ANAIS SPMAV III 2014

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

8 e 9 de
maio de 2014.

ANAIS DO III 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:
Renata Requião
Úrsula Rosa da Silva
Nádia da Cruz Senna
Adriane Hernandez
Cláudio Tarouco de Azevedo

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 (3. : 2014 : Pelotas)
Anais do III SPMAV – Seminário de Pesquisa do Mestrado em Artes Visuais [recurso eletrônico] de 8 e 9 de maio de 2014, Pelotas, RS / organização Nádia da Cruz Senna, Eduarda Gonçalves, Ângela Raffin Pohlman. – Pelotas: UFPel, 2014.

Seminário promovido pelo Programa de Pós-Graduação do Mestrado em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas, 8 e 9 de maio de 2014.
ISSN
Inclui referências.
Acesso: http://wp.ufpel.edu.br/artenaescola/anais/

1. Artes visuais. 2. Arte-Educação. 3. Cultura visual. 4. Identidade. 5. História em quadrinhos. I. Senna, Nádia da Cruz, org. II. Gonçalves, Eduarda, org. III. Pohlman, Ângela Raffin, org. IV. Título.

CDD 710

APRESENTAÇÃO

O Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (PPGAV-UFPel) apresenta os Anais do III Seminário de Pesquisa do Mestrado em Artes Visuais - UFPel, ocorrido no período de 8 e 9 de Maio de 2014, no Centro de Artes - UFPel.

Em sua terceira edição, o Seminário promoveu o encontro entorno da abordagem artográfica que reúne artista-professor-pesquisador, sem estabelecer distinções ou hierarquias. Contamos com a presença de profissionais que experimentam essa dinâmica nas palestras, oficinas e rodas de conversa.

Os anais cumprem a finalidade de publicar as pesquisas em fase inicial, em desenvolvimento e já concluídas disponibilizando resultados e contribuindo para o fortalecimento da pesquisa em artes, assim como a formação intelectual e crítica do Centro de Artes.

Sumário

ESTADO DE ESCUTA
Adalberto Geovani Nunes Corrêa……5
ENSINO DE ARTES VISUAIS: IDENTIDADE E PERTENCIMENTO À DISCIPLINA E AOS CONTEÚDOS ARTÍSTICOS
Adrise Ferreira de Souza……9
O COTIDIANO E A ARTE CONTEMPORÂNEA EM SALA DE AULA
Ana Beatriz Campos Vaz……..12
DIAGRAPHANÉS: SOBRE O DECALQUE
André Winter Noble……...16
MONSTRUOSO: DISPOSITIVOS DE EXIBIÇÃO DO ACERVO
Cassius André Prietto Souza……...19
CULTURA VISUAL E IDENTIDADE – UM ESTUDO SOBRE IMAGENS NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS
Fabiana Lopes de Souza……..23
BONECO DE PAUZINHO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA CRIANÇAS EM SÉRIES INICIAIS
Fabrício Gerald Lima……26

ESTADO DE ESCUTA

ADALBERTO GEOVANI NUNES CORRÊA[1]; ADRIANE HERNANDEZ[2]

[1]Universidade Federal de Pelotas – geovanimestrado@gmail.com

[2]Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Profª colaboradora do PPGAV - hernandez_adri@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Estado de escuta é um estado de atenção. Um estado sensorial, que diz respeito ao corpo como potência, como um filtro que absorve o mundo do exterior para o interior. Minha pesquisa está amparada em torno de uma produção prática – em áudio e vídeo - motivada pelas experienciações com o cotidiano, seguida de uma reflexão e produção teórica, a partir dos processos criativos e de referenciais teóricos e artísticos. Como objetivo inicial, busco provocar e propiciar um entendimento e imersão com trabalhos audiovisuais, a partir dessa produção prático-teórica.

