbook, que é uma coletânea de imagens organizadas de forma sequencial na configuração de um pequeno livro. As 144 imagens escolhidas e usadas, depois de impressas foram organizadas de forma que obedecesse a sequência do registro, e que depende da manipulação da pessoa. O outro dispositivo, um vídeo no formato stopmotion, com 661 fotografias, que é acionado a partir do start.

O nome do trabalho *Iresine herbstii* é o nome da planta, como complemento, *erectos*, em latim alerta, para figurar o movimento dela se erguendo com a manipulação do flip book e o start do vídeo. O vídeo foi apresentado em uma mostra de vídeos no Espaço de arte contemporânea Triplex em agosto de 2013, exibi em 59 segundos o que a planta levaria uma manhã inteira pra fazer.

No início de minha pesquisa em poéticas visuais, conheci as reflexões do francês Michel de Certeau (1996), o que possibilitou pensar e dirigir um olhar atento sobre o jardim de minha casa, e as práticas recorrentes de cuidado necessário para mantê-lo vigoroso e em constante crescimento. A partir de então, procurei formas de re praticar e apresentar a ação de cultivo e cuidado com as plantas na produção artística.

Certeau revela que no espaço privado de nossa casa, “se repetem em número indefinido em suas minuciosas variações as sequências de gestos indispensáveis aos ritmos do agir cotidiano” (CERTEAU, 1996, p.205). Penso que ao re praticar as ações cotidianas, podemos perceber a diferença entre o gesto feito comumente e o gesto pensado, refletido e direcionado à arte.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O cuidado em minha produção se refere ao cultivo e é uma prática diária, regando, alimentando, retirando ervas daninhas, procurando o melhor lugar para que absorva mais ou menos luz solar. O flipbook e o vídeo são uma maneira de revelar o acontecimento do cuidado, de regar a planta, que existe em ambiente reservado, íntimo da casa. Nas imagens, a planta se ergue com a água que coloco no vaso, mas também no livro, a plantinha é ativada pela manipulação do outro, quando pega em suas mãos e folheia as páginas, fazendo com que a planta se erga, fique ereta. Os trabalhos me possibilitaram desenvolver uma produção impressa que terá uma tiragem e poderá ser compartilhada por outros meios, diferentemente de outros trabalhos que são expostos em uma Galeria, onde o espectador tem que se dirigir a ela pra conhecer as obras ali expostas. Este pequeno livro me permite compartilhar o trabalho em qualquer lugar, posso andar com ele na bolsa e mostrá-lo onde quiser.

### **4. CONCLUSÕES**

Descobri no percurso desta pesquisa, que é também na infância, que me ascende e aciona a criar e construir estes jardins, que me provocam encantamento e me motivam a repensá-los como

prática artística. Encantamento do mundo, deleite através do cuidado e cultivo de plantas. Este encantamento a que me refiro é no sentido definido por José Luiz Kinceler, que fala em:

Ficar encantado com nosso percurso, com os resultados que produzem o processo criativo. Consciência de que os outros sentidos para nossa existência estão sendo alcançados. [...] É abrir um entre, um intervalo, uma pausa dinâmica na realidade, um espaço-tempo de atuação capaz de provocar devires. [...] Uma proposta quando encanta permite seu propositor rever suas formas de entender o mundo, devires que abrem em potência outras formas de reinventar o cotidiano. (KINCELER, p. 1797, 2008)

Quando cuido de meu jardim procurando formas de apresentá-lo em um contexto de arte, produzo uma descontinuidade em minha prática habitual de cultivo, pois não me dedico simplesmente ao cuidado das plantas de minha casa, regar, acrescentar terra e húmus aos pequenos viventes, mas a pensar estes procedimentos em um trabalho que será compartilhado com outros. Segundo Kinceler (2008), a descontinuidade é aquela que causa algum tipo de estranheza, de deslocamento da realidade. Para o espectador, a descontinuidade é feita pelo material que utilizo como objeto, como estudo. Minha atenção e cuidado são deslocados da forma habitual e cotidiana, a medida que preciso pensar em dispositivos variados de apresentação, em formas de revelar o que ocorre a partir de ações cotidianas de cuidado. No vídeo, a descontinuidade acontece quando viro a planta de cabeça pra baixo, e ao invés dela estar se erguendo para alto, fica ereta para baixo. Igualmente quando o outro manipula o flipbook, ele também ergue a planta, participa de uma prática, mesmo que simbolicamente, de cuidado.

O desafio está na escolha e forma como vou compartilhar, revelar o que acontece com os gestos de cuidado e cultivo que envolvem meu dia, diretamente relacionados a jardinagem.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CERTEAU, Michel de. GIARD, L. MAYOL, P. **A invenção do cotidiano: 2.morar, cozinhar**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

KINCELER, José Luiz. **As noções de descontinuidade, empoderamento e encantamento no processo criativo de “vinho saber – arte relacional em sua forma complexa”**. 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2008.

REY, Sandra. **Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais**. In: BRITES, Blanca. TESSLER, Elida. O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas. – Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002. (Coleção Visualidade; 4)

## O ENSINO EM BAGÉ - A ARTE CONTEMPORÂNEA NESTE CONTEXTO

**ANA BEATRIZ CAMPOS VAZ<sup>1</sup>; URSULA ROSA DA SILVA<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas- abcvaz@gmail.com*

*<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas- ursulasilva@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Este estudo tem como objetivo investigar o ensino de arte em escolas de Bagé, e como a arte contemporânea se vê neste contexto. A pesquisa se desenvolve no Mestrado em Artes Visuais da UFPel sob a orientação da Professora Dr<sup>a</sup>. Ursula Rosa da Silva.

O interesse provém de minhas ações em sala de aula, nas quais a arte contemporânea é tratada pela possibilidade que oferece de colocar em discussão questões relativas ao que é vivido no cotidiano.

A subjetividade manifesta na expressão do aluno e no contato com artefatos culturais pode servir de suporte para que este se veja como parte constitutiva do processo educativo. Neste ângulo, a cultura visual é contemplada por sua vocação em lidar com o contexto emergente e com as diferenças que dele emanam. É necessário ter presentes os discursos visuais produzidos hoje, com seus múltiplos enfoques e que demandam novos saberes. Saberes, que conforme HERNÁNDEZ (2007), favoreçam o entendimento de si e da realidade vivida e como as visualidades se processam. Saberes que levem a compreensão das produções de outras culturas, no entanto, não através de concepções universais, mas, percebendo o contexto de onde vieram (HERNÁNDEZ, 2000).

O público, por conviver com imagens consagradas, acostumou-se a recebê-las como arte. A questão da beleza ainda vinculada à criação artística vem à tona como inerente à obra de arte. O conceito do belo como ideal deriva da concepção platônica na qual a moral e a beleza estão unidas numa busca de exatidão e equilíbrio. O equilíbrio pensado como universalização do que seria verdadeiro expressar, ainda parece vigorar no que é pensado sobre arte.

Mas, de que verdades o Século XXI dispõe? Talvez a única seja justamente o fim dessas verdades. A modernidade, para MAFFESOLI (2005), trazia a idéia de progresso ou projeção no futuro, que funcionavam como direção na qual se fixar. Na pós-modernidade, são as relações que estabelecem este aporte. A experiência partilhada e o não afastamento da natureza, ou seja, a natureza como o Outro, mas, não mais como um objeto afastado.

A arte contemporânea traz consigo os questionamentos que não foram respondidos pela arte moderna, no entanto, não os nega (BOURRIAUD 2009) e nem tenta respondê-los, mas, ao contrário, propõe novas indagações ante uma miríade de escolhas e caminhos possíveis. Em nada parece ser excludente.

Como o público poderia ter acesso a obras contemporâneas, que às vezes, por seu caráter efêmero podem nem ser notadas? Como este público poderia se relacionar com a arte atual sem usar os critérios que adquiriu e que até então lhe davam segurança sobre o que se apresentava à sua frente como arte?

Vejo nas aulas de arte o lugar propício para trazer o debate colocando em pauta essa discussão. CUNHA (2012) salienta que a arte contemporânea mostra as práticas vividas pelos alunos, contudo, quiçá esteja fora do contexto escolar, justamente pela não intimidade dos docentes com estas práticas, ou pelo desconforto que elas, muitas vezes, provocam. Será que as

escolas referidas estão se posicionando dentro de um enfoque, ainda da modernidade onde as “técnicas” são o fazer, ou será que a arte atual se faz presente e a “técnica” é só um artifício.

A arte contemporânea, pela sua natureza híbrida e seu caráter democrático, no sentido de não haver espaço para censura, pode favorecer um envolvimento maior por parte dos alunos porque, a princípio, as regras ficam de fora. CUNHA (2012, p.121) refere: “[...] o quanto as diferentes modalidades da Arte Contemporânea tem a nos ensinar sobre um olhar aguçado/questionador sobre o mundo [...]”.

O meu objeto de pesquisa não está afastado de meu corpo, pois é visto de dentro a partir de minhas práticas. Para tratar destas questões me apoio, também, no que tange à metodologia em LANCRI (2002), que se refere ao meio como começo, ou seja, do meio do meu fazer pedagógico, é que surgiram as questões que estou considerando. Essas são referências para me ajudar na construção desta pesquisa, visto que, é do meu exercício em sala de aula com a arte contemporânea que surgiu a necessidade de vislumbrar os currículos das escolas de Bagé e o espaço que a arte contemporânea ocupa nestes.

## **2. METODOLOGIA**

A investigação acontece em escolas da rede pública municipal, escolas da rede estadual e escolas da rede privada. A pesquisa tem uma abordagem qualitativa, sendo o aspecto quantitativo considerado, e de revisão bibliográfica, constituída por meio de entrevistas estruturadas, porque as perguntas são as mesmas de acordo com o grupo a qual se destinam, quais sejam: docentes, alunos e coordenação pedagógica. Porém, as respostas são abertas, pois não são previamente estabelecidas. Optei por estes públicos específicos por entender que poderia obter um apanhado a partir de realidades que reflito serem distintas. Com turmas da série/ano final do ensino fundamental, pela hipótese que, neste período de escolarização, o senso crítico do aluno está em desenvolvimento e expressões “como não sei desenhar” estão muito presentes. Também, pela história vivida por este aluno em todo o seu percurso até aqui, e que pode, de certa forma, ter adquirido, por experiência, um contato maior com a arte. Quer seja esta produzida por artistas, ou, através de suas próprias práticas em sala de aula. A ideia é que a arte contemporânea está livre de pré-conceitos e desta forma pode favorecer o contato do aluno de forma diferenciada.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A pesquisa se encontra em fase inicial onde realizo revisão bibliográfica. Neste contexto, estou utilizando os escritos de BOURRIAUD, HERNÁNDEZ, CUNHA, MAFFESOLI, LANCRI. Além do trato com estes autores, realizo a busca em teses e dissertações que possam me mostrar os caminhos que foram percorridos, e o que deles permitam me valer. Já comecei o contato com escolas, e neste momento, as relações que necessitam ser estabelecidas entre mim e a escola, através de seus representantes, estão sendo firmadas.

## **4. CONCLUSÕES**

Diante do exposto penso ser relevante a atuação do professor, como mediador, neste processo de favorecer acesso às produções contemporâneas, ampliando repertórios, oportunizando a pesquisa e reflexão. Sem falar que a arte atual lida com assuntos que podem estar no cotidiano

dos alunos. Como, então, poderia estar fora do contexto da sala de aula? Vejo as questões presentes na arte atual, como reflexos de um tempo que está sendo vivido e que passam pelo contexto escolar, e este, não poderia alijá-lo de suas discussões.

Como a pesquisa se encontra em andamento, os resultados estão em aberto. Tenho consciência de que há muito pelo caminho e como diz Maurice Blanchot (2010), creio ser esta uma conversa infinita, porque várias questões têm me perseguido e é em torno delas que se desenvolvem as minhas buscas.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLANCHOT, Maurice. **A conversa infinita; tradução Aurélio Guerra Neto**. São Paulo: Escuta, 2010. 152 p.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional; tradução Denise Bottmann**. São Paulo: Martins, 2009. CUNHA, Suzana Rangel Vieira da. **Questionamentos de uma professora de arte sobre o ensino da arte na contemporaneidade**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (organizadores). *Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação*. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2012. Cena 2, p. 99-121.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2006.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho; tradução Jussara Haubert Rodrigues**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual; tradução Ana Death Duarte**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

LANCRI, Jean. **Modestas proposições sobre as condições de uma pesquisa em artes plásticas na universidade; tradução Sônia Taborda**. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (organizadoras). *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Ed. da Univ., 2002. Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas na universidade, p. 17-33.

MAFFESOLI, Michel. **O mistério da conjunção: ensaios sobre a comunicação, corpo e socialidade; tradução Juremir Machado da Silva**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

## LER OU NÃO LER, EIS A QUESTÃO: SOBRE PALAVRAS E NÃO-PALAVRAS EM UMA CONSTRUÇÃO POÉTICA

**ANDRÉ WINTER NOBLE<sup>1</sup> ; RENATA AZEVEDO REQUIÃO<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Mestrando em Artes Visuais e bolsista CAPES, junto à linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano no Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas – a.winternoble@gmail.com*

<sup>2</sup> *Professora Adjunta do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes, e do Centro de Letras e Comunicação, da Universidade Federal de Pelotas – ar.renata@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Esta investigação, vinculada ao Grupo de Pesquisa Artefatos para Leitura e Construção do “pequeno território”, tem como ponto de partida o projeto apresentado à linha de pesquisa

Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano do mestrado em Artes Visuais/UFPel, sob orientação da professora Dr<sup>a</sup> Renata Azevedo Requião.

Tendo como pano de fundo a urbe, objetivamos intra-relacionar palavra e imagem a fim de discutir, desde o ponto de vista das artes visuais e gráficas, a relação entre letra e desenho. Tratamos, pois, o texto verbal majoritariamente como imagem, cientes da potência significativa já imposta a ele pela cultura.

Para ajudar-nos a ver a grafia — graphein — essencialmente como desenho, trazemos Mira Schendel, Isidore Isou e Cy Twombly como principais referências artísticas e conceituais. Por se utilizarem do fragmento textual para a construção de imagens, as obras de Schendel e Twombly garantem seus lugares em uma rentosa tradição de artistas cuja produção se vale intensamente da palavra escrita para a criação de suas obras visuais. Já o poeta Isidore Isou, contemporâneo de Mira e Cy, busca antes de tudo liquidar com a palavra e sua utilidade, recriando uma espécie de alfabeto cujos significados seriam propostos por cada indivíduo que o acessa.

Este resumo se refere a uma experiência estética, parte da construção de minha poética, muito influenciada por questões presentes ou suscitadas pelas obras de Mira Schendel, Isidore Isou e Cy Twombly. O lugar que habitamos, a cidade, a trama textual nela presente fragmentadamente, ampara e tensiona minha construção poética.

## **2. METODOLOGIA**

Aspectos importantes para erigir essa poética particular vêm de minha primeira formação — ligada ao Design Gráfico —, dos quais destaco o interesse pela palavra nas suas múltiplas roupagens, pela palavra e sua visualidade, necessariamente associada a uma ideologia, e não apenas a um conceito e a um sentido. Da Licenciatura em Artes Visuais — minha segunda formação —, trago a atenção por questões ligadas à infância e aos primeiros gestos humanos, sobretudo pela aquisição da escritura, pois é ainda muito cara a esta construção poética. Daí, considerada a cidade, a noção de escritura — escrita e caligrafia —, se amplia para um amplo sentido, o qual abarca toda uma sorte de vestígios deixados pelo ser humano em seu percurso sobre a Terra.

Na construção desta poética, abrimos a gaveta de guardados e trazemos à prática múltiplos esboços, idéias e garranchos registrados, até então, unicamente em papéis. Enquanto rascunhos ganham vida, e deixam visível a metodologia invisível até então utilizada, outros surgem para os registros das próximas obras.

A recuperação desses desenhos, feitos ao longo da vida, sua identificação e o redesenho desses esboços, são a principal metodologia desta etapa. Assim, se imbricam idéias, se justapõem desenhos e pequenas notas que apontam para conceitos. Somam-se a esses procedimentos, leituras e fichamentos de livros ligados à escrita e ao desenho, bem como ligados ao estímulo consumo na infância e à publicidade presente nas cidades.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como resultado de pesquisa em busca de referenciais artísticos, identificar o trabalho de Isidore Isou permitiu lançar uma nova visão ao signo verbal, sendo essa sua proposta em seu manifesto Lettriste, publicado em 1947, sob o título Introduction à une nouvelle poésie et à une nouvelle musique. No Lettrisme, desenvolvido por Isidore Isou, se vê extremo combate às

palavras, como se nenhuma delas fosse capaz de traduzir os reais impulsos de quem as profere. Isso enfatiza que os vocábulos, de tanto uso sem maior motivação, liquidam com a sensibilidade, servindo apenas para determinar e isolar as coisas por eles referidas.

Mira Schendel, através de intenso exercício em tempos não-digitais, desloca certo artefato verbal — a letraset, ou letra autocolante —, da construção publicitária para o papel arroz (suporte majoritariamente artístico). Mira usa a letra não apenas como letra de um alfabeto, associada a uma língua, mas também como desenho. A artista percebe a potência visual de sua escrita e dos gestos com os quais a produz. Com isso, Mira se aproxima de Cy Twombly, que, por entre as marcas de sua gestualidade, deixa escapar “garranchos”, que se são não-palavras, são também não-desenhos. Em exercícios caligráficos que resultam em desenhos, na construção de escrita particular. Tal escrita se vale de fragmentos de outras tantas escritas tipográficas, inclusive as literárias, como fragmentos da poesia mallarmaica.

Sobre a escritura promovida por Cy Twombly, Roland Barthes, em seu *Cy Twombly ou Non Multa sed Multum*, comenta:

A letra, feita por Tw[ombly] — o oposto de uma letrina —, é uma letra traçada sem capricho. No entanto, não é infantil, pois a criança capricha, faz um esforço, morde a ponta da língua; trabalha com afinco para dominar o código dos adultos. Tw[ombly], ao contrário, dele se afasta, sua mão arrasta-se, é sem energia, parece entrar em levitação; dir-se-ia que a palavra foi escrita com a ponta dos dedos, não por asco ou tédio, mas por uma espécie de fantasia aberta à lembrança de uma cultura morta, cujo vestígio é constituído por algumas palavras. (BARTHES, 1990, p. 144-145)

Como reflexo da barbárie ocorrida, sobretudo na primeira metade do século XX, alguns artistas mutilaram a imagem e lhe enxertaram o texto, na tentativa de criar não mais imagem, nem mais texto, Arte. Artefatos que surgem e tencionam as catalogações impostas pela História.