O trabalho mais recente da minha produção, que servirá como base para a pesquisa de mestrado, chama-se Repositório dos Sentidos. Possui cerca de trinta minutos, mantém um padrão de ritmos ditados pela lentidão visual das cenas, atravessado por sonoridades e ambiências de lugares, instrumentos, objetos e outros identificadores. Deste trabalho, surgiram os primeiros apontamentos a serem analisados. A primeira parte aconteceu com a criação de uma lista de imagens e sonoridades a serem capturadas. Esta lista foi criada sem saber ao certo como seriam feitas essas capturas, mas, cada tópico possuía uma lembrança de grande valor registrada pelas minhas vivências. Com uma câmera fotográfica digital, que captura imagem e som, e alguns dispositivos que capturam somente som, passei algum tempo coletando os itens da lista junto a outros tantos, pesquisados e extraídos de instrumentos, músicas e de oportunidades em momentos específicos. Como exemplo dessas capturas extras, aponto o som de um helicóptero sobrevoando meu bairro, os ensaios gravados e as sonoridades compostas com a banda que toco, e a permanência breve em locais que visito. Da primeira coleta, passando pela criação de um banco de dados, repleto destes fragmentos, até o desenvolvimento e conclusão deste trabalho, passaram-se 8 meses. Estando no fluxo dessa longa produção, sem a total compreensão do que eu estava fazendo, comecei a nomear, separar, escolher e compor com esses fragmentos. Através de um computador, comecei a editar esses materiais, naquele momento eu acreditava que cada escolha estaria acontecendo de maneira instintiva. Com o passar do tempo, esse trabalho começou a ser compartilhado com alguns amigos, em minha banca de TCC, e também, em um canal na internet. Ao ser questionado sobre a duração do trabalho, sobre os métodos e escolhas de cada detalhe sonoro e visual, entrei em uma etapa reflexiva. Comecei a refletir sobre quais eram as verdadeiras motivações ou necessidades de passar tanto tempo em processo nessa produção e o porquê de cada escolha, de cada detalhe.

Não por acaso, passei a compreender melhor meu comportamento diário, no passado e encontrei um hábito comum desde a infância. Observar calado, permanecer calado, compreender calado, até ser questionado sobre o silêncio. Esse hábito, algo que hoje considero uma espécie de

bom vício, faz com que eu sempre tenha um grau maior de experiência com as coisas, seja um local, um som, uma atmosfera de um ambiente, uma pessoa, é sempre disparado por uma contemplação. Dessas análises surgiram inquietações, desses hábitos que se tornaram vícios, surgiu o título dessa pesquisa.

Estado de escuta é um estado de atenção, seja ele visual, sonoro, tátil, olfativo ou gustativo, o que interessa aqui é uma condição de se permitir experienciar a partir do novo, de ser afetado por algo ou alguém. De sofrer uma desterritorialização, de interpretar situações a partir de um outro ponto de vista, do devir, do outrar-se. Diariamente somos afetados pelos ruídos da cidade, pela poluição visual. Nos alimentamos, sentimos o cheiro das coisas, e também, a temperatura e textura do que está ao nosso redor, através do corpo. Observo então, que meu cotidiano e as trocas com o meio onde estou, impulsionam uma primeira etapa em minha produção. Seguido de um momento de captura de sons e imagens desse cotidiano, e ainda, um momento de edição, através do computador, no qual aproximo a ideia inicial e o processo com o resultado final.

Dessa maneira, minha produção ainda em fase inicial, tenta dar conta de uma poética que tece relações com questões ligadas ao corpo como um mediador de nossas experiências, atrelada aos processos técnicos e criativos tão impregnados dessas experiências, e também, no uso das linguagens artísticas, de áudio e vídeo, como dispositivos de provocação a percepção. Busco ainda, gerar mecanismos que propiciem uma compreensão teórica e imersão sensorial para trabalhos artísticos em audiovisual.

2. METODOLOGIA

Após concluir a graduação senti necessidade de trabalhar a redução no uso das imagens e começar a explorar sonoridades. Como primeiro objeto de análise desta pesquisa, utilizo o trabalho Repositório dos Sentidos. Ao qual perpassam todas as questões já citadas na introdução.