Ao longo dos múltiplos percursos traçados no cotidiano metropolitano, nos deparamos com excessos verbo-visuais, sobras de cartazes publicitários entre pixações, placas informativas, anúncios, letreiros, graffiti e outras tantas palavras e grafismo recém-postos e sobrepostos pelo homo consumens. Em meio ao caos imposto pelo excesso, consideramos a palavra não mais como informação, mas como uma espécie de textura, um papel-de-parede externo às habitações contemporâneas. Isso reflete e reforça o pensamento constituído nessa construção poética, que almeja considerar o texto verbal majoritariamente como imagem, considerando questões formais do desenho da grafia, do que outrora fora somente letra, mas que antes de ser letra, abstrata, fora também desenho.

Assim como no Lettrisme, onde os signos se apresentam e se justapõem de acordo com sua musicalidade fonética, Mira faz com que o signo verbal, não obstante, emerja da alvura translúcida do papel arroz, explorando o corpo tipográfico, deixando de ser tipo para ser grafia, desenho abstrato, permitindo que letraset e desenhos tipográficos destaquem-se na superfície gráfico-pictórica quase que exclusivamente para discutir desenho.

Seguindo o mesmo caminho de Isou, Mira não se detém ao significado original da letra, mas sim explora sua imagem plástica, o desenho gráfico, a silhueta da grafia. A obra de Mira Schendel é como uma espécie de poesia, preocupada não mais em narrar algo, mas sim em contornar o preenchimento das letras que outrora narraram. Seu interesse está na resignificação da letra, no deslocamento do elemento tipográfico de seu contexto informacional, publicitário, editorial para a composição artística. Mira vale-se do signo abstrato, alfabético para criar suas composições visuais. E para que sejam, sobretudo visuais, extrai sua sonoridade e sua memória de alfabeto, de letra.

A partir desses apontamentos me percebo e me aproximo de Mira e Isou. Percebo que, como eles, sou artista interessado não tanto pelo conceito da palavra escolhida, rerepresentada, mas sim pelo caráter plástico que a palavra escrita agrega à composição visual. Meu interesse está na resignificação da letra e no exercício de sua escrita, está no deslocamento do elemento tipográfico de seu contexto informacional, publicitário, editorial (em constante ascensão), para a composição artística.

Valho-me do exercício da escrita e da caligrafia para a criação visual e, para que seja majoritariamente visual parto em direção contrária, indo de encontro ao reaprendizado da escrita, por vezes quase removendo a sonoridade e a memória de alfabeto das letras. Com isso, aproximando-me da criança e suas primeiras escritas e tentativas de escrita. Para discutir desenho e caligrafia, gero e me valho de objetos, máquinas, brinquedos, artefatos de desenho, para criar grafismos, garranchos, escritura, brouillon.

#### **4. CONCLUSÕES (PARCIAIS)**

Diferentemente dos escopos representacionais que o período renascentista colocou para si, não decalcando signos verbais que pudessem interferir na contemplação daquela janela pintada e, então, aberta para o mundo; hoje, a interrelação entre linguagens se tornou necessária não só para a melhor compreensão da contemporaneidade, como também para o entendimento das novas gerações imersas em uma profusão de meios, confeccionados para estimular boa parte de sua sensorialidade distante, como audição e visão.

Percebemos estes estímulos no percurso urbano, o qual nos bombardeia com ataques verbo-visuais dos mais diversos, criando uma espécie de deformação informativa em meio à profusão de informações cotidianas. Com isso, o passante quase deixa de ser leitor para ser visualizador, lendo apenas aquilo que lhe salta aos olhos, aquilo que lhe punge. Os demais textos atuam como uma espécie de textura da página-urbana, sobras e vestígios de uma guerra palimpsestica que atribui prêmios em dinheiro àquele que escrever por último, de maneira mais chamativa e persuasiva. Palavras deixam então de ser palavras para serem imagens, combinações de letras atribuídas a grandes corporações deixam de chamar a atenção por seus fonemas, mas pela visualidade de suas tipografias, por suas escrituras.

Em meio à multiplicidade de informações, textos e texturas se confundem e garantem à palavra majoritariamente um caráter de pintura textual ou desenho caligráfico do que propriamente de informação. Movimento já entendido em meados do século XX por Mira e Twombly, os quais se utilizam da verbalidade diária, sobretudo pelo caráter visual de suas escritas. Palavras que se contaminam pela visualidade, visualidades que se contaminam por palavras como os movimentos que, na época de Mira e Twombly, davam seus primeiros gritos, que se amplificam na contemporaneidade.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- \_\_\_\_\_. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 2007. BASBAUM, R. **Além da pureza visual**. Porto Alegre: Zouk, 2007.
- BENJAMIN, W. **Obras escolhidas. Volume I**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1987.
- CASA NOVA, V.; VAZ, P. B. **Estação imagem: desafios**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.
- DIAS, G. S. **Mira Schendel: Do espiritual à corporeidade**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- FISCHER, S. R. **História da escrita**. São Paulo: UNESP, 2009.
- FONSECA, C. **A poesia do acaso (na transversal da cidade)**. São Paulo: T. A. Queiroz, 1982.
- FOUCAULT, M. **Isto não é um cachimbo**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- GAGNEBIN, J. **Lembrar escrever esquecer**. São Paulo: Ed. 34, 2006.
- GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. São Paulo: LTC, 2012. ISOU, I. **De l'impressionisme au Lettrisme**. Paris: Filipacchi, 1974.
- MARQUES, M. E. **Mira Schendel: a estética da expressividade mínima**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- MEGGS, P. B. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- OHTAKE, R. **A gráfica urbana**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 1982. PEIXOTO, N. B. **Paisagens urbanas**. São Paulo: Editora Senac, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Cenários em ruínas: a realidade imaginária contemporânea**. Lisboa: Gradiva, 2010.
- PÉREZ-ORAMAS, L. (org.). **León Ferrari and Mira Schendel: o alfabeto enfurecido**. New York/Porto Alegre: The Museum of Modern Art/Cosac & Naify, 2009.
- SABATIER, R. **Le Lettrisme: les creations et les createurs**. Nice: Z'éditions, 1989. THOMAS, J. **Isidore Isou's Spirited Letters**. 2011. Acessado em: 21 out. 2012. Online. Disponível em: <[www.ieef.org/jjtisou.pdf](http://www.ieef.org/jjtisou.pdf)>.

## NAS ÁG(U)AS DA AGA – REFLEXÕES SOBRE A TRAJETÓRIA DA ASSOCIAÇÃO GAÚCHA DE ARTE-DUCAÇÃO

**AUTA INÊS MEDEIROS LUCAS D'OLIVEIRA<sup>1</sup> ; MIRELA RIBEIRO MEIRA<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>PPGAV-Mestranda / CA / UFPel / NUTREE – autaines@yahoo.com.br*

*<sup>2</sup>PPGAV-Orientadora / CA / FaE / UFPel / NUTREE – mirelameira@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar os resultados parciais de uma investigação que teve início em 2012 e tem como foco a história da Associação Gaúcha de Arte-educação (AGA). Prestes a completar 30 anos em 2014, esta entidade vem, desde 1984, promovendo o debate em torno da arte na educação formal e não-formal do Rio Grande do Sul.

Criada no período de redemocratização do Brasil, a AGA participou da criação da FAEB (Federação dos Arte-educadores do Brasil) e das discussões que antecederam a elaboração da Constituição de 1988 e da LDB de 1996, quando, junto às demais associações de

arte-educadores do país, obteve uma de suas maiores conquistas: a garantia de um espaço para o Ensino da Arte nos currículos das escolas brasileiras em todos os níveis da chamada Educação Básica.

Associação de referência na formação de uma geração de arte-educadores da qual faço parte, hoje a AGA se resume a um grupo de discussão na rede de computadores. Este trabalho pretende desvendar, através da análise das diferentes configurações que a AGA adquiriu ao longo de sua história, como foram se configurando as novas tendências no ensino da arte e no movimento associativo dos arte-educadores gaúchos. As categorias de análise tomam como referência as noções de tribos contemporâneas (MAFFESOLI, 2000) e de socialidade (MAFFESOLI, 2005), considerando o paradigma ético-estético (MAFFESOLI, 2007) como potente instrumento de análise dos movimentos sociais na contemporaneidade. Pretende-se sobretudo contribuir na criação de um espaço político e poético de reflexão, memória, documentação e pesquisa em torno da historiografia da arte-educação no Rio Grande do Sul.

## **2. METODOLOGIA**

A pesquisa utiliza um cruzamento de metodologias, aliando a análise de uma farta documentação (fotos, boletins, manifestos, etc.) às narrativas obtidas em entrevistas com diferentes líderes da AGA em diferentes épocas. Além disso, visto que a história da minha formação como arte-educadora coincide com o período de criação e desenvolvimento da história da AGA, utilizo o método (auto) biográfico proposto por JOSSO (2010) e MOMBERGER (2012) que coloca o sujeito-aprendente e suas experiências no centro do processo de formação. Os objetivos deste método evidenciam, de um lado, um processo de mudança de posicionamento do pesquisador, e, de outro, um novo território de reflexão que contempla a intersubjetividade como modo de produção de saber e construção de sentido (JOSSO, 2010, p.31).

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Até o presente momento, já foram realizadas oito entrevistas com expresidentes da AGA e outros arte-educadores que construíram a história deste movimento no Rio Grande do Sul. Suas histórias de vida, aliadas à minha própria auto-biografia, estão sendo articuladas em um texto que privilegia a narrativa como forma de compreensão biográfica de todo processo.

Os entrevistados disponibilizaram ainda um grande número de documentos, fotos, boletins, cartas e manifestos do período em que militavam na AGA. O acervo que se constituiu é riquíssimo e inédito, devendo provavelmente desdobrar-se em um projeto de extensão que digitalize tamanha quantidade de material em uma espécie de biblioteca virtual a ser disponibilizada para futuras pesquisas na área.

## **4. CONCLUSÕES**

A inovação deste trabalho tem se demonstrado nas próprias falas dos entrevistados que lamentam o fato de que pouco havia sido escrito a respeito da história da Associação Gaúcha de Arte-Educação.

“Então, alguma coisa da AGA tem que ser dita, tem que ser registrada, e eu acho que tu tá fazendo esse trabalho lindo, né, de botar na história acadêmica né, da pesquisa, enfim, pra que isso alcance outras pessoas. Que não fique só nesse saudosismo, né, ou essa coisa de um grupo que se formou e se desfez e acabou, morreu aí.” (COELHO, entrevistado em 15 de abril de 2013)

“É importante dar continuidade às pesquisas e fazer da AGA, assim, um campo problemático de investigação. Eu acho que tem muita coisa a se falar sobre a história do ensino da Arte, seja no do Brasil, ou aqui no Rio Grande do Sul, ou nas próprias cidades, né, que a AGA se movimentou. Eu acho que tem um material muito rico para se pensar ensino, educação, ensino de arte.” (COELHO, entrevistado em 15 de abril de 2013)

“É um trabalho que tu vai começar a fazer e que precisa de mais pessoas que é juntar esse material e transformar numa narrativa, né. Porque a gente quer também que essa história seja contada, né? Que as pessoas, que os meus alunos conheçam... Porque eu acho que... porque (Figura 01) (Figura 02) se não, é uma coisa que eu digo até na minha tese, se a gente não escreve, a gente morre. E essa história vai morrer, entende?” (LOPONTE, entrevistada em 02 de abril de 2013)

“O importante na pesquisa é que as novas gerações conheçam, que a gente não tá começando do zero... Quanta coisa, como movimentos que aconteceram aqui e que essa geração de vinte anos não sabe, não sabem que existiu, então eles não veem futuro daquilo ali porque eles não sabem de toda essa história que aconteceu já, acho que é coisa de a gente aprender com o que a gente fez não no sentido de evoluir, mas no de recriar, fazer. O desafio nosso da AGA é pensar que AGA pra esse tempo de hoje? Qual é a AGA que a gente precisa? Não é a AGA dos anos 80, agora tem que ser outra. Qual é o formato? Tu vais nos dizer.” (LOPONTE, entrevistada em 02 de abril de 2013)

O tema é envolvente, extenso e, a cada avanço, vê a AG(u)A se mover e se modificar. Esta pesquisa tem transbordado e oscilado entre a teoria e a prática, pois, juntamente com o IF-Sul, Centro de Artes e o polo Arte na Escola da UFPel, promoveu em agosto próximo/passado o

Seminário de Arte-Educação: Memórias e Perspectivas Contemporâneas, que ocorreu simultaneamente em Pelotas e Bagé, movimentando centenas de arte-educadores gaúchos. Este seminário e as reuniões que dele derivaram constituem-se como o mais novo capítulo da história da AGA, retomando questões que estavam adormecidas e atestando que esta investigação e o movimento de arte-educação, tal como as águas de um rio, deverão continuar a fluir constantemente.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JOSSO, M.C. **Histórias de Vida e Formação**. São Paulo: Cortez, 2010.
- MAFFESOLI, M. **O Tempo das Tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- MAFFESOLI, M. **O Mistério da Conjunção: Ensaio sobre Comunicação, Corpo e Socialidade**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MAFFESOLI, M. **O Ritmo da Vida: Variações sobre o Imaginário Pós-Moderno**. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- MOMBERGER, C.D. **A Condição Biográfica: Ensaio sobre a narrativa de si na modernidade avançada**. Natal: EDUFRRN, 2012.

## LUGARES PARA A IMAGEM: REFLEXÕES SOBRE AS ESPACIALIDADES NA PINTURA

**CARLA VIVIANE THIEL LAUTENSCHLAGER<sup>1</sup>; ADRIANE HERNANDEZ<sup>2</sup> (ORIENTADORA);**

*<sup>1</sup>Mestranda do PPGAV da UFPel; carlathiel@gmail.com*

*<sup>2</sup>Prof.<sup>a</sup> colaboradora do PPGAV UFPel; hernandez\_adri@yahoo.com.br*

## 1. INTRODUÇÃO

O presente texto é voltado para a produção artística da pesquisadora, cuja discussão, identifica e problematiza o processo de criação de pinturas, onde há geração de espacialidades singulares, pela sobreposição de camadas de tinta, e pela sobreposição e cortes de planos e suportes. A reflexão parte do pressuposto de que a poética “é o pensamento possível da criação” (PASSERON, 2004). A pesquisa conceitual acompanha o fazer prático e uma retroalimenta o outro, tornando possível, como aponta Jean Lancri, entrecruzar à produção plástica com a produção textual, “cada uma dessas duas produções se erige em cruzeta com a outra, elas se escoram” (LANCRI, 2004). Analiso assim o pensar e o criar, gerando sentidos enquanto imagem, objeto e escrita no campo da arte.

Desenvolvo o conceito de imagem dialética - utilizado por Walter Benjamin, e evidenciado por Georges Didi-Huberman, como imagem crítica -, identifico como um conceito operatório, que influencia meu pensamento e percepção sobre as pinturas que realizo.

Assim teremos talvez uma chance de compreender melhor o que Benjamin queria dizer ao escrever que “somente as imagens dialéticas são imagens autênticas”, e por que, neste sentido, uma imagem autêntica deveria se apresentar como imagem crítica: uma imagem em crise, uma

imagem que critica a imagem – capaz, portanto de um efeito, de uma eficácia teórica -, e por isso uma imagem que critica nossas maneiras de vê-la, na medida em que, ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la verdadeiramente. E nos obriga a escrever esse olhar, não para “transcrevê-lo”, mas para constituí-lo (DIDI-HUBERMAN, 1998).

Neste sentido busco por uma produção constitutiva de espacialidades, geradora de visualidades que incite o espectador a buscar seu próprio modo de se situar nela – ou a partir dela - ver e sentir a pintura, com bases nos valores da pintura pelos indícios, que procura subverter o caráter de representação.

### 3. METODOLOGIA

A produção de pinturas nasce de um desejo, de um querer fazer, “na origem do desejo de figurar, figura o desejo de dar uma figura ao desejo”<sup>1</sup>. Com este propósito, escolho trabalhar com o processo, com experimentações e explorar as possibilidades que surgem, percebendo sempre novas formas de provocar desdobramentos. Nesta direção, também Jean Lancri fala sobre as mudanças que permeiam a pesquisa artística e dos desvios inerentes do processo:

Se poderia dizer que o artista, hoje, espreita as mudanças de rumo imprevistas de seu pensamento, no que consiste sua premeditação, isto é, o estabelecimento de seu alvo artístico. Se poderia dizer que o artista, assim que concebe um projeto, medita sobre os efeitos da renúncia de todo projeto (LANCRI, 2004).

Não existem regras fixas, no entanto algumas ações se tornam recorrentes no meu processo de criação. Nas pinturas alguns acasos são gerados por uma ação específica, onde deixo escorrer tinta na tela, formando uma trama inicial. Guiada por estas linhas, novas camadas de tinta são depositadas, algumas imagens fluidas são contornadas, delimitando espaços. Outra ação recorrente são os cortes na tela, como uma maneira de “esculpir” a pintura. A ação de cortar com o estilete, que é norteadada pela trama de linhas feitas com pincel ou de tinta escorrida sobre a tela, gera vazados. Quando a tela é fixada na parede, tais vazados produzem sombras projetadas a partir do intervalo entre a parede e o chassi. As marcas e indícios evidenciam a objetualidade pintura, mas sem limitar o surgimento de figuração ou aludir uma visualidade que parece se projetar ao infinito.

Estar atento ao processo e o resultado obtido a partir dele é algo que Sandra Rey aponta como essencial para estabelecer relações imagináveis e manter-se aberta para novas descobertas, como relata sobre a instauração da obra de arte:

---

<sup>1</sup>René Char, *La nuit talismanique* (1972), Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1983, p. 494. In: LANCRI, Jean. Sobre como a noite trabalha em estrela e por quê. Conferência pronunciada em Montreal, na Universidade de Quebec (UQAM), em 11 de maio de 2004.

Tudo ficaria muito pobre se pensássemos a obra como um mero produto final, resultado de um projeto estabelecido a priori, sem levarmos em conta os acasos que são inerentes ao processo de criação. Pensar a obra como processo, implica pensar este processo não como meio para atingir um determinado fim – a obra acabada – mas como devir. Implica pensar que a obra não avança segundo um projeto estabelecido, ela avança segundo este a priori: a obra está constantemente em processo com ela mesma (REY, 1996).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A obra e os jogos conceituais colocados pelo artista Lucio Fontana (1899-1968) são referenciais importantes para pensar o meu processo. O conceito de espacialidade, identificado nas suas pinturas, principalmente por trabalhos em que furou e cortou a superfície da tela, rompendo com a concepção de espaço metafórico tradicionalmente utilizado no campo pictórico até então, são elementos que procuro trazer para meu trabalho:

O campo oferecido pela superfície da pintura, e que Fontana define na medida exata, é um campo de forças por causa do conteúdo simbólico que a tradição e a história, da arte ocidental, contribuíram para construir: plano da representação, superfície da projeção do imaginário, espelho opaco das coisas, espaço ilusório ou concreto para a construção das figuras e dos ícones. Fontana o delimita e desnuda em suas monocromias, quer seja o branco da tela preparada, quer seja uma cor (TAZZI, 1998).

Este desnudar a superfície pictórica através de cortes e furos possui um caráter gestual e enfático, pois necessita força para que a ação se efetive com o caráter atribuído, algo que difere do meu processo, pois os cortes que realizo são ações comedidas e não há ênfase na força, no entanto, geram a terceira dimensão real da tela, que foi a busca feita pelo artista.

O caráter gestual no meu trabalho surge mais por conta dos escorridos de tinta e pinceladas. Neste sentido, gesto e acaso, estão intimamente ligados, existe uma casualidade que o próprio gesto controla, porém, sem dominá-lo por completo.

Para perceber questões sobre gestualidade e também pela formação de uma espacialidade singular, busco discussões geradas pela obra do artista norte-americano Jackson Pollock, na década de 1950. Segundo o artista e escritor Allan Kaprow (KAPROW, 2006), “com Pollock, entretanto, a assim chamada dança do dripping, o golpear, espremer os tubos de tinta, fazer borrões e o que mais entrasse em uma obra, deu um valor quase absoluto ao gesto habitual” e suas pinturas de grande formato modificaram a relação do espectador com a obra de arte, em relação a obras tradicionais, ou seja, com características de trompe l’oeil principalmente, necessitando neste, buscar um modo de adentrar pelas sensações causadas pela pintura.

A opção de Pollock por grandes formatos faz com que sejamos confrontados, tomados de assalto, absorvidos. No entanto não devemos confundir o efeito dessas pinturas com o das centenas de pinturas em grande formato feitas no Renascimento, que glorificavam um mundo cotidiano idealizado, familiar para o observador, frequentemente fazendo com que a sala se prolongasse na pintura por meio de trompe l'oeil. Pollock não nos oferece tal familiaridade, e o nosso mundo cotidiano de convenção e hábito é substituído pelo mundo criado pelo artista. Invertendo o procedimento descrito antes, é a pintura que se prolonga na sala (KAPROW, 2006).

No entanto, no meu trabalho, mesclo alguns elementos que são familiares de algumas formas e figuras com ações de cortar, deixando evidente o suporte utilizado.

#### 4. CONCLUSÃO

Busco ainda desenvolver conceitos que possam elucidar a produção ou ao menos, mais modestamente, balizar questões recorrentes, como: dentro/fora, figuração/abstração, imanente/transcendente, acaso/controlado e desenho/pintura. Estas noções que são tradicionalmente vistas como dicotômicas, busco com o meu trabalho, proceder relações de aproximações, convivências, conflitantes talvez, mas não impossíveis. É desse modo que “tal pesquisa não preconizaria um outro uso da racionalidade, mas pregaria o uso de uma racionalidade outra. Qual? Aquela da arte” (LANCRI, 2004); Neste relato, Jean Lancrì defende a ideia de que o campo da arte estabelece sua própria racionalidade e um “processo cognitivo que seria conectado sobre o sensível e não somente sobre o conceito”.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

##### Livro

DIDI-HUBERMAN, G. (1998). **O Que Vemos, O Que nos Olha**. São Paulo: Editora 34 Ltda.

##### Capítulo de Livro

LANCRI, J. (2002). **Metodologia da Pesquisa em Artes Visuais**. In: B. BRITES, & É. TESSLER, O Meio como Ponto Zero (pp. 30-45). Porto Alegre: UFRGS.

KAPROW, A. (2006). **O legado de Jackson Pollock**. In: C. COTRIM, & G. FERREIRA, Escritos de Artistas: anos 60/70 (pp. 37 - 45). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

##### Artigo

PASSERON, R. (2004). **A poética em questão**. Revista Porto Arte nº 21 , 05- 17.  
REY, S. (1996). **Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais**. Revista Porto Arte nº 13 , 81-95.

#### Resumo de evento

LANCRI, J. (2004). **Sobre como a noite trabalha em estrela e por quê**. Conferência pronunciada em Montreal, na Universidade de Quebec (UQAM), (pp. 99 -110). Montreal.

#### Documentos eletrônicos

TAZZI, P. L. (10 de Janeiro de 1998). **XXIV Bienal de São Paulo: núcleo histórico: antropofagia e histórias de canibalismos**. Acesso em 08 de setembro de , disponível em Acervos roteiro de visitas: [www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/roteiro/PDF/21.pdf](http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/roteiro/PDF/21.pdf)

## **A EXPERIÊNCIA COM A LINHA GRAVADA**

**CARLA ROSANE DOS SANTOS VIEIRA<sup>1</sup>; RENATA AZEVEDO REQUIÃO**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas 1 – Carlinha1919@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – ar.renata@gmail.com

### **1. INTRODUÇÃO**

Este trabalho se destina a apresentar um relato de experiência do trabalho desenvolvido para a pesquisa do Mestrado em Artes Visuais até o presente momento. Minha Poética dá ênfase a linha como o microuniverso do trabalho que resulta numa impressão (estampa) de xilogravura. O problema que me levou a desenvolver esta pesquisa era compreender melhor o meu próprio processo de criação que se acentuou durante este período (2012-2013).

### **2. METODOLOGIA**

Apresento como métodos utilizados a produção de xilogravuras, fotografias de detalhes como as linhas empregadas, análise e nomeação destas linhas e conjunto de linhas que o trabalho apresenta. Como técnica uso a xilogravura uma técnica hoje utilizada mais para a produção de sentido e expressão artística e menos como reprodução de obras ou panfletos como quando de seu início. Como material para gravação destes desenhos, que tem como fonte de origem a fotografia, o MDF, um material que me permite fazer as incisões em toda e qualquer direção da matriz, geralmente em tamanhos 25X50 cm, 50 X 90 cm, ou também em 50 X 90 cm. Ao mesmo tempo o material apresenta quase nenhuma marca como a madeira, portanto os sulcos produzidos não sofrem interferência ou esta é quase nula, permitindo a maior exploração das incisões que faço sobre a matriz. Quanto aos instrumentos, as goivas são as que me permitem o gesto expressivo, tão característico da gravura. Adoto como procedimentos a coleta de dados do meu processo, como as operações realizadas desde a aquisição de imagem apropriada, muitas vezes por palavras-chaves em sites de pesquisa e realizo uma análise tanto das Imagens de

dentro (imaginário) quanto das imagens-objeto (impressas e tão divulgadas pela WEB). Portanto trabalho com uma gama de imagens, ou seja, com uma tipologia de imagens, segundo nos fala Lucia Santaella.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados apresentados até o momento da pesquisa são alguns ritmos e/ou tempos para o olhar do espectador dado pelo conjunto variado de linhas apresentados em xilogravuras. Percebendo que o trabalho passa por diversas transformações com toda foto para o desenho sobre o papel até chegar na matriz de MDF, compreendo a importância de, na pesquisa que desenvolvo observar que as linhas 'falam' alto no trabalho a ponto de transmitir o clima o ambiente apropriado para as cenas contemporâneas realizadas com montagem de planos e dentro de um mesmo plano. A pesquisa se torna importante por tratar de uma temática da cena contemporânea em uso de uma técnica artesanal. Há o uso como referência da fotografia com a finalização usando a xilogravura.

A primeira linha mais forte e característica de meu trabalho surgiu de uma necessidade pessoal pelo meu desenho. Este 'meu' desenho' é algo que precisava surgir como prova de que a partir do momento em que decalco o personagem e/ou elemento de uma fotografia, eu obtenho um desenho próprio por ser este obtido de forma manual-gestual, com a utilização de uma caneta e uma lâmina. Mas ali já está impregnado o meu gesto que pode sofrer nuances, deslizos que serão percebidos em cada fase deste desenho (s). Desenhos, pois ainda sofre a interferência de um laser que copia o meu desenho (o scanner) e a seguir uma outra etapa que é passar com o auxílio de um carbono para a prancha de MDF, ali um outro desenho se faz, pela ferramenta e seus deslizos, precisão, ou seja acertos e desacertos.

De um gesto de torção com a mão se faz, assim, a linha mola, característica de muitos trabalhos que realizo, em especial nas faces e em alguns contornos de silhuetas. Uma forma de não permitir retirar o volume das faces. De persistir este caráter escultórico da figura. Pois com volumes, reentrâncias e saliência que a forma humana apresenta e que na fotografia é vista pelos claros e escuros sob a incidência da luz.

Outras linhas foram surgindo, linhas que ainda não me pareciam tão importantes. Porém à medida em que foram surgindo novas gravuras, a quantidade de linhas foram se multiplicando e construindo um ambiente ou um clima apropriado para cada cena construída.

Há uma gravura que talvez resuma senão todas, quase todos os tipos de linhas que tenho espontaneamente criado ao longo de minha trajetória como xilogravadora desde 2008, Passagens (2012). Algumas das passagens destas linhas em nosso olhar realmente parecem prender mais nossa atenção com detalhes, linhas que constroem a figura, dando uma ilusão de volume a sua face. Ao mesmo tempo há uma dispersão para outros lugares destes fragmentos de cenas que compõe toda a representação. Jhon Cray fala em duas obras de Manet onde ocorre algo semelhante.

### **4. CONCLUSÕES**

Percebi que ao buscar na montagem como procedimento sempre utilizado para os trabalhos que tenho realizado desde o princípio de minha produção em artes visuais permitem aflorar o imaginário composto de muitos cruzamentos e que neste momento, mais que antes, a linha é um

elemento fundamental que dá o tom da poética pessoal em xilogravura, por isso é por ela que começo neste atual projeto como uma primeira motivação. Junto às imagens que encontro em meu imaginário e na WEB desenvolvo uma temática humana com influências expressionistas como Oswaldo Goeldi, Lasar Segall e os expressionistas do período alemão. Percebi que mais que as imagens e a temática a linha é quem me move neste momento em conjunto com a cena contemporânea como todo artista procura retratar a sua maneira o seu tempo.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SANTAELLA, Lúcia. **A imagem**. São Paulo, Sp. Iluminuras Ltda., 2010.

RUFFINONI, Priscila Rossinetti. **Oswaldo Goeldi: Iluminação, ilustração**. São Paulo: Cosac & Naify e FAPESP, 2006.

SCHULAMITZ, Behr. **Expressionismo**; [tradução: Rodrigo Lacerda] São Paulo: Editora Cosac & Naify.

## MONSTRUÁRIO/ MOSTRUÁRIO

### CASSIUS SOUZA<sup>1</sup>; NÁDIA SENNA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – [cassius\\_andre@hotmail.com](mailto:cassius_andre@hotmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – [alecrins@uol.com.br](mailto:alecrins@uol.com.br)

## 1. INTRODUÇÃO

O trabalho que apresento é uma produção artística, voltada ao imaginário de personagens e lendas, mas também é um fragmento de estudos, que misturam palavras e textos com a desobrigação de um enredo ou uma narrativa, algo que impera em meus outros trabalhos: histórias em quadrinhos, desenho, efeitos especiais, modelagens digitais, animações e audiovisuais.

Esses meus livros (sketchbooks) constituem o corpo do trabalho poético e reflexivo (material verbal, gráfico e pictórico). As anotações são consequência de uma expressão/impressão inicial, como uma gênese da criação, aqui a imagem flui livremente: desenho, palavra, textos interagem entre si. Porém, diferente das minhas histórias em quadrinhos anteriores, aqui tudo se mistura, sem uma noção de espaço próprio para cada um, subvertendo noções da linguagem da arte sequencial. O processo criativo se materializa como uma espécie de segunda mente, fora do corpo, desenhos se cruzam, ideias disparam pelo espaço da folha, são monstros que bombardeiam o papel branco em seus estados de começo de criação, estando em forma bruta e seca.

Alguns desenhos surgem com nomes, outros não, a sua criação é de momentos inusitados no tempo: viagens, sala de aula, jantar com amigos ou no dia seguinte após um sonho estranho. O tema do monstro surgiu primeiro como um projeto que se chama “História mal assombrada da cidade de Pelotas” onde eu buscava em pequenas comunidades da redondeza o mito e as lendas, mas conforme eu interagia com esses grupos reconheci o meu “eu” interagindo, uma espécie de inserção que era ativo, os seres se revelavam por meio da narração daquela sociedade, mas minha concepção era um fator predominante. Desta forma redirecionei o foco. Buscando primeiro

o meu “eu” diante deste externo. Os cadernos se tornaram o meio, suporte preferencial para esses “monstros” que emergem nas folhas de forma solta organicamente, sem a necessidade de uma pesquisa comunitária, são livres de esquemas, regras ou projetos próprios. Os desenhos são uma espécie de estranhos mosaicos, as páginas funcionam como elemento agregador. O mesmo monstro pode surgir mais de uma vez, em ângulos ou posições diferenciadas, eles podem aparecer novamente em folhas mais adiante indo e vindo, sempre fluindo como o vento ou como o meu pensamento. Os cadernos reúnem a composição destes fragmentos, abertos para infinitas possibilidades de articulações e leituras. O traço do monstro é solto e inacabado, a intenção é deixar transparecer uma energia vital, um fogo que está dentro e necessita sair.

## **2. METODOLOGIA**

A produção segue por um viés qualitativo, aberto a interpretações pessoais. Os cadernos começaram através das pesquisas junto às pequenas comunidades, buscando seus mitos e histórias. Durante o processo, me dei conta do quanto estou inserido nessas comunidades, como indivíduo ativo, no momento que me disponho a sentar e conversar com eles. Minhas concepções artísticas e meu imaginário se transmutam no processo, o que demandou novos questionamentos e implicou em um trabalho que acompanha meu processo criativo e minhas reflexões. O trabalho desenvolvido deve originar um Box, contendo os cadernos editados em fac-símile, o processo criativo e as reflexões engendradas, mantendo o caráter de narrativa aberta, fartamente ilustrado. Utilizo ainda no processo metodológico um mapa visual que me auxilia em desenvolver o trabalho de forma autoral, nesse existe as relações da pesquisa e o intercruzamento desta com o meu fazer diário, num tipo de processo criativo.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A pesquisadora Ieda Tucherman (2012) investiga os monstros modernos de forma peculiar, para a autora esses seres míticos e fantasiosos estão inseridos no universo mitológico de nossa cultura e aparecem cada vez mais na produção midiática contemporânea. Alguns escritores buscaram uma catalogação de forma universal, trazendo uma justificativa para as diferenças existentes destes seres. Jorge Luis Borges (1988) analisa a mitologia dos monstros como uma espécie de zoológico, cheio destas criaturas que combinam elementos reais com as infinitas possibilidades do imaginário. Temos também, Maria Esther Maciel (2006) que investiga os monstros de outra forma, mais peculiar, através dos poetas e escritores que reinventam o bestiário por meio de outra perspectiva, originando assim uma “zoopoética” que inter-relaciona o ser humano com o seu lado bestial. Nessa linha situa-se Clarice Lispector, Kafka e Foucault entre outros, pelas formas de representar o animalesco, uma espécie marcada pela subjetividade. O psicólogo Mário Corso (2004) faz uma catalogação dos seres míticos na cultura brasileira, assinalando semelhanças e diferenças nos vários estados do país. Esses autores citados, assim como suas análises colaboram para elucidar e construir um estudo sobre o tema do monstruoso, além de me auxiliar em compor a formação de um bestiário pessoal e reflexão sobre o mesmo.

## **4. CONCLUSÕES**

A produção se apresenta em fase de produção do objeto que será uma estante (chamada de Mostruário) com gavetas, contendo os sketchbooks (Monstruários), carimbos e algumas folhas para o público interagir, desenhar e carimbar. Um campo de experimentações, uma espécie de coletivo público dos pensamentos, monstruosos ou não, inacabados ou não. Vários artistas já exploraram esta maneira de produzir, entre tantos podemos citar: os Cahiers de Paul Valéry, sketchbooks de Crumb e o The Green Box de Duchamp. Segundo as palavras do artista Arnaldo Antunes (2012) “Qualquer elemento gráfico pode se tornar num instantâneo ready-made”. Desde cartas, cigarros, garrafas, bilhetes de cinema, listas de supermercado. Essa é a força e a vantagem do rabisco, ser qualquer coisa, uma espécie de interferência do mundo que se torna absorvido em riscos, em textos e porque não em desenhos de monstros.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livro

ALMEIDA, Cezar de. BASSETTO, Roger. **Os Sketchboks de Lourenço Mutareli**. São Paulo: Editora Gráficos Burti. 2012.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes. 2003.

BORGES, Jorge Luis. GUERRERO, Margarita. **Manual de Zoologia Fantástica**. México: Fondo de Cultura Económica. 1998.

CORSO, Mário. **Monstruário: inventário de entidades de imaginárias e de mitos brasileiros**. 2ª ed. Porto Alegre: Tomo Ed. 2004.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros**. 3ª Ed. Lisboa: Nova Veja. 2012.

### Documentos eletrônicos

MACIEL Maria Esther. **De enciclopédias e Bestiários: Lugares incomuns**. Revista de letras. UFC. Disponível em: <http://www.revistadeletras.ufc.br/r128Art08.pdf> Acessado em: 15/07/2013.

## DESIGN AUTORAL E ESTÉTICA URBANA: PROJETO E POÉTICA DE OUTDOOR ARTÍSTICO

**GUILHERME FRANCK TAVARES<sup>1</sup>; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [gui.tavares@gmail.com](mailto:gui.tavares@gmail.com)*

*<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [luciaweymar@gmail.com](mailto:luciaweymar@gmail.com)*

### 1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta o processo de criação de um outdoor artístico desenvolvido pelo autor, participante da exposição coletiva do projeto eclético FACES (2012) na cidade de Pelotas/RS. Pesquisa desenvolvida através do Grupo de Pesquisa sobre Design Autoral (UFPEL) e apresentado como artigo final da disciplina “O Design Autoral”, do curso de Mestrado do Programa de PósGraduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas.

O pesquisador lança olhar crítico sobre a cidade e a estética do ambiente urbano nos dias atuais, ao reproduzir em seu trabalho a visualidade dos cartazes e posters rasgados e sobrepostos sobre as paredes da cidade. Ao mesmo tempo, aproveita-se da aparente aleatoriedade dessas camadas de papel para inserir em sua obra referências textuais e simbólicas à cultura e à política latino-americanas.

Ao propor uma abordagem ao Design Autoral como atividade de aproximação entre Arte e Design, o artista discorre sobre as motivações que o levaram a definir estilo, técnica e conceitos com os quais trabalhou na montagem do seu outdoor, relacionando-os com expressões similares encontradas na história da arte.