O olho cansa, cansa pois observa demais, absorve sem intenção, é invadido em sua passividade pela poluição visual. No meu caso, como um agravante, existe o uso excessivo de imagens no que tange o campo das artes, seja produzindo, ou consumindo, além das imagens que habitam o cotidiano. Tanto quanto as imagens, sonoridade também existe como poluição. Por conhecermos indireta e instintivamente infinitos sons - acumulados desde a infância -, diferente das imagens, estes sons, nos atingem a percepção de maneira invasiva e criam suas próprias imagens, não necessitando de nenhum outro dos sentidos para produzi-las. Dessa maneira, sendo a audição um sentido deflagrador de imagens, penso uma produção em arte sonora que atenda a essa especificidade de absorção, sem abandonar o uso das imagens.

Interessa então, o cruzamento entre as duas linguagens, tecendo assim as relações que me ponho a analisar. Uma dessas relações surge como um processo de restituição ao significado da imagem, acionada a partir de outros meios, ou reforçadas por ela própria. Nesta direção, trabalharei com a ideia de mínimo para a imagem. Esse mínimo está ligado a repetições, com cenas longas, contínuas, desaceleradas, de maneira que exploro visualmente sutilezas, a fim de que provoque uma quebra no ritmo visual, permitindo observar o todo de cada cena e não somente o fluxo temporal através de um tema principal. Outros modos de utilizar a imagem podem

contribuir com esta ideia, penso no uso da palavra ou de objetos para dialogar com o som em uma instalação, fotografias em vez de vídeos, ou ainda, uma intervenção sonora sem imagens.

Investigando em meu trabalho as possibilidades geradas desde a captação até a finalização do trabalho, algumas relações de equivalência se deram da seguinte maneira: é possível utilizar somente imagem e imagem, som e som, para gerar conteúdos que possuam sentido e as intenções que desejo. Por se tratar de uma produção individual, durante a captação da imagem, em algumas escolhas determino qual atmosfera será apresentada, a partir de velocidade, enquadramento, plano, ângulo, cor ou ritmos visuais em cada cena. Com o áudio, existem formatos diferentes de captura, ou, de produzi-lo. Um formato que me interessa é, gravar simultaneamente imagem e som, criando um recorte temporal mais próximo do real. Este recorte me permite redefinir qual qualidade darei a essa imagem ou a esse som no momento da edição. Utilizando microfones ou gravadores, de um modo geral, tornou-se possível gravar a maior parte dos sons. Outro formato utilizado foi produzir sonoridades a partir de instrumentos musicais de cordas, de sopro e percussivos. Utilizei teclados sintetizadores e controladores de som com intuito de produzir algumas texturas ou ruídos digitais que não conseguiria gerar de outra maneira.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos resultados obtidos nesta etapa inicial é que a imagem, neste formato reduzido, com seu uso mínimo, equivale a muitos sons. Em outras palavras, a partir de uma imagem em movimento, tento recriar a mesma atmosfera visual que absorvo, com diversas sonoridades. Eis que novos territórios surgem! O trabalho de som se torna amplo, de possibilidades alargadas em relação a um único recorte visual.

Entendo como o processo criativo do trabalho segue uma sequência ordenada em sua execução. Primeiro capturo som e imagem. Segundo, trato a imagem, a cor e o tempo. Terceiro, componho o áudio a partir do vídeo. Utilizando um termo do cinema, entendo então, que faço a sonoplastia a partir da sensação que o vídeo me provoca. Sensação gerada pela imagem é convertida em som. Esta imagem, a do vídeo, deixa de ser um recorte do real após ser manipulada em relação a cor e tempo de reprodução, tornando-se algo que pertence a ordem do onírico, do devaneio, do lúdico. O segundo ponto do processo em que exponho esse tratamento de cor e de tempo no vídeo, está relacionado diretamente à essa categoria de fábula. Esta relação acontece, porque minha tentativa é de aproximar as qualidades da imagem filmada, tal e qual minhas lembranças do momento real. O que a mente reproduz é o que tento colocar na imagem. Existe uma dimensão fugaz entre o momento vivido, o fragmento de vídeo gerado e a maneira como lembro esse momento. Com base no pensamento do autor MACHADO (1994), atento para uma novidade surgida em minha produção:

> [...] O que importa é que, seja qual for o estatuto que conferirmos a essa instância geradora a que alguns dão o nome de imaginário, nós não temos nenhum meio de acesso a ela. A natureza nos deu um aparelho fonador, através do qual podemos

> exteriorizar os conceitos que forjamos em nosso próprio íntimo e através do qual podemos também nos comunicar uns com os outros, mas não nos deu, desgraçadamente, um dispositivo de projeção incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens de nosso cinema interior (MACHADO, 1994, pag. 9).

Considero a partir de então, a edição como uma ferramenta que esculpe a imagem e o som (TARKOVSKI, 2002) em minha produção, possibilitando a criação de uma atmosfera única. É a etapa em que se torna possível ter o nível mais alto de precisão em relação ao resultado desejado, e isso, baseado em meu cinema interior. Fica evidente nesta etapa, outra questão, de que todos os equipamentos utilizados tornam-se extensões do corpo.

4. CONCLUSÕES

Concluo até certo ponto, fazendo uma análise regressiva desta escrita, que só edito e componho um trabalho porque capturei as imagens e sons para ele. Só capturei essas imagens e sons, porque senti necessidade em um momento específico, e essa necessidade foi gerada pelo grau de impactação e experienciação com este momento. E, só alcancei este grau perceptivo porque me coloquei em um estado de escuta. Este estado é responsável direto pelo produto final de minha produção. O modo como percebo a vida está atrelado a minha expressão como artista, definindo a partir da poética uma atmosfera como identidade de meu trabalho. Se não tivesse proposto para meus dias maneiras diferentes de observar o trivial (GUIMARÃES, 2009) destes dias fugazes, não estaria chegando a esta primeira conclusão sobre como algumas coisas acontecem dentro de minha produção e pesquisa. Eis aqui as novas inquietações de um porvir, todas estas, que permanecem novas.

Agradeço à CAPES, à FAPERGS e ao PPGAV – UFPel, pelo apoio e incentivo recebido desde o início nesta pesquisa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

GUATTARI, Félix. **As três ecologias.** Tradução Maria Cristina F. Bittencourt. — Campinas, SP: Papirus, 1990.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo.** Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Capítulo de livro

GUIMARÃES, Cao. **Cao Guimarães.** In: SCOVINO, Felipe. Arquivo Contemporâneo. Rio de Janeiro: 7Letras, 2009. Cap. 2, p. 41 – 55.

Artigo

MACHADO, Arlindo. **As Imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica** In: Revista Imagens. n.3, Campinas: Editora da Unicamp, pag.8-14, 1994.

Documentos Eletrônicos

LARROSA, J. Bondia. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Acessado em 02 abr. 2013. Online. Disponível em: http://www.anped.org.br/rbe digital/rbde19/rbde19_04_jorge_larrosa_bondia.pdf

ENSINO DE ARTES VISUAIS: IDENTIDADE E PERTENCIMENTO À DISCIPLINA E AOS CONTEÚDOS ARTÍSTICOS

[1]ADRISE FERREIRA DE SOUZA [2]CLÁUDIO TAROUCO DE AZEVEDO

[1]Universidade Federal de Pelotas – adriseferreira@hotmail.com

[2]Universidade Federal de Pelotas – claudiohifi@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Existem inúmeros métodos[1] de ensino de Artes Visuais, porém a aplicabilidade depende de manejos e reinvenções baseadas nos contextos aos quais nós – professores, alunos e instituições de ensino - estamos inseridos. Por isso o professor deve estar disposto a encarar os desafios na produção de novos saberes, conforme pontua PIMENTEL (2008, p.9)

> No ensino de arte no Brasil, ao longo do tempo, foram adotados diversos métodos, na maioria das vezes importados sem a devida adaptação. [...] o ensino de arte no século XXI se inicia com a multiplicidade de possibilidades, mas ainda com o risco da mesmice. Conhecer métodos e criar metodologias é o grande desafio d@ professor@ de Arte. Cabe a el@ a decisão para cada processo proposto, com direito a desvios e retomadas sempre que preciso. O ensino de arte não é linear. Ao se ensinar e aprender arte é preciso que se assegure continuidade e ruptura garantindo uma

[1] Etimologicamente, a palavra método vem do grego, methodos, composta de meta (através de, por meio de) e de hodos (via caminho). Literalmente, significa caminho para chegar a um fim. Servir-se de um método é, antes de tudo, tentar ordenar o trajeto através do qual possam ser alcançados os objetivos projetados. [...] método é um conjunto de princípios e procedimentos que orientam uma ação. (PIMENTEL, 2008, p. 10)

prática artística/pedagógica consistente, responsável e respeitável.

Faz-se necessário ter a responsabilidade de um ensino que dialogue as teorias com as vivências dos alunos, deste modo estaremos respeitando suas histórias, ao invés de somente contar-lhes histórias alheias, desconexas muitas vezes de suas realidades e interesses. Assim, podemos estabelecer um processo de ensino e aprendizagem consciente, responsável e respeitável. A partir dos temas identidade e pertencimento e da prática fotográfica, pontuo uma possível solução para o problema que me dediquei a pesquisar: como promover a identificação e pertença dos alunos com a disciplina de Artes Visuais e os seus conteúdos?

Um fator relevante na promoção de significação no processo de ensino e aprendizagem é o desenvolvimento e/ou amadurecimento da criticidade dos discentes perante os conteúdos artísticos. O posicionamento crítico é desenvolvido e/ou amadurecido quando há espaços para, de acordo com PIMENTEL[2], "fazer determinações e julgamentos". Faz- se necessário que o professor promova provocações "[...] por meio da imaginação e da criação do pensamento estético." A autora conclui seu pensamento expondo que: "As compreensões cultivadas através do estudo da arte podem preparar as fundações para uma liberdade cultural e uma ação social." (PIMENTEL, 2008, p. 16). Saliento a relevância de proporcionar um ensino que visa tanto o pertencimento do discente à disciplina de artes, quanto à autonomia deste no estudo dos conteúdos artísticos relacionados com suas vivências.

2. METODOLOGIA

O presente projeto desenvolver-se-á no segundo semestre de 2014, na graduação em Licenciatura em artes visuais na UFPEL[3] . A realização deste, acontecerá em dois momentos: no primeiro, realizar-se-á a promoção de autoconhecimento, necessária para esclarecer que a visão individual que temos do mundo interfere no que se considera arte. Este exercício será concebido através de questionários e de produções fotográficas próprias. Quem sou eu? O que me pertence? O que me representa? Essas são algumas perguntas que proporcionarão respostas visuais e escritas. Posteriormente, haverá a pesquisa[4] em artes visuais que contemplará relações e semelhanças com as vivências dos discentes e com suas respostas visuais e escritas.

Esse exercício pretende promover o estudo e a aproximação com o universo artístico, contextualizando tais fazeres com o que o aluno se identifica e pertence, ou seja, aproximando a relação arte e vida, bem como, espera-se promover a significação e o pertencimento a Arte.

A apresentação das relações entre "o eu e a arte", será feita em forma de seminário, para promover a ampliação e socialização do conhecimento tanto artístico, quanto entre os colegas, pois quem estará desenvolvendo o seminário, não estará explanando só sobre um trabalho, mas

[2] PIMENTEL, 2008, p. 16

[3] Universidade Federal de Pelotas

[4] Será desenvolvida relacionando tais respostas com quaisquer movimentos, períodos, vanguardas e/ ou artistas que tenham em sua produção ou em sua biografia relações com o universo pessoal do discente. A história da arte será apresentada de maneira dinâmica e pessoal.

sim, se apresentando e abordando uma nova perspectiva da arte, relacionando com sua vida. Todas as 4 produções: as escritas, as imagéticas e as apresentações orais, serão discutidas e problematizadas.