## 2. METODOLOGIA

O trabalho inicia com a fotografia, técnica utilizada pelo autor para colecionar e compartilhar fragmentos, texturas e situações do cotidiano. Destaca-se aí o registro da sobreposição de fragmentos de pôsteres e cartazes rasgados e deteriorados, comumente encontrados na superfície urbana. Apropriando-se da estética particular desse fenômeno contemporâneo, o artista a utiliza como linguagem visual para a composição do seu outdoor. Utilizando técnica similar à que foi chamada de *décollage* pelos artistas do Novo-Realismo na década de 1950, o artista insere fragmentos de textos e imagens que aparecem por entre as camadas de papel rasgado. Seu discurso poético referencia artistas, evoca símbolos da cultura latino-americana e introduz frases de Joaquín Torres García e Eduardo Galeano, dois grandes pensadores uruguaios.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

À partir da observação da série de texturas encontradas na superfície urbana, a obra chama a atenção para aquilo que o autor considera um fenômeno estético urbano e contemporâneo. Quando a publicidade que ocupa as paredes da cidade expira seu curto prazo de validade, seus materiais tornam-se lixo e sua comunicação torna-se mais um ruído na enxurrada de informações do ambiente urbano. Ao serem parcialmente arrancados, revelam as múltiplas camadas de papel e fragmentos de imagens e palavras se misturam, possibilitando a geração de novos sentidos de potencial poético e estético.

O autor identifica a relação desta trabalho com aquele desenvolvido pelos integrantes do Novo Realismo, movimento desencadeado na França na década de 1950 por artistas como Mimmo Rotella, Raymond Hains e Jacques Villeglé. No contexto contemporâneo, a obra é entendida como expressão de Design Autoral, posto que o cartaz, arquétipo do design gráfico, é utilizado aqui como crítica aos excessos da publicidade. Ao mesmo tempo, a carga semântica oferece um olhar crítico sobre o contexto político e social da região sul, em cumprimento à temática do bicentenário da cidade de Pelotas, proposta pela organização daquela exposição de *outdoors*.

O trabalho encontra-se, portanto, na esteira evolutiva de uma produção artística que inicia com a fotografia, desenvolve-se conceitualmente na forma de outdoor (em novembro de 2012) a partir da participação no Grupo de Pesquisa sobre Design Autoral (UFPEL) e, mais tarde (em julho de 2013), é reconstruída em escala menor para a exposição “ILA-IAD: uma outra história”, ocorrida no Espaço Cultural e Artístico da Laneira (ECAL/UFPEL), sendo, ainda, toda essa produção o ponto de partida para a pesquisa deste autor no curso de Mestrado em Artes Visuais da UFPEL, em andamento.

## 4. CONCLUSÕES

Como obra de múltiplas dimensões e sobreposições, é possível identificar diversas questões importantes provocadas pelo trabalho. Especialmente aquelas que aparecem em sua dimensão conceitual, construída a partir da técnica escolhida pelo artista, a qual evidencia em si mesma uma crítica aos excessos produzidos pela sociedade de consumo. Além disso, há embutido na obra o discurso ideológico e político que leva à reflexão da nossa própria identidade cultural enquanto latino-americanos, conceito que encontra correspondência nos signos visuais da obra. Parte de uma pesquisa em andamento, esta obra é derivada do percurso poético do autor e sua participação no Grupo de Pesquisa sobre Design Autoral pela Universidade Federal de Pelotas.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAUQUELIN, A. **Arte Contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005
- GALEANO, E. **As veias abertas da América Latina**. Montevideo: Siglo XXI, 1971.
- GALEANO, E. **Patatas Arriba. La escuela del mundo al revés**. Montevideo: Siglo XXI, 1998.
- SUDJIC, D. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
- TORRES GARCÍA, J. **Universalismo constructivo**. Buenos Aires: Poseidón, 1944.
- TAVARES, G. In: **Diário Popular**, Pelotas, 05 novembro 2012. Suplemento Especial.
- WEYMAR, L. **Design entre aspas: indícios de autoria nas marcas da comunicação gráfica**. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) - PUCRS, Porto Alegre, 2010.
- Décollage**. In: Wikipedia. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Dcollage>> Acesso em: 09/05/2013
- Jacques Villeglé**. In: Wikipedia. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques\\_Villeg](http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Villeg)> Acesso em: 09 de maio 2013
- Nouveau Réalisme**. In: Wikipedia. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Nouveau\\_Ralisme](http://en.wikipedia.org/wiki/Nouveau_Ralisme)> Acesso em: 09 de maio 2013
- Psychogeography**. In: Wikipedia. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Psychogeographical>> Acesso em: 09 de maio 2013
- Raymond Hains**. In: Wikipedia. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Raymond\\_Hains](http://en.wikipedia.org/wiki/Raymond_Hains)> Acesso em: 09 de maio 2013

## CINEMA E SUBVERSÕES DE GÊNERO NO UNIVERSO INFANTIL

**ISADORA EBERSOL<sup>1</sup>; NÁDIA DA CRUZ SENNA (ORIENTADORA)<sup>2</sup> ; ANA PAULA PENKALA (CO-ORIENTADORA)<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [isadora.ebersol@gmail.com](mailto:isadora.ebersol@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [alecrins@uol.com.br](mailto:alecrins@uol.com.br)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [penkala@gmail.com](mailto:penkala@gmail.com)

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca refletir sobre a construção e representação das identidades de gênero no cinema contemporâneo a partir de filmes que utilizem o universo infantil para relativizar o que se entende por masculino e feminino e questionar as convenções aceitas e perpetradas de gênero. Neste sentido, o enfoque desta investigação se concentra nos filmes *Tomboy* (2011) de direção de Céline Sciamma, *Valente* (*Brave*, Disney-Pixar Animations, 2012), dirigido por Brenda Chapman e Mark Andrews e *Minha Vida em Cor-de-Rosa* (*Ma vie en rose*, 1997) de Alain Berliner e nas relações que podem ser estabelecidas entre os três protagonistas destes filmes. A proposta deste estudo é de problematizar os binários feminino/masculino menina/menino e atentar para a instabilidade das categorias de gênero a partir dos personagens Laure, Merida e Ludovic, crianças que não se enquadram nas normas de gênero impostas a eles dentro dos contextos sociais e históricos em que se situam dentro da narrativa.

É fundamental para este trabalho entender sexo e gênero como construtos discursivos plurais e instáveis em constante construção/desconstrução e, para isso, apoia-se nos estudos culturais e tem como referencial os estudos das teóricas Judith Butler (2003), Simone de Beauvoir (1967) e Laura Mulvey (1983).

Este estudo faz parte da pesquisa que está sendo desenvolvida no mestrado acadêmico do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas onde analiso a representação da mulher no cinema contemporâneo através da direção de arte.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa trilha um caminho metodológico qualitativo, permitindo o estudo segundo relações interpretativas que surgem a partir da observação do objeto e relações teóricas possíveis de serem realizadas para o aprofundamento das questões e fenômenos estudados.

Primeiramente, os filmes foram selecionados a partir de um universo preliminar contendo 68 filmes que foi definido na fase inicial da pesquisa, ainda em desenvolvimento. A identificação de uma representação relevante e/ou subversiva da mulher foi o principal critério para a seleção deste universo preliminar, que conta com longas-metragens produzidos entre os anos de 1982 e 2012, período em que foi identificada uma maior pluralidade de representações. A partir desta seleção, foi possível definir os filmes que seriam analisados para este estudo, priorizando as obras que retratassem o universo infantil e concentrando-se em personagens infantis que, dentro do contexto da narrativa, apresentassem identidade, ações e desenvolvimento que rompessem com as convenções de gênero estabelecidas e ampliassem o entendimento de masculino e feminino. Foram selecionados, a partir destes critérios, os longas-metragens *Tomboy* (2011) *Valente* (2012), e *Minha Vida em Cor-de-Rosa* (1997). Os filmes *Tomboy* e *Valente* possuem ambos protagonistas femininas: Laure e Merida, respectivamente. *Minha Vida em Cor-de-Rosa*, no entanto, possui como protagonista um menino, Ludovic, que acredita ser uma menina, agindo como tal. Ao chegar a estes três filmes e observando seus protagonistas, decidi elaborar um estudo relacionando os personagens das três narrativas sob a perspectiva da construção da identidade e relações de gênero, atentando para uma possível desestabilização das categorias de gênero. Procurei analisar a construção visual dos personagens, além de suas ações e desenvolvimento dentro da narrativa, criando elos com a temática de gênero. Neste sentido, buscou-se aproximar de um quadro teórico que problematizasse estas questões, sendo fundamentais os estudos sobre gênero enquanto categoria de construção discursiva, instável e plural de Judith Butler (2003), os estudos sobre a

condição da mulher na sociedade de Simone de Beauvoir (1967) e as teorias sobre a representação da mulher e o personagem feminino no cinema de Laura Mulvey (1983).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em *Tomboy*, Laure é uma menina de 10 anos que, ao mudar-se com sua família para uma nova casa, acaba apresentando-se para seus novos vizinhos como Mikaël - um menino. Laure/Mikaël, então, passa a adotar a identidade masculina entre as crianças da vizinhança, enquanto arruma formas de não ser descoberta pelos seus familiares em casa ou desmascarada pelos seus amigos.

Laure já se vestia e agia de forma considerada masculina desde o início do filme, porém sua personalidade era vista de forma natural pelos seus pais. Jeanne, sua irmã mais nova, representa o contraponto com Laure, aproximando-se mais do que socialmente se considera como feminino. No entanto, a diferença não é motivo de disputa ou oposições e a relação entre as duas é de proximidade e de cooperação.

Segundo Miskolci (2012), “Cada um de nós – homem ou mulher – tem gestuais, formas de fazer e pensar que a sociedade pode qualificar como masculinos ou femininos, independente do nosso sexo biológico.” (MISKOLCI, 2012, p. 32). Deste modo, pode-se entender que as características de “feminino” e “masculino” incorporam-se tanto no homem quanto na mulher de diferentes formas, produzindo uma gama de variações entre identidades consideradas “puramente femininas” ou “puramente masculinas”. Butler (2003, p. 25) considera que não só o gênero é uma construção cultural, como também o sexo. Dentro desta perspectiva, o sexo não seria só uma categoria biológica fixa e imutável e sim faria parte de uma construção social e cultural em processo contínuo de significação (BEAUVOIR, 1967). Neste caso, Laure e Mikaël se confundiriam em um “ser” que, apesar de duplo, é ao mesmo tempo tanto Laure quanto Mikaël. Onde os polos não se anulam, mas complementam um ao outro dentro da mesma identidade que está sendo construída. A paleta de cores do filme atua de forma a reforçar essa subversão de gênero, utilizando as cores vermelho e azul como representação visual do feminino e do masculino e subvertendo esta lógica ao colocar Laure vestida de roupas consideradas masculinas, porém de cor vermelha e, ao final, quando é descoberta pela mãe, é forçada a usar um vestido, porém este da cor azul.

Em *Valente*, Merida - que é a primeira protagonista feminina de um filme da Pixar Animation Studios - é uma jovem princesa escocesa que decide lutar contra a tradição que faz com que tenha de se casar para manter a ordem em seu reino, rebelando-se contra o padrão de comportamento que precisa adotar por ser princesa e por ser mulher e entrando em conflito com sua mãe, a rainha Elinor. Merida é arqueira e está determinada a trilhar seu próprio destino, independente dos planos de sua mãe.

Ao contrário de Laure, Merida veste-se com vestidos, espartilhos e roupas femininas da época, porém também rompe com estas vestimentas, rasgando-as quando restringem seus movimentos ao competir no Arco e Flecha com seus pretendentes. Mérida possui cabelos volumosos, crespos e ruivos que contribuem na representação visual de sua rebeldia e símbolo de sua liberdade. Na cena onde ela conhece seus pretendentes, sua mãe prende seus cabelos e coloca um espartilho apertado, em analogia a supressão de sua liberdade e vontade, e Mérida insiste em puxar uma mecha para fora, como que para preservar sua identidade individual.

Elinor é representada ao mesmo tempo como mulher forte que comanda o reino - muitas vezes a frente de seu atrapalhado marido, o rei Fergus - e como agente repressora que atua para manter os costumes que determinam que a mulher tenha que ser contida, delicada e siga a tradição de casar e ter filhos. Segundo Simone de Beauvoir, “a filha é para a mãe ao mesmo tempo um duplo e uma outra, (...) impõe à criança seu próprio destino: é uma maneira de reivindicar orgulhosamente sua própria feminilidade e também uma maneira de se vingar desta.” (BEAUVOIR, 1967, p.23). Deste modo, Elinor vinga-se de sua feminilidade ao mesmo tempo em que orgulhosamente a reivindica, impondo-a a Merida. Da mesma maneira, em *Tomboy*, a mãe de Laure, ao descobrir que ela se passa por um menino para as crianças do bairro, a obriga a colocar um vestido e ir revelar sua farsa perante as crianças e seus pais.

Ao final de *Valente*, Merida consegue que sua mãe desista do casamento e subverte a lógica da princesa passiva dos contos de fadas a espera do príncipe encantado que a conduzirá ao seu destino – representação eternizada especialmente a partir dos estúdios de Walt Disney. Segundo Laura Mulvey (1983) historicamente, o cinema reservou aos personagens femininos o lugar de objeto passivo do olhar, enquanto a figura masculina pode ser considerada o sujeito ativo de toda ação narrativa. Merida, que condensa em si os papéis de princesa e guerreira, é o sujeito ativo de *Valente*: os seus atos resultam no avanço da história. Quando Merida rompe com o seu tradicional destino, está rompendo com as próprias imposições de papéis de gênero em que as mulheres estão submetidas dentro de sua cultura e de seu tempo.

Em *Minha Vida em Cor-de-Rosa*, Ludovic é um menino de 7 anos de idade que se sente como se fosse uma menina e está convencido de que o fato de ter nascido em corpo de menino é um erro científico. Os seus pais que, assim como os de Laure em *Tomboy*, tratam seu comportamento com normalidade no início do filme, acabam enxergando Ludovic como um problema na medida em que os vizinhos e colegas de escola passam a tratá-lo mal e excluí-lo das atividades sociais, até mesmo retirando-o da escola através de uma petição.

O contexto inicial da narrativa é parecido com o de *Tomboy*. Ambos chegam a um novo bairro e são aceitos dentro da família que não questiona seu comportamento. No início, as crianças não veem problema no comportamento de Ludovic, mas acabam interiorizando o comportamento repressivo dos adultos que repelem o menino. Por romper as normas de gênero estabelecidas, Ludovic é relegado à abjeção que, segundo Miskolci (2012) “se refere ao espaço a que a coletividade costuma relegar aqueles e aquelas que considera uma ameaça ao seu bom funcionamento, à ordem social e política” (MISKOLCI, 2012, p.24). Podese observar este medo nas reações dos vizinhos, principalmente de Robert, pai de Jérôme, menino que no início da narrativa tem um relacionamento com Ludovic, onde planejam se casar. Robert, com medo que seu filho se torne homossexual, reage de forma agressiva e o proíbe de ver Ludovic, alegando que irá para o inferno. Para evitar o sofrimento de sua família, Ludovic representa estereótipos masculinos, acreditando que assim ele poderá se tornar um menino e acabar com o problema.

#### 4. CONCLUSÕES

Este estudo faz parte de uma pesquisa que se encontra em desenvolvimento, portanto os resultados aqui apresentados são parciais. Contudo, a análise destes filmes se mostra importante para discutir a instabilidade das categorias de sexo e gênero (BUTLER, 2003) e entendê-las como categorias múltiplas, instáveis, ampliando as possibilidades de representar o feminino e o masculino presentes em um mesmo personagem e de pensar o cinema enquanto produtor de

sentido, especialmente no que tange às representações sociais e culturais. Através da análise dos personagens pude observar as representações visuais que atuaram de forma a reforçar suas identidades ou mesmo subvertê-las.

No caminho para agir da forma que desejavam, as personagens Laure, Merida e Ludovic encontraram não só a resistência de uma sociedade que segue padrões rígidos de comportamento e convenções de gênero, como também foram relegados à abjeção e, por vezes, foram alvos de uma violência normatizadora que age sobre aqueles que fogem dos padrões estabelecidos.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo: fatos e mitos**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.

\_\_\_\_\_. **O segundo sexo: a experiência vivida**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

MARQUES FILHO, A. & CAMARGO, Flávio Pereira. **Ma vie en rose: identidade, corpo e gênero no cinema francês contemporâneo**. OPSIS (UFG), v. 8 n 10, 2008, p. 78-98.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças**. Belo Horizonte: Autêntica Editora/UFPO, 2012. 82 p. (Série Cadernos da Diversidade, 6).

MULVEY, Laura. **"Prazer visual e cinema narrativo"**, in Xavier, Ismail(org.), A experiência do cinema. Rio de Janeiro, Graal, 1983, pp. 435-453.

SABAT, Ruth Ramos. **Infância e gênero: o que se aprende nos filmes infantis**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Acessado em: 10 de agosto de 2013. Disponível em: <<http://www.ced.ufsc.br/~nee0a6/truthsa.PDF>>

## PROJETO CARDUME: GRAVURA, TRABALHO COLETIVO E INTERVENÇÃO URBANA

**JARBAS GAMA MACEDO<sup>1</sup>; CLAUDIA PAIM<sup>2</sup>; ANGELA RAFFIN POHLMANN<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) - [jarbasmacedo@hotmail.com](mailto:jarbasmacedo@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Rio Grande (FURG) - [claudiapaim@hotmail.com](mailto:claudiapaim@hotmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) - [angelapohlmann@gmail.com](mailto:angelapohlmann@gmail.com)

## 1. INTRODUÇÃO

O presente texto trata de uma residência artística realizada no mês de junho de 2013, na cidade de Aracaju no estado de Sergipe (Brasil). A proposta para esta residência artística foi a construção de um trabalho coletivo de intervenção urbana em Aracaju, a partir da prática e da utilização dos processos de gravura em relevo. Para a realização deste trabalho coletivo, foram realizadas oficinas e saídas de campo.

O "Projeto Cardume" foi uma proposta apresentada ao Projeto Brasis, financiado pela Funarte, que visava oportunizar residências em forma de intercâmbios inter-regionais em cinco cidades do Brasil, com o intuito de trocar experiências e vivências. Os projetos foram selecionados de forma

aberta pelos participantes de cada cidade, ou seja, os projetos dos artistas de Rio Grande (RS), onde resido, foram analisados pelos artistas de Aracaju (SE).

A oportunidade de realização desse projeto se apresentou também como uma possibilidade de dar continuidade às experiências com os materiais e procedimentos técnicos que já vinham sendo utilizados na pesquisa desenvolvida no Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Porém, nesta residência artística, esses procedimentos da gravura foram utilizados para uma ação coletiva.