Após o fechamento dessa primeira parte, o trabalho se repetirá de maneira inversa, as perguntas a serem respondidas terão como base a não identificação, como por exemplo: O que não me identifica? O que não me representa? O que não me pertence? Novamente, haverá a resposta dessas e de outras perguntas, e também a realização de imagens fotográficas respondendo a essas questões. A pesquisa em arte será desenvolvida mais uma vez, relacionando tais respostas com quaisquer movimentos, períodos, vanguardas ou até mesmo artistas que tenham em sua produção ou em sua biografia relações com o universo pessoal do discente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados até o presente momento encontram-se nas leituras e estudos que desenvolvo para a aplicabilidade deste projeto, além das oficinas e planejamentos que venho construindo embasada na bibliografia referida.

4. CONCLUSÕES

Entendo que esse movimento irá proporcionar experiências estéticas relevantes ao processo de ensino aprendizagem, pois o aluno estará aprendendo a aprender através da pesquisa. Neste processo, a história da arte será apresentada de maneira dinâmica e pessoal, promovendo um ensino múltiplo e não linear, utilizando-se das características do ensino contemporâneo. Como também pontua OLIVEIRA (2006, apud OLIVEIRA, 2009, p. 67).

> Afirma-se, aqui, a importância de práticas pedagógicas que se fundamentam sobre metodologias [...] que buscam visualizar configurações espaciais e temporais que subvertam estruturas lineares e dicotômicas através de formas de expressão construídas na multiplicidade.

Além do espaço de trocas de conhecimentos sobre si e sobre o outro, sobre a arte e sobre o universo artístico, esse estudo será de muita significação para mim; – que almejo a promoção de um ensino de qualidade, respeitoso, envolvente e valorativo para os discentes e para a disciplina e os conteúdos artísticos – e espera-se que faça sentido também para os discentes; – que terão espaço para pensar, refletir, falar de si, e criar a partir do que na Arte, lhes são significativos – e também, que proporcione a reflexão das práticas educativas na disciplina de Artes Visuais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, A. M. **Projetos Pedagógicos em Arte, Educação e Tecnologia.** In: BISZUS, M. C. V. (org). Projeto aprendi: abordagens para uma arte/educação tecnológica. Porto alegre: Editora Promoarte, 2009. p. 65-75.

PIMENTEL, L. G. **Metodologias do ensino de Artes Visuais.** In PIMENTEL, L. G. (org.) Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008. p. 9-19.

O COTIDIANO E A ARTE CONTEMPORÂNEA EM SALA DE AULA

ANA BEATRIZ CAMPOS VAZ[1]; URSULA ROSA DA SILVA[2]

[1]Universidade Federal de Pelotas – abcvaz@gmail.com

[2]Universidade Federal de Pelotas – ursularsilva@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O estudo tem por objetivo investigar sobre como o cotidiano pode ser ressignificado e em que medida a arte contemporânea, em sala de aula, pode ajudar a discutir e evidenciar ações que estão misturadas à existência.

A pesquisa se desenvolve no Mestrado em Artes Visuais, na linha de Ensino da Arte e Educação Estética, da UFPEL, com a orientação da Professora Drª. Ursula Rosa da Silva.

O interesse advém do meu trabalho em sala de aula em que a arte contemporânea se faz presente e o cotidiano é pensado como possibilidade de ligação entre arte e vida.

Por se fazer em um tempo em que vivemos a arte contemporânea lida com questões que nos envolvem diretamente. Porém, percebo a falta de ligação entre essas produções e o público. Por isso, questões relativas à arte contemporânea, se fazem presentes em minhas aulas e também pelos aspectos comezinhos, que determinadas obras apresentam, que podem favorecer o contato e a discussão em sala de aula.

A arte contemporânea, por acontecer no momento presente, não dispõe de um tempo de constituição (CAUQUELIN, 2005). Por suceder agora não houve tempo para assimilação. Necessita de referenciais extra-artísticos que ajudem a estabelecer relações entre as produções e a ideia que se tem sobre arte, que foi construída por pensamentos de tempos que não correspondem ao que se vive hoje.