O "Projeto Cardume" é composto de trabalhos que aspiram uma aproximação com o espaço urbano. Buscou-se também investigar as possibilidades do uso de um material diferente no contexto da gravura: um piso emborrachado diferente do usual Linóleo, e sua aplicação em um contexto diferente.

O conceito de cardume busca fazer uma aproximação entre as cidades de Rio Grande (RS) e Aracaju (SE). A aproximação diz respeito à presença do mar, rios e lagos em ambas as cidades. Partindo desse ponto em comum e visando ir ao encontro da proposta do projeto BRASIS, que busca formar "uma rede em que se possa compartilhar o patrimônio imaterial dos artistas na forma de contatos e conhecimento da sua região"<sup>2</sup>, o Projeto Cardume visou um trabalho coletivo que utilizou como metáfora o peixe (os artistas) e a pesca, ou a rede que agrupa esses artistas em um único cardume.

O projeto buscou "pescar artistas" e agrupá-los, para em seguida devolvê-los à cidade através destas intervenções urbanas. Agora estariam "nadando em um mesmo cardume". Portanto é uma "rede de pesca" que buscou reunir artistas com o fim de trocar experiências e conhecimentos além de incentivar a prática da gravura e realizar um trabalho coletivo. Dessa forma, abarca tanto a troca entre as pessoas quanto experiências e vivências no espaço urbano de Aracaju.

Para se referir a este cruzamento entre gravura e intervenção urbana utilizamos o termo 'hibridação', entendido por CANCLINI (1997, p.19) como "processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas que existiam de forma separada se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas".

Tales Bedeschi (2012, p.1871) se refere aos artistas que aproximam a gravura da intervenção urbana observando que muitos deles realizam cruzamentos entre diversas práticas e ampliam o universo da gravura incorporando outras práticas. Para Bedeschi, trata-se de projetos híbridos que suscitam "a história e a técnica da gravura, ao mesmo tempo em que se articulam a expectativas da intervenção urbana e a práticas da publicidade".

Deste modo, esta pesquisa buscou investigar a hibridização entre gravura e intervenção urbana, e dessa forma testar a utilização de um material alternativo em uma experiência coletiva.

## 2. METODOLOGIA

O procedimento técnico utilizado foi o da gravura em relevo. Utilizamos como matriz um piso emborrachado específico para academias de ginástica. O material é um pouco mais macio do que o piso vinílico, o material utilizado inicialmente na pesquisa.

Para iniciar as atividades, realizamos uma divulgação em meio impresso e digital (em redes sociais), convocando artistas e interessados em participar do projeto. Tivemos 27 inscritos. As gravuras foram feitas coletivamente em encontros em forma de oficina. Os inscritos foram

---

<sup>2</sup> Blog do Projeto Brasis disponível em: <http://brasisrede.wordpress.com/>

separados em três turmas, por conta do pouco espaço físico e do escasso número de ferramentas disponíveis.

Cada participante gravou uma ou mais matrizes em relevo com a imagem de um peixe. Para a confecção das matrizes, utilizamos como suporte o piso emborrachado. Após a finalização das impressões, cada gravura foi xerocada. Foram somadas a essas imagens dez gravuras de artistas que residem em Rio Grande (RS) e uma de um artista de Pelotas (RS).

O passo seguinte foi a realização da intervenção urbana, onde o conjunto de gravuras coladas formou a imagem de um cardume. O local foi escolhido coletivamente após uma saída de campo: um tapume de uma obra pública, uma antiga estação hidroviária que está sendo reformada para a instalação de um museu em homenagem a figura de Zé Peixe<sup>3</sup>. O local, com grande visibilidade e intenso tráfego de carros e pedestres, se mostrou uma ótima escolha para a intervenção (Fig. 2).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Além da intervenção na antiga hidroviária mais duas intervenções foram realizadas de forma coletiva e outras individualmente. Estas últimas consistem em gravuras impressas sobre papel adesivo e coladas em locais variados da cidade. Como resultados dessas ações foram produzidas, além do material de registro (fotografias, esboços, desenhos), uma série de três fotografias impressas, em uma tiragem de cinco cópias. Estas fotografias foram enviadas para as cinco cidades participantes do projeto BRASIS, além de um álbum com 47 gravuras e a elaboração de um Blog com as imagens do processo, disponível em <http://projetocardume.wordpress.com/>.

Como resultado da repercussão do projeto foram feitos convites para intervenções em Rio Grande (RS), Macapá (AP) e Corumbá (MS), ainda em processo de organização, e uma participação em uma exposição intitulada Múltiplos Únicos na Galeria do SESC Sergipe.

### 4. CONCLUSÕES

A concretização deste projeto proporcionou uma possibilidade de utilizar os procedimentos da gravura e a aplicação do piso emborrachado como matriz em um contexto diferente: uma ação coletiva tanto em atelier quanto em um espaço urbano. A proposta se mostrou propícia para a troca de saberes e experiências.

A aplicação das gravuras em espaços públicos da cidade proporcionou outra interação com os espectadores. Essa interação se deu durante o processo, pois éramos abordados, questionados, fotografados e elogiados no momento da atividade prática.

A interação com o espaço público se mostra diferente dos espaços expositivos, pois, sua leitura interage com um contexto transitório. Como, por exemplo, o fato da montagem ocorrer em um contexto de manifestações públicas e muitos relacionaram as intervenções a essas manifestações.

Agradecemos à CAPES, ao CNPq, à FAPERGS e à UFPel pelo apoio recebido nas pesquisas que deram origem a este texto.

---

<sup>3</sup> Seu nome verdadeiro era José Martins Ribeiro Nunes. Foi um prático que se tornou uma figura famosa no estado de Sergipe por conta da forma como realizava sua profissão, quando havia um navio precisando entrar na barra do Rio Sergipe, ele não usava barco para buscá-lo, ia nadando até ele.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEDESCHI, Tales. **Procedimentos Cruzados: Gravuras Urbanas**. In: Anais do 21º Encontro Nacional da ANPAP. Rio de Janeiro, 2012. Online. Disponível em: Acesso: 10 set. 2013.
- BUTI, Marco. **Meios Tradicionais na Gravura Contemporânea Brasileira/Texto para orientação de aulas de gravura**. São Paulo, SP: Itaú Cultural, 2004. Disponível em: Acesso: 20 dez. 2012.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Edusp, 1997.
- FAJARDO, E.; SUSSEKIND, F.; VALE, M. **Oficinas de gravura**. Rio de Janeiro: Senac, 1999.
- RESENDE, R. **Os desdobramentos da gravura contemporânea**. In: Gravura: Arte Brasileira do século XX. São Paulo: Itaú Cultural, 2000. Catálogo de exposição.

### Sites consultados

Artistas em rede. **Brasis**. Regulamento. Online. Disponível em: <<http://brasisrede.wordpress.com/>> Acesso: 02 mar. 2013.

## **EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E O LÚDICO NA INFÂNCIA: Artes Visuais Contemporâneas para crianças de pré-escola**

**LETÍCIA BRITTO<sup>1</sup>; RENATA AZEVEDO REQUIÃO<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>PPG Artes Visuais – Centro de Artes da UFPel – [britto\\_leticia@yahoo.com.br](mailto:britto_leticia@yahoo.com.br)*

*<sup>2</sup>PPG Artes Visuais – Centro de Artes da UFPel – [ar.renata@gmail.com](mailto:ar.renata@gmail.com)*

### **1. INTRODUÇÃO**

A presente apresentação versa sobre pesquisa em andamento, desenvolvida no PPG/Mestrado em Artes Visuais desta Universidade, pesquisa na qual, buscando alternativas à formação bancária, desenvolve-se certa reflexão a partir de proposta de oficinas voltadas ao ensino de Artes Visuais Contemporâneas na pré-escola. Tais oficinas relacionam a formação através da Arte a experiências estéticas e lúdicas, capazes de desenvolver o interesse genuíno da criança pela arte. A pesquisa tem como pressuposto a importância libertária do ensino de Artes Visuais para o desenvolvimento do ser humano, desde a sua infância, como sujeito consciente de si, do outro e do seu entorno imediato, através do qual se vincula ao mundo, como uma pessoa responsável e atenta às suas ações e formas de reflexão.

Considerando que a experiência com a arte, é capaz de repertoriar a um indivíduo, além de se oferecer como uma espécie de reservatório à aquisição de um fardo e complexo imaginário, interessa investigar de que maneiras a produção das Artes Visuais na contemporaneidade é útil na ampliação de sentidos da criança, e de que modo tal aquisição de experiência pode participar no desenvolvimento da criança. Há aqui claramente delineado um desejo de investigar como é possível, e mesmo se é possível, “alfabetizar esteticamente” as crianças, através das atividades planejadas oferecidas nas oficinas.

Como pano de fundo, ficam expostas as fragilidades do ensino bancário, no específico do ensino das Artes, e a riqueza da experiência brasileira com as Escolinhas de Arte, projeto que incorporava as premissas libertárias aqui referidas.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa busca, num primeiro momento, registrar a experiência estética nesses anos iniciais, quando a imaginação ainda está em fase de formação, estando, portanto, livre aos estímulos externos, tendo como objetivo geral observar quais atividades relacionadas à Arte Contemporânea impactam as crianças. Como objetivos específicos a pesquisa busca reconhecer quais são e como se dão as produções de sentido das crianças quando estimuladas pela Arte Contemporânea, compreender com que alternativas as crianças trabalham cognitivamente e observar quais atividades estimulam as experiências estéticas, levando em conta as características das experiências em Artes Visuais que são marcantes para a criança.

Na construção das oficinas, partiu-se de uma coleção de livros de Arte para crianças, intitulado Arte à Primeira Vista (2009), é voltada para crianças e foi criada por Renata Sant'Anna e Valquíria Prates. Cada um dos quatro livros é especificamente voltado a um artista e à sua produção. Nessa coleção, há, portanto uma ênfase à obra artística, à linguagem do artista, às suas escolhas, seus materiais, suas questões. Cada livro vem acompanhado de um "caderno-ateliê", que recebe este nome por fazer referência ao local de trabalho do artista, o ateliê, sendo que o caderno possui sugestões de atividades relacionadas aos artistas e suas obras. Os livros da coleção tratam sobre a obras de Lygia Clark, Leonilson, Frans Krajcberg e Regina Silveira, e apresentaram grande importância no momento em que foram levados e apresentados para as crianças durante as oficinas, pois tornaram-se a principal forma de contato entre a obra do artista e as crianças, visto que a coleção possui um design interativo e a impressão diferentes texturas que remetem aos materiais utilizados pelos artistas em seus trabalhos.

Este trabalho se constitui, portanto de duas partes, uma de cunho reflexivo e outra parte propositiva. A fim de alcançarmos os objetivos definidos, foram aplicadas oito (8) oficinas de Artes Visuais, para as quais se estabeleceu artistas-base, marcadamente brasileiros ou produzindo no Brasil. São eles: Lia Menna Barreto, Walmor Correa, Nara Amelia, Lygia Pape, Hélio Oiticica e Bispo do Rosário. Além desses o grande artista Wassily Kandinsky, que não sendo nem artista contemporâneo nem tendo atuado no Brasil, nos interessou por seu trabalho com a música, expressão cara às crianças evidenciada desde as primeiras oficinas.

As diferentes linguagens instauradas pelos processos poético-artísticos de cada artista foram tratadas com destaque, assim como os aspectos relacionados aos temas e às técnicas próprios de cada artista, em suas diversas expressões na contemporaneidade: pintura, desenho, gravura, modelagem, construção tridimensional, performance corporal, entre outros.

As oficinas ocorreram durante os meses de março e abril deste ano, com tempo total de 50 minutos cada uma. Foram todas constituídas por atividades semi- estruturadas, passíveis a mudanças e inversões na seqüência prevista, conforme as reações das crianças, seu entendimento, aprendizagem e envolvimento. Ao longo das oficinas, foram feitos registros com observações sobre as ações e com os comentários das crianças. Além disso, seus trabalhos e suas conversas, espontâneas e as estimuladas, também estão arquivados e servirão para a etapa de análise dessa prática.

Na montagem das oficinas, foi estabelecida uma relação entre cada atividade desenvolvida com a figura do Bicho, elemento freqüentemente presente na vida das crianças, não só na forma do bicho de estimação, mas também na forma de bicho-brinquedo, desde os vistos nos desenhos animados e nos brinquedos e joguinhos propriamente ditos, como também nos bichos imitados e imaginados em suas brincadeiras.

Cabe destacar também a ênfase dada à consciência do corpo físico de cada um e ao entorno imediato das crianças, particularmente da própria escola.

A base teórica para a formulação das oficinas é constituída por: especificamente sobre a Arte Contemporânea, os textos de CANTON (2009) e CAUQUELIN (2005); para os conceitos de Experiência Estética textos de BENJAMIN (1991) e LARROSA (2006); para as questões sobre o lúdico HUIZINGA (1990), e sobre o ludismo no ensino de Artes Visuais Contemporâneas na infância, os textos de COLA (2006), OSTROWER (1989) e SANS (1994). Para melhor tratar das ações educativas em Arte Contemporânea para crianças, afora o levantamento bibliográfico sobre o tema e a análise de materiais pedagógicos (livros paradidáticos) de instituições artísticas e de exposições, foram realizadas, no início desta pesquisa, entrevistas com duas coordenadoras responsáveis por Projetos Educativos institucionais (Fundação Santander Cultural de Porto Alegre e Museu de Arte do Rio Grande do Sul/MARGS).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A cada oficina a Arte foi tratada como uma brincadeira, em sua dimensão lúdica, que leva em consideração o estímulo da experiência real cognitiva, experiência fundante da estrutura mental do ser humano. Considerada, nessa experiência, a percepção de regras inerentes àquele objeto ou fato da realidade ao qual o sujeito está exposto:

[...] 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 alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exhibições de todo o gênero. (HUIZINGA, 1990,p. 33- 34).

Esta perspectiva da categoria do jogo, melhor representada pelo conceito de lúdico, enfoca o aprendizado e o desenvolvimento de conhecimentos por meio de jogos e brincadeiras capazes de estimular a capacidade e o pensamento criativos. Para as crianças essa forma de trabalho, baseada em “tensão e alegria”, características típicas das brincadeiras infantis, possui grande importância. Valorizando tal aspecto, as atividades desenvolvidas nas oficinas proporcionaram efetivas “experiências estéticas”, no sentido atribuído por Benjamin à experiência. Tornaram real e

interessante o conhecimento delas emanado, formulado. Passaram a ter relevância para as crianças, que se divertiam fazendo cada trabalho.

Larrosa (2006, pág. 87), afirma que a experiência tem diversas possibilidades no campo educativo. Mas, destaca o autor, é preciso se marcar, nesse âmbito, a diferença entre experiência e vivência. A experiência é algo que afeta intimamente a pessoa, é algo da ordem do particular, não podendo ser vivenciado por outros. Dessa forma, a experiência supõe um acontecimento, e este acontecimento não depende da pessoa, nem da sua vontade, nem do seu querer ou do seu poder.

A Arte Contemporânea, através dos artistas escolhidos, se mostrou uma produção estimulante para as crianças, capaz de provocar nelas o desejo pelas atividades e pelas questões inerentes a cada obra a elas oferecida.

#### 4. CONCLUSÕES

Sabemos não ser possível medir resultados referentes a experiências estéticas, mesmo que relacionados ao desenvolvimento expressivo e cognitivo das crianças, ou à valorização que elas possam dar à Arte. Entretanto, todos aqueles que participaram das oficinas tiveram certa “experiência estética” com a Arte Contemporânea. Buscou-se proporcionar um alargamento no conhecimento visual daquelas crianças, oferecendo a elas atividades que permitissem a intensidade e o prazer da “experiência”, aproximando-as assim ao pensamento poético próprio da Arte Contemporânea. Os resultados de cada oficina, e os comentários das crianças, são a medida possível para tais afirmações.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANTON, Katia. **Do moderno ao contemporâneo**. Coleção temas da arte contemporânea. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea – uma introdução**. Tradução Rejane Janowitz. 1ª Ed. São Paulo: Martins, 2005.

COLA, César Pereira. **Ensaio sobre o desenho infantil**. 2ª Ed. Vitória: Edufes, 2006. HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Ed. Perspectiva. São Paulo: 1990.

LARROSA, J. **Sobre la experiencia**. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de L'Educació i de L'Esport, Blanquerna. n.19, 2006. Disponível em:

<http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/103367/154553>. Acesso em: 20 de novembro de 2012.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1989.

SANS, Paulo de Tarso Cheida. **A criança e o artista: Fundamentos para o Ensino das artes plásticas**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

SANT'ANNA, Renata. PRATES, Valquíria. **Lygia Clark: linhas vivas**. Coleção Arte à Primeira Vista. São Paulo: Paulinas, 2009.

\_\_\_\_\_. Frans Krajcberg: **A obra que não queremos ver**. Coleção Arte à Primeira Vista. São Paulo: Paulinas, 2009.

\_\_\_\_\_. **Gigante com flores: Leonilson**. Coleção Arte à Primeira Vista. São Paulo: Paulinas, 2009.

\_\_\_\_\_. **O olho e o lugar: Regina Silveira.** Coleção Arte à Primeira Vista. São Paulo: Paulinas, 2009.

## **PROCESSOS DE IDENTIFICAÇÃO NAS SOCIEDADES VIRTUAIS**

**MARIANA LEITE DE ALMEIDA<sup>1</sup>; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> UFPel – marianaleitealmeida@gmail.com

<sup>2</sup> UFPel – luciaweymar@gmail.com

### **1. INTRODUÇÃO**

Sinergia talvez seja uma das palavras-chave do tempo que vivemos, a pós-modernidade. Parece-me que todos os setores da vida estão tão próximos, andando ao mesmo passo e ritmo e na mesma sintonia cósmica, que talvez seja quase impossível perceber as fronteiras que separam uma coisa da outra. Trabalho e lazer, erudito e empírico, razão e emoção, tudo se mescla de tal forma a valorizar cada vez mais o nosso cotidiano. E, assim, as relações estabelecidas uns com outros, em comunhão, adquirem uma importância social ainda maior. Nossos laços, nossas representações, acabam por se reestruturar como fator formante e, dessa maneira, nos constituem enquanto sujeitos perante às sociedades. “(...) o indivíduo só é o que é na relação com outras pessoas” (MAFFESOLI, 2004, p. 21).

Em meio às relações sociais e a toda miscelânea contemporânea – que toma proporções ainda maiores, até mesmo absurdas, com a internet – torna-se difícil, para não dizer impossível, assumir identidade única, impenetrável e influenciável pelo que nos cerca. Estamos constantemente em processo de identificação, ou seja, estamos, a qualquer momento, o tempo todo, propícios a nos reconhecer em algo que nos fará um ser diferente. Ou, mais recorrentemente, propícios a algo que constituirá no nosso ser já existente um novo ser – micro-ser – que estará em harmonia com todos os diversos seres que nos instituem como sujeitos.

Com as plataformas de redes sociais<sup>4</sup> na internet – Facebook, Tumblr, Twitter, etc – a comunhão social e o mostrar-se enquanto sujeito que compõem a coletividade tornam os processos de identificação ainda mais frequentes e constantes. O compartilhamento de ideais, gostos, modos de ser e agir – que vai muito além do share próprio da rede – acaba por ser influenciador das relações das pessoas entre si e da relação entre sujeito e comunidade. “Tratam-se de novas formas de “ser” social que possuem impactos variados na sociedade contemporânea a partir das práticas estabelecidas no ciberespaço” (RECUERO, 2012, p. 17). O espaço virtual potencializa o caráter miscigenado das sociedades e, ainda, tende a aumentar o repertório, o nível de troca de informações, a comunicação, e, assim, tornar-se ambiente favorável para proliferação e multiplicação das ações formadoras de personalidades.

Os estudos dos processos de identificação, característicos das sociedades virtuais, orgânicas e imagéticas, são parte da minha pesquisa no Mestrado em Artes Visuais, no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, e são abordados no presente resumo. Tal pesquisa tem por

---

<sup>4</sup> “As redes sociais são as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem os grupos sociais. Nessas ferramentas, essas redes são modificadas, transformadas! mediação das tecnologias e, principalmente, pela apropriação delas para a comunicação” (RECUERO, 2012, p. 16).

temática a problematização do Graphic Interchange Format (GIF) como representante do cotidiano que, através da internet – principalmente por meio do compartilhamento em redes sociais – faz com que surja uma relação importante destas imagens animadas com os processos de identificação individuais e coletivos nas sociedades imagéticas.

## 2. METODOLOGIA

Este momento da pesquisa é constituído por duas etapas. Realizamos, na primeira etapa, o embasamento teórico e, na segunda, entrevistas com pessoas que utilizam redes sociais. O acabouço teórico sobre os processos de identificação é construído, principalmente, com foco na imagem pós-moderna e em sua importância nas sociedades contemporâneas. Para tanto, foram utilizados autores como Michel Maffesoli, Gilbert Durand e Vilém Flusser para discutir sobre a imagem na contemporaneidade; além de Pierre Lévy, Diana Domingues e Raquel Recuero para refletir este assunto mais contextualizado no ambiente virtual. Abordamos temáticas tais como imagem no cotidiano, imaginário na contemporaneidade, organicidade das sociedades imagéticas e comunicação através da imagem virtual.

A segunda etapa, das entrevistas, em andamento, é organizada com os intuítos de compreender a importância da imagem para as pessoas que utilizam redes sociais e de traçar como acontecem, a partir da visualidade, os processos de identificação por meio da internet. A amostra é composta por pessoas que, obrigatoriamente, utilizam redes sociais de forma frequente e que, de preferência, já tenham tido algum contato com os GIFs, mesmo que em um curto espaço de tempo.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento e através do embasamento teórico chegamos a algumas reflexões.

Se a contemporaneidade por si só já se caracteriza pela miscigenação dos setores sociais e pela valorização do cotidiano com a internet e com as redes sociais tais fatos ficam ainda mais evidentes. O que antes era avaliado como banal, supérfluo e medíocre, agora passa a ser considerado elemento importante para a construção social. Prevalece, atualmente, uma cultura do dia-a-dia que “é feita do conjunto dos pequenos nada que, por sedimentação, criam um sistema significativo” (MAFFESOLI, 2005, p. 86); sistema esse que, percebido e construído na vivência diária, influencia na edificação de personalidades diversas completamente diferentes umas das outras, com frequência percebemos, assim, uma resignificação das relações que, potencializadas pela rede, assumem um papel importante nos processos de identificação.

De tal modo, atentando para as particularidades da época orgânica e virtual que vivemos, é possível notar que a imagem tem ocupado lugar de evidência nas sociedades. Principalmente nas redes sociais o expressar se mostra mais visual. Vivemos o que eu arrisco chamar de época da representatividade imagética; compartilhamos vídeos, fotos e ilustrações a fim de mostrarmos o que somos, o que pensamos e do que gostamos, e essas imagens compartilhadas na rede que, por vezes, têm um impacto maior que as palavras, acabam por nos representar, por contar um pouquinho sobre nós mesmos.

Mas por que queremos mostrar ao mundo quem somos? Por enquanto, observamos três principais motivos: 1) Para afirmarmos nossas identidades, 2) Para nos sentirmos parte das coletividades (tribos) e, por fim, 3) Pela relação afetiva criada entre os integrantes das sociedades.

Nos reconhecemos nas imagens e as compartilhamos com intuito de nos afirmar e, então, fazer também parte das coletividades.

(...) sinto-me outro, e com o outro participo de uma emoção comum, que pode ser explosiva ou em total doçura, curta ou duradoura, mas que, em todos os casos, é intensa, traduzido uma organicidade tribal muito forte e exprimindo melhor a pregnância de uma imagem ou de um conjunto de imagens, em um determinado corpo social (MAFFESOLI, 1995, P. 112).

Essas são algumas das considerações realizadas até o momento. Ainda existem muitos fatores a ser explorados e discutidos a fim de compreender melhor os processos de identificação. Além disso, as entrevistas, ainda não realizadas, devem ajudar a esclarecer mais nitidamente alguns pontos específicos.

#### **4. CONCLUSÕES**

Apesar da pesquisa ainda estar em construção, percebe-se que vivemos em sociedades cada vez mais imagéticas e preocupadas com o cotidiano, onde os processos de identificação são frequentes e importantes para as relações sociais.

#### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- DOMINGUES, D. Arte e vida no século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- DURAND, G. O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.
- FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999. MAFFESOLI, M. A contemplação do mundo. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- MAFFESOLI, M. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- \_\_\_\_\_. O mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- \_\_\_\_\_. A comunicação sem fim. In: SILVA, J. M. MARTINS, F. M. (Org.) A genealogia do virtual: comunicação cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 20 – 32.
- RECUERO, R. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina, 2012.

## IMPRIMIR E CONECTAR: AÇÕES REVELADORAS DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM PINTURA

**MARIZA FERNANDA VARGAS DE SOUZA<sup>1</sup>; ADRIANE HERNANDEZ<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas - fernandasouza63@gmail.com*

*<sup>2</sup>Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Prof<sup>a</sup> colaboradora do PPGAV- Universidade Federal de Pelotas - hernandez\_adri@yahoo.com.br*

### 1. INTRODUÇÃO

Partindo da situação contemporânea em que linguagens diversas são empregadas em processos artísticos, esta pesquisa em Artes Visuais propõe uma reflexão sobre procedimentos da ação de carimbar, de desenhar e de pintar, práticas intensamente atreladas à minha atividade artística, que realizo desde o período da graduação, em 2009, e que busco dar novos encaminhamentos no curso de Mestrado em Artes da Universidade Federal de Pelotas, iniciado recentemente, em 2013. Trata-se de um exercício de refletir sobre o fazer artístico com seus artifícios e percursos advindos de uma experiência prática e poética em processo de feitura que busca amparo no campo conceitual.

As ações de imprimir e conectar constituem os primeiros movimentos fundantes do processo de construção da minha pintura. Começo a pintura com a impressão de folhas de plantas que, encontradas em meu quintal, passam a ter a função de um carimbo, ao marcar a superfície da tela. Distribuo-as de forma aleatória, vou criando um rastro de cor que nada mais é do que o selo do pigmento sobre a superfície. O ato da impressão por contato se torna então um conceito operacional. Isto porque este ato impulsiona de modo duplo, minha entrada no campo da arte, pela prática e pela teoria, dois desdobramentos de uma mesma ação. Se a ação é um movimento praticado, que gera um produto, por outro lado é a própria ação que abre, de igual modo, o campo de investigação teórica.

As questões que norteiam tal processo de criação dizem respeito ao prolongamento do espaço pictórico em que linhas são constituídas com o instrumento mais peculiar da pintura: o pincel. Está presente como elemento ativo e indicial, a planta, que tem como peculiaridades as formas diversificadas que podem ser alongadas, arredondadas, serrilhadas, agulhadas. Há ênfase no suporte, que às vezes é tela e outras vezes madeira ou até mesmo papel. Este último totalmente revestido de uma camada de pintura que o recobre por inteiro e, finalmente, a ação de carimbar onde núcleos de cor apontam algumas configurações específicas.

Os objetivos da pesquisa são de abordar questões pertinentes ao processo criativo e estabelecer conexões com artistas que também trabalham com a linguagem da impressão, do desenho e da pintura, para deste modo desenvolver a pesquisa de modo a abordar o trabalho problematizando-o e verificando possíveis relações no campo da arte.

A ação ou efeito de imprimir, de carimbar mediante contato e pressão revela e transfere para a superfície uma marca. Para o teórico e historiador da arte DIDI-HUBERMAN (1997) “A impressão supõe um gesto que se cumpre em um ato e que geralmente dá margem a uma marca durável e a um resultado mecânico em negativo ou em um relevo. E ainda destaca que, “a impressão transmite fisicamente e não somente visualmente a semelhança da coisa ou do ser impresso”. No trabalho que realizo e que tem como primeira ação o carimbar, utilizando uma planta, a forma

coberta por tinta se deforma e se desconstrói, indicando apenas alguns veios, alguns borrões. É a partir da ação do contornar estas marcas que surgem outras formas diferenciadas.

Por outro lado, a linguagem do desenho se funda no meu trabalho à partir deste gesto de contornar e de traçar linhas que se encontram com outras linhas, apontando para configurações de um tramado. Esse tramado se constitui, na verdade, de um desenvolvimento a partir da marca, sugerido pela marca, formam caminhos que não surgem do aleatório, mas que são gerados pelo “caminhar” com o pincel, atuam como um desenvolvimento da linha no espaço, apontando para uma vivência, uma temporalidade, uma duração. Para o artista e professor Flávio Gonçalves existe uma peculiaridade no desenho pois ele “mostra a sua enorme capacidade de expansão de seus limites técnicos e conceituais” (2005). Sendo a capacidade de atribuir espacialidades diversas, a meu ver, a que mais liga o desenho com as sensações que dele advém.

A experiência formal e poética com o desenho consiste na exploração das possibilidades gráficas: “é uma operação matérica”, como relata Louise Bourgeois na sua vivência com o fazer. (HERKENHOFF, 1997).

## **2. METODOLOGIA**

A metodologia empregada abordará reflexões da minha experiência prática e poética em processo de feitura, com seus desdobramentos e procedimentos próprios da linguagem artística e que buscará estabelecer conexões com artistas que também trabalham com a linguagem da impressão, do desenho e da pintura e que realizam escritos sobre sua produção prática e poética, apresentada em teses, dissertações, livros, revistas e catálogos, constituindo-se assim, um cruzamento entre um saber constituído pela pesquisa e pela atenção ao que se faz.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Até o presente momento, alguns trabalhos provocaram questionamentos e inquietações próprias do processo artístico que se desdobra e que está em constante construção. A imprevisibilidade se dá na busca de criar inusitados modos de marcar, alargar e controlar o gesto. Os resultados esperados são de estabelecer conexões entre as diversas linguagens a fim de refletir os modos de acontecimento do fazer artístico, promovendo indagações sobre ações, intenções e relações com o mundo. O levantamento bibliográfico tem envolvido busca de materiais via internet, catálogos de museus e livros, e também participação em exposições e eventos.

## **4. CONCLUSÕES**

A investigação se dá em ato de produção artística e reflexiva, abrindo um campo teórico que propicia um ir e vir, da prática a teoria. Deste modo a obra em processo gera um campo investigativo que não se conclui a não ser pela instauração de uma escritura, que aos moldes de Roland Barthes, só pode ser um texto tecido no tempo do fazer. Tais conceitos operatórios, isto é, que colocam o trabalho em operação prático-teórico, foram identificados como imprimir e conectar. O processo relaciona-se com fazer e pensar. Aspectos formais e poéticos criam um universo que é particular e íntimo, mas que poderá ser explorado e compartilhado à partir de relatos presentes na escritura.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. **O Prazer do texto**. São Paulo, Brasiliense, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **L'empreinte**. Catálogo de Exposição– Centre Georges Pompidou – Paris – 1997. Adaptação e tradução para o Mestrado em Artes Visuais da EBA-UFMG por Patrícia Franca.
- DUBUFFET, Jean. **Empreintes**. In: Herschel Chipp. Teorias da Arte Moderna, São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2009, p.618-628.
- ERNST, Max. **Sobre o frottage**. In: Herschel Chipp. Teorias da Arte Moderna, São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2009, p.432-436.
- GONÇALVES, F. R. **Um percurso para o olhar: o desenho e a terra**. Porto Arte (UFRGS), 2007, v. 13.
- HERKENHOFF, P. **Catálogo da exposição da artista plástica Louise Bourgeois**. Centro Cultural Banco do Brasil, São Paulo, 1996, p.19.

### CRIANÇA-CORPO, CRIANÇA-MUNDO: ARTE E CORPO NA EDUCAÇÃO ESTÉTICA COM CRIANÇAS

**MAUREEN SILVEIRA MANTOVANI DE CASTILHO<sup>1</sup>; MIRELA RIBEIRO MEIRA<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Discente do Mestrado Em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação, PPGAV. Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, UFPel - maureenmantovani@hotmail.com*

*<sup>2</sup>Orientadora. Mestrado em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação, PPGAV e Faculdade de Educação, FaE. Universidade Federal de Pelotas/UFPel - mirelameira@gmail.com*

#### 1- INTRODUÇÃO

Este artigo refere-se a uma pesquisa em andamento junto ao Programa de Pós Graduação em Artes Visuais/PPGAV-Mestrado, da Universidade Federal de Pelotas, UFPel, inserida no campo da Educação Estética. Problematiza o lugar do corpo nos processos pedagógicos metodológicos em artes capazes de localizá-lo contemporaneamente no contexto de ensino de artes em um Espaço não formal de uma escola desta natureza, localizada em Pelotas, RS. Investiga que natureza e qualidade estes processos em Arte-Educação necessitam ser desenvolvidos para que as aulas de Artes sejam espaços de conhecimento integral, ou seja, que unam as dimensões sensíveis e inteligíveis (DUARTE Jr., 2001; 2010) no processo educativo. Entre seus objetivos está o de qualificar a sensibilidade como forma de conhecimento através da experiência estética com criança em processos artísticos, no brincar, nas relações com o outro, o símbolo, o espaço e a cultura. Almeja-se encontrar, nas atividades de Artes e suas linguagens (Teatro, Dança, Música e Artes Visuais) um lugar para o corpo, de modo que a criança possa vivê-lo, experimentá-lo nas suas mais variadas possibilidades, descobri-lo nas interações que realiza no mundo.

Entre os teóricos escolhidos para o estudo está o filósofo Merleau-Ponty (1994), que assinala que nenhum lugar pode permitir sermos nós mesmos a não ser nossos próprios corpos, e é nele e tão somente nele que podemos "residir" de forma integral, "sendo quem somos" No entanto, sabemos muito pouco de nós mesmos, desta nossa morada que, segundo ele, "não possuímos, mas "somos". Seu conhecimento envolve sempre um processo perceptivo e cognitivo:

A teoria do esquema corporal é implicitamente uma teoria da percepção. Nós reaprendemos a sentir nosso corpo, reencontramos, sob o saber objetivo e distante do corpo, este outro saber que temos dele porque ele está sempre conosco e porque nós somos corpo. (MERLEAU-PONTY, 1994, P. 278)

Desconhecemos, portanto, nosso corpo por vivermos superficialmente, voltados a fatores exteriores a ele. Este "instrumento musical", todavia, não é um instrumento que carregamos na bagagem para tocá-lo conforme nossas necessidades, mas somos nosso próprio instrumento, desafinado devido às sujeições que a vida moderna lhe impôs. Assim, este teórico sugere que os afinemos imersos mesmo nele e no que nos rodeia: "[...] será preciso despertar a experiência do mundo tal como ele nos aparece enquanto estamos no mundo por nosso corpo, enquanto percebemos o mundo com nosso corpo" (MERLEAU-PONTY, 1994, P. 278). Todavia, neste processo, necessitamos pensá-lo por inteiro, razão e emoção, portanto, não podemos deixar de fora o refinamento de nossos sentidos, o que pode se dar a partir de uma Educação do Sensível, como sugere Duarte Jr. (2010, p. 20) ao postular que "[...] o que se pretende é tornar evidente o quanto o mundo hoje desestimula qualquer refinamento dos sentidos humanos e até promove a sua deseducação, regredindo-os a níveis toscos e grosseiros", encobrendo este fato com um "[...] modernoso verniz de consumo e moda que os recobre". Os processos pedagógicos de uma Educação Estética, porém, exigem mais do que apenas identificar o nível de regressão sensível a que estamos submetidos, mas que possamos agir sobre eles, transformá-los, refinando nossos sentidos e nossa percepção, o que deveria ser feito "no reino da sensibilidade simbólica regido pela arte" (Idem, ibidem, p.29). O que este autor parece reiterar é a urgência de investirmos em uma educação do sensível para que nossas práticas educativas abram espaço para que os educandos, e nós mesmos, possamos descobrir cores, formas, sabores, texturas, movimentos, vivenciando com nossos corpos as mais diversas experiências.

Com base nestas reflexões e em minha experiência prática como professora de arte atuando em diferentes escolas da rede pública, privada e em Organizações Não Governamentais (ONGs) ao longo de mais de uma década nas cidades de Florianópolis, SC, São Paulo e São José do Rio Preto, SP e Pelotas, RS, minhas observações encaminharam meu olhar para a preocupação com o lugar do corpo nos processos artístico-pedagógicos, desafiando-me a investigar, a partir desta pesquisa, que propostas metodológicas para o ensino de artes privilegiam a interação e o desenvolvimento corporal e dos sentidos.

Após estas breves considerações, algumas questões se tornam visíveis, tais como: se a escola ainda não é um lugar de aprendizagens múltiplas e corporais e se ainda o sistema de ensino parece estar ultrapassado, de que modo as aulas de artes podem transgredir estes padrões, apresentando aos alunos possibilidades de encontro com seus corpos? Qual o papel do ensino de arte no processo de conhecimento sensível e corporal? Que processos pedagógicos, metodológicos e reflexivos em arte alcançam o desejo de propiciar aos alunos experiências corporais das mais diversas? Como e o que cerca cada linguagem da arte na provocação de novas relações, no estabelecimento de outros encontros da 'criança-corpo, criança-mundo'?

Como trabalhar suas linguagens integradas, de modo que este hibridismo contribua com a percepção e construção do corpo como 'o lugar de SER EU' ?