Desse modo trago autores que discutem sobre a produção contemporânea, dentre eles BOURRIAUD (2009a; 2009b), no que refere aos aspectos relacionais de muitas obras, que necessitam da ação do público, como parte constituinte para que as obras aconteçam. Outra questão que o autor aborda é a que toca no uso de materiais que podem ser considerados heteróclitos, e a apropriação pelos artistas. Segundo o autor a arte contemporânea apresenta questionamentos que não foram respondidos pela arte moderna, no entanto, não os nega nem

tenta respondê-los, mas, apresenta novas indagações. Essas indagações nos propõem múltiplos pontos de vista.

O cotidiano é pensado como propõe CERTEAU (1998), como forma de se relacionar com o mundo e a interpretação que se pode fazer das ações que estão envolvidas nesse processo.

Trazer para o convívio da sala de aula artistas que tratam o cotidiano e o mostram em tempos e espaços outros a exemplo de Cao Guimarães e seu inventários de raivinhas, pode favorecer o acesso de um outro olhar, sobre ações que nos perseguem e que o artista, através de suas práticas, nos ajuda a evidenciar.

Olhar viajante como propõe CARDOSO (2002), que se encontra aberto, que escava e procura.

Outra possibilidade que julgo relevante em relação à arte contemporânea é a pluralidade, a permeabilidade e as ações que assumem caráter democrático no sentido de não haver censura ao que pode e ao que não pode ser mostrado, ao que pode e ao que não pode ser feito. Não há modelos nem regras. O novo e o velho se emaranham e a história da arte aparece, ao ser revista, com o olhar de hoje. Nessa acepção, há artistas que utilizam os mais diferentes meios para a realização de seus trabalhos. Esses meios podem se misturar, o que torna os limites, quando houver, entre o que é visual, sonoro, ou tátil, muito tênues.

Desse modo a pesquisa parte de um objeto que é ao mesmo tempo sujeito, uma vez que não está afastado de mim e visto de fora, mas, entrelaçado com vida na ocasião em que discute sobre ações que se desenvolvem em sala de aula no momento em que elas acontecem. É do meio (LANCRI, 2002), de meu percurso, que surgiu. Vejo-me, assim, como sujeito que se faz ao mesmo tempo em que é feito pela pesquisa. Pesquisa enquanto formação (JOSSO, 2004).

2. METODOLOGIA

A pesquisa teve início com revisão bibliográfica e se desenvolve a partir de proposições que se ampliam desde a 6ª série do ensino fundamental, através do acompanhamento da turma no decorrer desse percurso, até a 8ª série, que é a fase em que se encontram os alunos, no momento. A Escola envolvida é a Escola Estadual de Ensino Médio Frei Plácido, em Bagé –RS. Esse público foi escolhido pelo fato de poder acompanhá-lo em períodos distintos de escolarização. Por pensar que, no decorrer do percurso, os alunos poderiam adquirir um contato mais extenso com a arte contemporânea e este proporcionar uma reflexão maior sobre suas ações, em que o cotidiano pode ser redimensionado. Optei pela pesquisa-ação por estar envolvida no processo e crer que esta poderia me dar um amparo que embasasse a pesquisa, como compreensão sobre uma prática (ENGEL, 2000). Ao mesmo tempo em que a forma de relato se vale de narrativas como abordadas por JOSSO (2002).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo de um período de três anos realizo ações que se desenvolvem com a mesma turma de alunos, com algumas variações que decorrem da saída ou ingresso de alunos na Escola. Essas variações não atrapalham, até o momento, o andamento da pesquisa. Uma vez que não se mostram significativas.

Minhas aulas contemplam saídas pelo entorno da Escola e através de uma dessas saídas é que surgiu o interesse pela pesquisa. As saídas, que num primeiro momento, se realizaram com vistas ao deslocamento, se efetivaram como exercício do olhar ao perceber o empenho dos alunos em registrar suas impressões e os resultados apresentados por eles nas discussões em sala de aula.