## **2. METODOLOGIA**

A pesquisa aqui descrita é qualitativa, do tipo pesquisa-ação (THIOLLENT, 2010), aquela que necessariamente inscreve o pesquisador na realidade. É tratada desde a ótica de René Barbier que a define "[...] em sua relação com a complexidade da vida humana, tomada em sua totalidade dinâmica" (2002, p.17- 8). O trabalho de campo será realizado em uma Escola de Artes não formal para crianças, pertencente à rede privada de ensino, designada de Arteiros, localizada na cidade de Pelotas. Serão investigados processos artístico-pedagógicos-corporais, éticos e estéticos de professores e alunos de duas turmas de cerca de dez crianças com idades entre três e oito anos que participam das oficinas de Artes Visuais, Teatro, Musicalização, Dança e Educação Ambiental, durante duas horas de duração de encontros semanais pelo tempo médio de dez meses, durante o ano de 2014.

Os instrumentos eleitos para a investigação, cujo procedimento iniciou-se com uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, consta da observação participante das práticas realizadas em cada linguagem artística na ação pedagógico-corporal, ética e estética de cada professor. Uma das categorias de pesquisa será trabalhada na perspectiva do sociólogo francês Michel Maffesoli (1998) de uma "razão sensível" e do paradigma ético-estético.

Vislumbro "testar" as performances do corpo em um ambiente especialmente construído para a investigação da integralidade entre o sentir, o pensar, o agir e o reflexionar que se deseja. Conto ainda com outros instrumentos como um Diário de Campo, o registro imagético das atividades com as crianças, depoimentos e entrevistas realizados com crianças e professores pertencentes à escola ARTEIROS. Espera-se desta pesquisa investigar a validade e viabilidade do trabalho desenvolvido neste espaço de ensino, bem como avaliar as contribuições do Ensino das Artes para o processo de Educação Sensível e corporal.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como ainda está em termos de proposta, e o trabalho de campo ainda não foi iniciado, esta pesquisa volta-se para as indagações que permeiam a articulação entre corpo-criança-arte, buscando, através de sua relação com o campo ético-estético, possibilitar uma Educação Estética que privilegie a formação de cidadãos mais sensíveis. Como uma pesquisa que está ainda em potência, não posso apontar respostas, e seria prematuro sugerir caminhos, portanto, posso apenas compartilhar inquietudes que me movem a continuar a questionar não no intuito de encontrar certezas, mas de desacomodar, duvidar, deflagrar outras oportunidades, lançar novos olhares, possibilitar outros horizontes, criadores. Esta é a proposta que acredito ser a das artes na educação.

O que parece válido compartilhar é o nascimento da intenção de pesquisar este tema, brotado da observação de algumas ações que se deram na escola em questão, onde sou parte do corpo docente e gestor. Percebi através da observação direta e da escuta sensível (BARBIER, 2002), na trajetória de nossos alguns alunos, mudanças significativas expressas em comportamentos em um curto espaço de tempo. Crianças com alto padrão de agressividade, tidas como problemáticas, desenvolveram relações de afetividade com os colegas e com as professoras, passando de

gestos de agressão física à gestos de demonstração de afeto. Estas mudanças são observadas também no âmbito da linguagem oral e percebidas nas brincadeiras, nos desenhos, nos movimentos corporais. A partir daí passei e me questionar qual o papel das Artes nesta transformação, porque, aparentemente, identifiquei uma ampliação de repertório tanto artístico, quanto sensível, nos sentidos e no corpo, transformação esta visível também nos profissionais que atuam na escola e na relação entabulada com os pais e responsáveis que frequentam a escola para trazer e buscar os alunos.

#### 4. CONCLUSÕES

Este trabalho, ainda em processo, vem apresentando possibilidades para o estudo de um Ensino de Artes para além das especificidades das linguagens artísticas, linguagens estas trabalhadas de forma integrada, operando na (trans)formação de um indivíduo integral. Coloca em pauta, além dos elementos já mencionados, a afetividade, a sensibilidade e a corporeidade, processos pedagógicos ainda pouco discutidos na escola e nas agências formadoras, e que necessitam, por isto mesmo, de uma exploração urgente, dada a sua riqueza.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIER, R. **A pesquisa-Ação**. Brasília: Plano Editora, 2002.
- BERTAZZO, I. **Corpo Vivo: Reeducação do Movimento**. São Paulo: SESCSP.
- DUARTE JR, J. F. **O Sentido dos Sentidos**. Curitiba: Criar, 2001.
- \_\_\_\_\_. **A Montanha e o Videogame**. São Paulo: Papyrus, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Por que arte-educação?** São Paulo, Papyrus, 1983.
- MAFFESOLI, Michel. **Elogio da Razão Sensível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- MARTINS, M. C. F. D. **Didática do Ensino de Arte: a língua do mundo:poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FTD, 1998.
- MEIRA, M. **Filosofia da Criação**. Porto Alegre: Mediação, 2007. \_\_\_\_\_. **Arte, Educação e Afeto**. Porto Alegre: Mediação, 2010.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Merleau-Ponty na Sorbone: Resumo de Cursos (1949/1952)**. Campinas/SP: Papyrus, 1990.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

#### O LÚDICO EM APROXIMAÇÃO COM O TOY ART

**PAULA PEREIRA PINTO<sup>1</sup>; URSULA ROSA DA SILVA<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – paula.artesvisuais@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – ursularsilva@gmail.com

#### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte da pesquisa de dissertação da autora, dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Mestrado, da UFPel. Surgiu das inquietações sobre o aspecto lúdico dentro das Artes Visuais, mais especificamente sobre a linguagem do Toy Art.

Objetiva-se discutir os diferentes conceitos sobre a brincadeira e o jogo em MAFFESOLI (2005), MATURANA e VERDEN-ZÖLLER (2004) e HUIZINGA (2010) aproximando ao Toy Art que vem se destacando dentro da arte contemporânea.

O presente trabalho foi realizado com apoio da FAPERGS, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil.

## **2. METODOLOGIA**

A pesquisa contou com levantamento bibliográfico dos diferentes conceitos de brincadeira e jogo, partindo para uma análise comparativa dos mesmos, encontrando-se os pontos convergentes e divergentes entre os autores. A relação com o Toy Art se deu no encontro das características lúdicas dentro da linguagem.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O sujeito pós-moderno não possui mais uma identidade única e fixa, que o caracterize de uma forma fechada assim como acontecia no racionalismo moderno. Nesses tempos em que se vive o ser humano é plural, a todo tempo mudando o mundo e sendo modificado, criando novas ideias e opiniões. 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 a ludicidade da vida, pois “[...] o lúdico é uma maneira de a sociedade expressar-se.” (MAFFESOLI, 2005, p. 47).

Para MAFFESOLI (2005) o jogo revela o querer viver fundamental, sem necessitar seguir a lógica ou a ética. É como o cotidiano no qual se têm opções a escolher pelas quais se define o rumo da vida. 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).

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 é 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 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). HUIZINGA (2010, p. 33) traz uma definição de jogo muito semelhante à de brincadeira recém apresentada:

[...] 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)

Justamente no item “vida cotidiana” que o autor ressalta que o jogo opera diferente do cotidiano, pois é uma esfera a parte, irreal, diferente do viver aqui e agora.

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).

Pelo lúdico, o sujeito pós-moderno tem encontrado maneiras de expressão e de fuga da dita “realidade”, pois o jogo “[...] trata-se de uma evasão da vida „real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (HUIZINGA, 2010, p. 11). Para o praticar é necessário pura e simplesmente disposição e abertura ao irreal. HUIZINGA (2010, p. 05) pondera que a essência primordial do jogo está no encantamento que ele sugere, na fascinação e excitação que exerce sobre quem o pratica.

A arte tem aproveitado essa fascinação exercida pelo lúdico, para criar obras divertidas, sarcásticas e engraçadas como a linguagem do Toy Art. A arte, sendo um canal de expressão e comunicação com o mundo, também possibilita essa brecha para escoamento dos pensamentos ou materialização em uma forma. E por esse motivo a arte contemporânea também possui suas barreiras fluidas assim como o sujeito pós-moderno. Nela tudo é possível. Arte, vida, design, cotidiano, 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 pela linguagem divertida.

Em síntese, Toys Art são, conforme tradução do termo, brinquedos de arte. São personagens caricatos, que apresentam desproporção corporal com grandes cabeças sustentadas por pequenos corpos. A linguagem é lúdica em seu cerne, pois critica e ironiza a sociedade criando personagens com um toque de humor refinado. Na maioria das vezes têm grande apelo visual, tanto pelo colorido, quanto como objeto colecionável. O Toy é uma concretização material do imagético e do pensamento que circula na cabeça de seu criador.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. (HUIZINGA, 2010, p. 07)

Como objeto de arte criado contemporaneamente ele merece especial atenção, pois é fruto desses sujeitos pós-modernos que são múltiplos no pensamento. ANNE CAUQUELIN (2005, p.

90) pondera que a Arte Contemporânea está presente em quase todas as esferas da atividade humana, em menor ou maior grau. Inclusive participando do cotidiano e estando mais acessível ao consumo da sociedade de massa. Ao brincar com a linguagem, o artista manipula toda a sua imagética e a materializa em um boneco que apresenta metáforas do modo de viver de agora. “Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.” (HUIZINGA, 2010, p. 07).

MAFFESOLI (1998, p. 20) ressalta a “[...] “contemplação do mundo” como figura maior da pós-modernidade.” A arte como expressão desse cotidiano vivido, pois o jogo de imagens que circula anima a sociedade e por ela é consumida. O jogo, assim como a arte, “[...] situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade.” (HUIZINGA, 2010, p. 177), mas ambos atuam como catalisadores do pensamento da época.

#### 4. CONCLUSÕES

O jogo, a diversão, o brincar são necessários na urgência de suprir a carga de prazer. Por esse fato Toys Art acabaram sendo objetos de coleção. Há um fetiche ao agrupar objetos, é como possuir e juntar toda a carga de significação contida neles e trazer para si. É o pensamento erótico (MAFFESOLI, 1998), o pensamento amoroso com as coisas possuídas que faz com que o sujeito reúna tudo aquilo que, de certa forma, o representa. Na pós-modernidade há um retorno da sensibilidade diminuída na modernidade. Há que se recuperar a parcela de humanidade em todas as esferas de atividades e o lúdico é um meio de tocar no cerne do humano. Estar atento ao lado lúdico das coisas é pensar no lado bom da vida porque todos que habitam este planeta aqui estão para serem felizes.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAUQUELIN, A. **Arte contemporânea: uma introdução**. Tradução de Rejane Janowitz. São Paulo: Martins: 2005.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva: 2010.
- MAFFESOLI, M. **Elogio da razão sensível**. Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. **O mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade**. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MATURANA, H; VERDEN-ZÖLLER, G. **Amar e Brincar: fundamentos esquecidos do humano, do patriarcado à democracia**. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2004.

## PROJETO PEQUENOS PINTORES, GRANDES ARTISTAS

**RITA PATRICIA CACERES DE LAFORET<sup>1</sup>; EDUARDA AZEVEDO GONÇALVES<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Professora, pedagoga, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, na linha de pesquisa: Ensino da Arte e Educação Estética - laforet@csj.com.br

<sup>2</sup> Orientadora, Artista Plástica, professora do Curso de Graduação e do Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes da UFPel, Líder do Grupo de Pesquisa Deslocamentos, observâncias e cartografias contemporâneas - dudagon@terra.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa investiga algumas estratégias de uma professora da educação infantil do Colégio São José, com formação em pedagogia, que foram utilizadas para desenvolver e ampliar as práticas artísticas em sala de aula, isso porque, não tenho conhecimento específico sobre o campo da arte. A primeira estratégia foi solicitar orientação da professora Eduarda, depois realizar um pesquisa sobre títulos de obras, biografia dos artistas e procedimentos pictóricos. A partir daí desenvolvi junto às professoras do terceiro período o “Projeto Pequenos Pintores, Grandes Artistas”. Este projeto foi desenvolvido como um subprojeto do projeto de letramento já existente na escola onde atuo a 23 anos. Creio não ser possível desvincular o ensino da arte na sala de aula das artes visuais e de outras linguagens que auxiliam nos processos cognitivos e sensíveis, como também o teatro, a dança, a música. Acredito que o fazer artístico está engajado com a construção do saber-apreensão da linguagem, com desenvolvimento físico, intelectual e sensível da criança. Segundo:

As crianças só compreendem e internalizam aquilo que vivenciam no seu dia-a-dia, através de situações de brincadeiras, “faz de conta”, que vão dar sentido às suas relações simbólicas de significação e de representação, pois “brincar fornece à criança a possibilidade de construir uma atividade autônoma, cooperativa e criativa. (VYGOTSKY, 1995, P. 56).

É através de experimentações com diversos materiais relacionados com a expressão artística que a criança vai desenvolver – além dos aspectos cognitivos e psicomotores – o gosto estético, a sensibilidade, o senso crítico e a criatividade. Isto proporciona a união do contexto do que está sendo vivenciado com a observação e apreciação, o que culminará na sua criação, no seu fazer artístico.

Tomei conhecimento de alguns autores e as especificidades do ensino da arte quando busquei aperfeiçoar-me nesta área, sendo aluna especial da Pós Graduação em Mestrado do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Sentia-me muito amadora nas minhas propostas com relação a este tema, por não ter formação específica em artes. Como havia mencionado, acredito que todo professor de Educação Infantil deve ter seu lado artístico mais aguçado, pelo simples fato de estar lidando com crianças pequenas e que exigem – para que o processo ensino-aprendizagem seja de construção do saber

– um meio que seja estimulador, rico em imagens, com muita cor, textura, materiais diversos, enfim que possibilite a interação deste aluno com todos estes recursos.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Todas as crianças desenham, mas nem todas pintam. Poderíamos iniciar assim uma reflexão que pretende discutir a ação e a paixão de pintar na infância.

Este estudo, voltado para o como a criança interage com a pintura, desencadeado no contexto específico da educação infantil, buscou ultrapassar as explorações superficiais em direção a um aprofundamento do ato de pintar para realizar uma aproximação ao sentido do percurso que crianças entre quatro e sete anos realizaram no processo, simultaneamente individual e social, de aprendizagem da linguagem pictórica. Como exemplo, destaco o processo que possibilitou as crianças pintarem uma paisagem e ao mesmo tempo desenvolverem uma aprendizagem entorno da letra P. O Alfabeto Divertido tem como pressuposto proporcionar um aprendizado lúdico do letramento a partir de cada letra do alfabeto. No desenvolvimento da letra P oportunizamos aos alunos fazerem um trabalho de campo no sítio da escola: pintarem a sua própria paisagem. Desde o momento em que saíram da cidade de ônibus, foram observando o tipo de paisagem e a mudança que ia acontecendo no decorrer do trajeto até chegar ao sítio.

Ao chegar, sentamo-nos em baixo de uma árvore centenária, conversamos e foi dada a explicação de como tudo iria acontecer. Então, partimos para observar o local e cada um escolheu o lugar em que iria pintar a sua paisagem. Foram disponibilizadas para eles diversas cores de tinta, folhas e pincéis. Cada um pintou a sua paisagem in loco. Alguns ficaram em grupos conversando e partilhando até a mesma paisagem, outros preferiram o isolamento, pintando em seu silêncio, somente ouvindo o canto dos pássaros. Foi uma experiência enriquecedora para todos, pelo simples fato de estar junto daquela magnífica natureza e poder, além de sentir o perfume das flores, ouvir o canto dos pássaros e até mesmo o absoluto silêncio, tocar e sentir a textura da grama, do tronco das árvores, visualizar de diferentes ângulos a beleza daquela paisagem. Também tiveram a oportunidade de deliciarem-se com o lanche coletivo através de um piquenique. Durante o tempo em que estivemos no sítio, as crianças falavam sobre como se sentiam naquele ambiente, vivenciando um momento diferente em um espaço ao ar livre, que proporcionou total sensação de liberdade.

### **4. CONCLUSÕES**

Para que pudesse utilizar a linguagem da arte foi necessário buscar auxílio dos professores de arte, pois pude constatar durante os diálogos que buscavam elaborar as propostas de pintura, que desconhecíamos as técnicas, os materiais e os produtores da arte. O professor com formação em pedagogia, embora curse uma disciplina voltada às artes visuais, tem uma grande dificuldade de proceder uma prática artística que envolva os aspectos reflexivos e técnicos da linguagem pictórica. Ou seja, as inúmeras possibilidades de abordar os aspectos cognitivos e sensíveis da arte para desvendar e interagir ludicamente com o universo das palavras. E tenho constatado que por meio da arte o que afirma Richter (2004, p. 14):

interagindo e experimentando diferentes resistências e consistências materiais, que a

criança desde muito pequena vai constituindo repertórios gestuais que a permitem atualizar repertórios gráfico-plásticos ao extrair e interpretar sentidos culturais na convivência com outros corpos e outras imagens.

As crianças que participaram da proposta “Pequenos Pintores, grandes artistas”, revelaram um prazer muito grande ao explorar matérias coloridas, ao conhecer obras pictóricas bem como, realizar pinturas. No término das atividades apresentaram um acréscimo de saberes no que tange a inicialização a linguagem verbal, como também visual, sensível e cognitivo.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RICHTER, Sandra. **Criança e Pintura**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

VYGOTSKY, Lev F. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

## LUGARES DE NÃO ESTAR: FRAGMENTO DE NARRATIVAS RESSIGNIFICADAS

**THAÍS AMARANTE<sup>1</sup>; ANGELA RAFFIN POHLMANN<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – amarante,thais@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – angelapohlmann@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

Este texto apresenta fragmentos importantes da minha produção artística que vem sendo desenvolvida desde 2008. Trata-se de uma parte da experiência poética proveniente do período da graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas, e que se estende ao trabalho que está sendo realizado no Mestrado em Artes Visuais nesta mesma instituição.

Investigo por meio da fotografia e do audiovisual lugares nomeados por mim como ‘lugares de não estar’. São lugares abandonados, edificações que perderam seu sentido habitual. Neles, não existe mais a procura, a atividade, pois não são mais lugares produtivos ou habitáveis. Estas estruturas em ruínas estão obsoletas, esquecidas, inóspitas, vazias. Tais lugares aparecem em estado de ‘hibernação’, lugares letárgicos, em um estado de dormência. As estruturas arquitetônicas perderam suas funções originais, permanecendo desativadas momentaneamente ou definitivamente. Esses lugares estão intimamente vinculados ao meu processo de criação.

Essas estruturas desativadas compõem parte essencial no desenvolvimento narrativo dos seguintes trabalhos: Tecendo o Tempo (2008) e Haertel (2009).

A relação entre estas duas obras está nos detalhes que dizem respeito aos ‘lugares de não estar’. Narrativas e lugares são diferentes e independentes entre si, porém, um perdeu seu sentido original para o qual foi construído e o outro foi reformulado por mim. A percepção que essas ruínas provocam quanto à falta de exatidão do tempo ao qual elas pertencem, permite-nos explorar a possibilidade de um tempo e um lugar indeterminados. Isto favorece as associações atemporais por parte do espectador.

## 2. METODOLOGIA

Desde que tomei consciência da minha inclinação para a construção audiovisual, as percepções do tempo vieram como um enlace aos 'lugares de não estar'. Percebi que a fotografia sempre se mostrava como uma fração, na qual faltava a estrutura ou a ideia de sua continuidade. Para os meus propósitos, a fotografia nunca estaria completa sem o movimento. Sendo assim, a captura da cena através da imagem fotográfica não estava sendo suficiente.

Foi no trabalho *Tecendo o Tempo*, de 2008, que isso se esclareceu totalmente. Neste vídeo, a dialética do tempo e os lugares ressignificados passaram a aparecer como um foco de interesse de estudo. O lugar onde foi executada a obra mantém características marcantes por ser uma casa sobre pilotis em meio ao pampa, localizada entre as cidades vizinhas de Pelotas e Rio Grande.

Existem duas vias de acesso em suas extremidades, uma rodovia e uma ferrovia em plena atividade. No entanto, observei esta casa durante três anos praticamente todos os dias (vista da rodovia), e a mais forte impressão sempre foi de uma casa abandonada, inabitada durante muitos anos. Mesmo sendo pequena e avariada pela intempérie, se tornava soberana em sua localização, por não haver nenhuma outra estrutura arquitetônica ao seu redor por quilômetros. Difícil era deixar de vê-la sob a dourada luz do entardecer, ou ainda, quando a lua velava sua silhueta na noite prateada. Lugar de caráter desolador, construção solitária inóspita, à margem da velocidade do mundo que a cerca. Lugar onde o tempo tece os anos, por lá não parece haver exatidão cronológica. E o que há então? Continuidade dos tempos, o domínio singular de outra dimensão.

A partir das ideias que são abordadas em *A poética do Devaneio*, Gaston Bachelard amplifica as questões que se referem à assimilação das coisas que vivemos no mundo real pelo mundo imaginário. A imaginação, para Bachelard (1988), é o motor propulsor da criação influenciada por tudo aquilo que vemos. "Há horas na vida de um poeta em que o devaneio assimila o próprio real" (BACHELARD, 1988, p.13). O que ele percebe é então assimilado. O mundo real é absorvido pelo mundo imaginário. Pela imaginação, graças às sutilezas da função do irreal, reingressamos no mundo da confiança, no mundo do ser confiante, no próprio mundo do devaneio." (BACHELARD, 1988, p.14)

Sobre este assunto, concordamos com o teórico Jean Lancri (2002, p.19) que enfatiza que devemos "operar entre o conceitual e o sensível, entre a teoria e a prática, entre a razão e o sonho." Portanto, a pesquisa busca encontrar engendramentos entre esses nichos específicos, baseada na necessidade de criar ou inventar poeticamente um outro lugar.

Onde seria possível uma dissociação do tempo real? Seria a partir dos restos estruturais destes lugares? Determino, portanto, uma maneira de reapropriar os sentidos, torná-los ativos em uma narrativa ficcional por meio da fotografia e/ou do audiovisual.

Conforme Bachelard a respeito da escritora britânica Mary Shelley, que nos fornece um verdadeiro teorema da fenomenologia quando diz que a imaginação é capaz de nos fazer "criar aquilo que vemos". (SHELLEY, apud BACHELARD, 1988, p.13) seguindo os poetas, a própria fenomenologia da percepção deve ceder o lugar à fenomenologia da imaginação criadora.

Reinventar as coisas do mundo diz respeito a saber providenciar o que temos de melhor, de original, tirar proveito da nossa máquina criadora, propulsora dos desejos, das memórias, seja no mundo onírico ou no real. E sobre isso, Manoel de Barros (1996, p.75) tem razão no termo que utiliza para explicar uma outra forma de ver/rever, a imaginação tem o poder de "transver" o mundo.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em Tecendo o Tempo, a fotografia realizada neste 'lugar de hibernação' centraliza a casa ruína como o ponto central na imagem, e também traz a presença de mulheres dispostas em relação aos quatro pontos cardeais. Cada uma representa uma direção, onde realizam o ato contínuo de tecer o tempo através das rocas. Fiar o curso invisível da própria vida, nesta percepção contemporânea, é também aproximar-se simbolicamente da mitologia grega sobre as Moiras, as três irmãs que determinavam o destino dos deuses e dos homens.

A imagem fotográfica também pode ser vista como uma ruína, pois deposita a luz daquele momento presente, tornando o passado uma mumificação da memória. Em RUÍNAS – A fotografia como fragmento da arquitetura (p.166), Fernando Freitas Fuão define esse processo da seguinte forma: “As ruínas só aparecem carregadas de significado na medida em que expressam visualmente o soterramento do tempo presente e a possibilidade de recriação de um tempo passado que não voltará a se repetir. Neste sentido as fotografias também se aproximam da categoria de ruínas, pois mumificam o presente, os corpos ainda novos, dando-lhes passado instantâneo e eliminando o tempo atual. Aceleram a passagem do tempo com sua representação. A ruína é a câmara escura da memória. A história, a ruína que revela a fotografia.” (FUÃO, 2002, p.166)

Enquanto em Tecendo o Tempo temos uma narrativa externa, onde o elemento principal se encontra solto em ambiente aberto, visível a qualquer um que por lá transite, Haertel está imerso na obsolescência de suas ruínas. Para observar todo seu mundo interno, foi preciso aventurar-se em meio aos escombros, explorar seus percursos labirínticos, atravessar na simetria de imensas portas, delicadas janelas recortadas, no frio e úmido cimento que denunciava o ferro oxidado vertendo forte por suas entranhas. Escadas vertiginosas, salas escuras tanto quanto sonoras, ecoavam o som dos pombos que farfalhavam suas asas, habitantes numerosos e tão íntimos de todo e qualquer orifício exposto. Assim como a formação vegetal, que crescia nas minúsculas fendas. Os musgos que cobriam extensas paredes, denunciavam o tempo que por ali existia, ou seja, o da natureza reivindicando seu espaço.

A narrativa estrutural no vídeo Haertel teve influência nas ideias do cineasta lituano Sharunas Bartas em A Casa, e do russo Andrei Tarkovski, principalmente pelo filme Stalker. Procurava um lugar que fosse uma espécie de 'zona'. Este lugar, na narrativa de Tarkovski, era a sala de uma arquitetura em ruínas, onde seria possível realizar um desejo de quem a encontrasse.

Acabei me deparando com um imenso lugar. Após ter explorado todos os seus percursos labirínticos, resolvi criar um lugar ficcional. Queria que o espectador pudesse acompanhar todo o percurso que eu mesma fiz quando conheci o lugar. Realizei as cenas em câmera fixa e tempo real respeitado. Com isso, poderia-se ter a impressão de que tudo acontecia demasiadamente lento.

Nesta associação de interesses creio que consegui unir os personagens que viviam num espaço-tempo deslocado nesta arquitetura em ruínas. Ainda penso na hipótese de que talvez fosse possível eles coexistirem num mesmo ambiente e não se verem, ou ainda poderia ser devaneio de um dos personagens? Ou quem sabe, um lugar onde seria possível existir nossos desejos projetados? Deixo em aberto, uma pequena dúvida, para que o espectador possa definir dentro de suas reflexões o que realmente acontece em Haertel.

O fator igualmente importante neste trabalho é que o espectador tenha a chance de interagir. Gerar dúvidas, instigações e curiosidades é que isso o faça pensar, propor estímulos para criar. Quase nada no mundo real de uma maneira mais ampla tem início-meio-fim definidos, tudo de alguma maneira se transforma. Se for possível fazer com que o indivíduo pense a respeito daquilo que foi proposto, o sentido de 'fazer arte' se cumpre.

#### 4. CONCLUSÕES

A relevância da discussão proposta neste trabalho, implica na forma de como podemos estabelecer relações produtivas em lugares desativados. Ressignificar essas estruturas em ruínas, expostas na zona urbana ou por onde houver inatividade, vazios dispostos a percepção do artista que propõe “uma maior consciência das nossas possibilidades de ação” (KUNSCH, G., 2008, p.4). A contínua exploração destes lugares, e as diferentes narrativas atemporais impostas a eles, propiciam diversas possibilidades de diálogo. Essas questões estão sendo estudadas conforme o processo de criação no decorrer dos trabalhos realizados. Agradecemos ao CNPq, à FAPERGS e à UFPel pelo apoio às pesquisas que deram origem a este texto.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BARTAS, Sharunas. **The House**. 1997. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=Pv-eLJOyHE0> BARROS, Manuel de. Livro sobre nada. Rio de Janeiro: Record, 1996.

FUÃO, Fernando Freitas. **Ruínas a fotografia como fragmento da arquitetura**. Rizoma: Arquitextura. Disponível em:

<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAPCIAD/rizoma-anarquitectura> Consulta realizada em 07/10/2013.

KUNSCH, Graziela. **Urbânia 3**. São Paulo: Editora Pressa, 2008. TARKOVSKI, Andrei. Esculpir o Tempo. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

#### MARCAS E VESTÍGIOS DE UMA EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA COM ELETROGRAVURA

**TÔNİ RABELLO DOS SANTOS<sup>1</sup> ; REGINALDO DA NÓBREGA TAVARES<sup>2</sup> ; ANGELA RAFFIN POHLMANN<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas - [tonirabello@yahoo.com.br](mailto:tonirabello@yahoo.com.br)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas - [regi.ntavares@gmail.com](mailto:regi.ntavares@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas - [angelapohlmann@gmail.com](mailto:angelapohlmann@gmail.com)

#### 1. INTRODUÇÃO

A pesquisa parte de estudos sobre o processo de criação que envolve a eletrogravura. Trata-se de uma técnica de gravura em que a gravação do metal se faz com água e energia elétrica, em substituição aos ácidos e mordentes tradicionais. O interesse pela eletrogravura decorre de uma reflexão poética sobre a técnica. O que procuro nas gravações com eletrólise é uma compreensão

sobre os caminhos percorridos pela corrente elétrica em uma solução eletrolítica entre dois metais.

Durante a investigação me mantive atento às energias que eram dissipadas naturalmente ou artificialmente no cotidiano. A corrosão é um dos índices que denunciam o percurso da corrente elétrica sendo ela um dos indicadores de tempo, de deslocamento e contato físico. Durante a pesquisa, percebi o registros do tempo nas corrosões. As fotografias apresentam situações que observei ou realizei com os procedimentos eletrolíticos. Através deles busco tornar visível parte do trabalho que é processual. O objetivo é desenvolver trabalhos que transitem em diferentes linguagens e que se conectem com a gravura por meio de conceitos. Ao mesmo tempo, exploro a corrosão como elemento de uma poética que trata de acontecimentos invisíveis.

As ações de extrair, deslocar e fixar estruturam o meu pensamento e permeiam os cinco trabalhos que apresento neste texto: “Paisagem Corroída”, projeto “Matriz Compartilhada”, “Captador de Resíduo”, “Pequenos Naufrágios”, “Mapas Poéticos do Interior do Cubo Vermelho”.

A leitura da tese de doutorado de Marco Buti “Ir, Passa, Ficar” contribuiu nesse processo de pensamento sobre o ato de gravar. Como principais referenciais teóricos saliento: “Dispositivos de registro na arte contemporânea” organizado por Luiz Cláudio da Costa; “Os desdobramentos da gravura contemporânea” escrito por Ricardo Resende; “Gravura e Arte Eletrônica na Contemporaneidade”, por Carlos Valadares, e “A gravação como Processo de Pensamento” por Marco Buti.

## 2. METODOLOGIA

Os registros e os trabalhos realizados com gravura motivaram-me a organizar as ações e os procedimentos adotados na realização de imagens. A escolha pelo uso de materiais e métodos alternativos, somados ao interesse de trabalhar com novas mídias e dispositivos artísticos, me levaram para o cenário da gravura no campo ampliado. A partir das experiências no atelier de gravura, realizei trabalhos em diferentes contextos e espaços que se relacionavam de alguma forma com as ações realizadas dentro do ateliê. Esse deslocamento de dentro do atelier para fora (na rua), me fez pensar a gravura de modo ampliado, de maneira que ela pudesse ser realizada sem a necessidade de um espaço especial ou de equipamentos tradicionais.

Os trabalhos realizados durante a pesquisa têm como ponto de intersecção a corrosão. A mesma é analisada de diferentes formas, como: na desmaterialização na série “Paisagem Corroída”, marcas no projeto “Matriz Compartilhada”, ação do deslocamento visível no trabalho “Captador de Resíduo”, transformação da matéria acompanhada com os “Mapas Poéticos do Interior do Cubo Vermelho” e por último a corrosão como acúmulo do tempo é encontrado nos “Pequenos Naufrágios”.

Os cinco trabalhos podem ser considerados finalizados. No entanto, a busca foi por trabalhos que apresentassem um ciclo ou um desdobramento das ações já realizadas. Nesse sentido, os registros, os estudos com eletrólise e os trabalhos com a corrosão permanecem ativos.

O uso de novas ferramentas e a substituição por materiais e métodos alternativos na confecção de uma gravura é uma das estratégias adotadas para atualização dessa prática artística. Conforme Resende (2000, p.233), “a gravura tem de superar as suas barreiras tradicionais e fundir-se com as outras manifestações artísticas, mesmo que ela passe a atuar nos limites de seu processo”.

Em minha produção apresentada nas linhas anteriores diálogo com artistas que contribuem no pensamento poético e nas questões que envolvem o processo de criação, entre eles saliento: Robert Smithson, Richard Long, Regina Silveira, Marco Buti, Carlos Gonçalves Lima Filho, María Angélica Miranda, entre outros.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Esta pesquisa se situa nas fronteiras da gravura, investigando os limites visuais e conceituais que podem ser pontes que unem essa prática a outras. Durante o processo de criação, os caminhos percorridos são muitos e o trabalho exposto nem sempre revela essa trajetória. Os trabalhos apresentados partem de uma experiência ou de uma proposição artística onde o espectador passa a ser co-autor, como por exemplo, nos trabalhos: “Matriz Compartilhada” e “Captador de Resíduos”. Portanto, os registros tornam-se indispensáveis e compõem o trabalho.

Nas discussões sobre gravura a partir dos anos 1990 e nas atuações de muitos gravadores contemporâneos vamos perceber uma expansão não somente nas técnicas e ferramentas disponíveis como também nas ações e dispositivos de compartilhamento e apresentação de uma gravura.

As diferentes experiências no ateliê me fizeram estabelecer relações, diálogos e proposições no cotidiano. Percebo a gravura de forma conceitual em outras práticas artísticas. Deste modo, os trabalhos criados permanecem conectados com a gravura e unidos por uma lógica de pensamento sobre o ato de gravar. O processo de gravação com eletrólise cria um sistema que em primeiro lugar fala de transformação; em segundo lugar, de um ciclo que se repete, e em terceiro, do homem frente a isso e em uma possível manipulação disso tudo.

### **4. CONCLUSÕES**

Atraído e motivado em analisar a corrosão dentro e fora do ateliê de gravura, procurei ampliar as possibilidades de criação executando trabalhos experimentais sem o comprometimento de criar uma gravura de modo tradicional. Os trabalhos estão envolvidos por um conceito e uma memória que são inteiramente associados à gravura. A poética não se finda no ato da gravação, registro ou impressão, pois a partir deles se cria uma possibilidade de relação entre aquilo que observo e manipulo. Outros assuntos recebem atenção como a contribuição para o debate sobre a eletrogravura na produção artística e na elaboração de hipóteses sobre os diferentes significados da corrosão no contexto da arte. A eletrogravura é percebida como uma operação poética. Uma ação que recria um ciclo presente em fenômenos físicos, químicos, como por exemplo, a corrosão de objetos provocada pela intempérie.

Os conhecimentos obtidos até o momento foram documentados em fotografias, desenhos e textos descritivos, onde saliento a importância dos registros como parte do trabalho, pois revelam imagens e reflexões que constituem a memória do mesmo. Além de demonstrarem o desenvolvimento e a sustentação dessa pesquisa, com o objetivo de investigar e explorar a gravura ao propor possibilidades de criação com a eletrogravura e apresentação de dispositivos artísticos após a experiência no atelier. O que busquei com a eletrogravura foi uma experiência artística num processo que atualiza uma prática através de uma poética que investiga marcas que se formam por meio da energia dissipada de um corpo em um movimento contínuo de extrair, deslocar, e fixar. Investigo a gravura e seus limites, propondo em minha produção uma ideia de

gravura como índice e como detentora de energia. A reflexão sobre a energia vem, portanto de uma pesquisa com a eletrogravura e com investigações sobre a linguagem, onde observo a sua capacidade de transformação e inserção no espaço. A gravura é percebida como algo que tenciona formas de estar no espaço. Na atualidade a gravura dita tradicional não deixou de existir assim como a pintura não foi substituída pela fotografia. Essas linguagens se misturaram, coexistindo.

O presente texto apresentou de forma sucinta cinco trabalhos processuais que revelam um olhar singular sobre a gravura e os modos de realização e compartilhamento dessa linguagem na contemporaneidade. O mesmo é desenvolvido no Curso de Mestrado, junto ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais. Agradecemos à FAPERGS (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul, à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelo apoio às pesquisas que deram origem a este texto.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó – SC: Argos. 2009.
- ARCHER, M. **Arte Contemporânea: Uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BUTI, M. & QUADROS, A.L. **Gravura em metal**. São Paulo: EDUSP, 2002.
- BUTI, Marco - USP. **A GRAVAÇÃO COMO PROCESSO DE PENSAMENTO**. 1996. Acessado em 04 out. 2012. Online. Disponível em: <http://www.marcobuti.com.br/te2.html>
- COSTA, L.C. **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.
- GREEN, C. **Métodos eletrolíticos en grabado**. In: FERRER, E.F. (Org.). El grabado no tóxico: nuevos procedimientos y materiales. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2004. IV, p.79-108.
- LIMA FILHO, C. G. **A busca da imagem na eletrogravura**. 2004. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, UNICAMP. Acessado em 14 set. 2009. Online. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/~cpgravura/index.html>
- RESENDE, Ricardo. **Os desdobramentos da gravura contemporânea**. In.: Gravura: Arte Brasileira do Século XX. São Paulo: Itaú Cultural, 2000. Catálogo de exposição.
- SALLES, C. **A Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3. Ed. revista e ampliada. São Paulo: EDUC, 2008.
- VALADARES, Carlos. **GRAVURA E ARTE ELETRÔNICA NA CONTEMPORANEIDADE**. 2011. Acessado em 07 out. 2013. Online. Disponível em: [http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/carlos\\_murilo\\_da\\_silva\\_valadares.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/carlos_murilo_da_silva_valadares.pdf)