Desse modo comecei a observar o envolvimento com o trabalho em sala de aula e a entrega na realização das atividades que eram realizadas extraclasse devido ao tempo de 2h/a, ser insuficiente para a efetivação de propostas, que exigiam que fossem realizadas pesquisas, que só o tempo de aula não dava conta.

Assim, o trabalho se desenvolve no corrente ano em que as ações que envolvem o cotidiano são intensificadas e sobre elas proporcionadas reflexões. Estas se dão em produções textuais e imagéticas.

Até o momento, pelo que consegui vislumbrar, há uma modificação na forma de olhar que se reflete nos trabalhos apresentados e nas ponderações que eles disponibilizam.

4. CONCLUSÕES

Penso ser relevante a atuação do professor de arte no momento em que oportuniza aos alunos contato com as produções contemporâneas. Na medida em que estas proporcionam refletir sobre os acontecimentos no momento mesmo em que eles acontecem.

Desse modo, aos meus alunos, é dado a conhecer ações de artistas contemporâneos. Ações que tornam opacas as fronteiras entre arte e vida. Por isso, são ações que causam estranhamento como a manifesta por uma aluna, diante de uma obra de Jeff Wall, The destroyed room de 1978. O autor faz uma referência à obra de Delacroix e apresenta uma situação que possibilitou diferentes leituras. A fotografia é um recurso que pode proporcionar envolvimento, sem falar que é um meio disponível, já que a maioria dispõe de uma câmera que carrega consigo. A fotografia, também questionada, enquanto duplicação do real.

Vejo, desse modo, a proximidade do aluno com um recurso, sobre o qual não precisa de destreza manual e a contiguidade da arte contemporânea com o cotidiano. A pesquisa se encontra em andamento e os resultados permanecem em construção, enquanto as dúvidas se fazem e, em torno a elas, o trabalho prossegue.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional;** tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**; tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução;** tradução Rejane Janowitzer. São Paulo: Martins, 2005.

CARDOSO, Sérgio. **O olhar viajante (do etnólogo)**. In: NOVAES, Adauto Q[et al]. O olhar. São Paulo: companhia das Letras, 2002. P. 347-360.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: Artes do fazer;** tradução Efraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
JOSSO, Marie Christine. **Experiências de vida e formação.** São Paulo: Cortez, 2004.
ENGEL, Guido Irineu. **Pesquisa-ação. Educar.** Curitiba, nº16, p. 181-191. 2000. Editora da UFPR. Acessado em 30 jun. 2014. Online. Disponível em: http://www.educaremrevista.ufpr.br/arquivos_16/irineu_engel.pdf
LANCRI, Jean. **Colóquio sobre a metodologia da 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.

DIAGRAPHANÉS: SOBRE O DECALQUE

ANDRÉ WINTER NOBLE[1]; RENATA AZEVEDO REQUIÃO[2]
[1]Bolsista CAPES no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais / UFPEL – a.winternoble@gmail.com
[2]Professora doutora, adjunta do Centro de Artes e Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais / UFPEL – ar.renata@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Um clac a cada batida de tecla. Clac, clac, clac, são os primeiros sons que escuto enquanto digito cada uma destas palavras. Sons, a princípio muito distantes de um texto que se propõe a discutir questões suscitadas por um trabalho poético, que se faz em Artes Visuais. Assim como parecem muito distantes aqueles sons (clacs), gestos caligráficos, em movimentos coreografados a partir da pinça fina dos dois dedos que seguram o instrumento pontiagudo, movimento que se estende para a mão e o pulso, extensão de nosso corpo a partir da qual geramos a escrita, parecem também distantes. Essas considerações não seriam pertinentes até meados do século passado, quando tais gestos eram empreendidos por nós, homo scriptors, na transformação de nossas ideias em matéria alfabética. Vivermos no Ocidente não é mera circunstância, quando consideramos as marcas e os rastros dessa dança caligráfica. Muito mudou nesse curto período de tempo, a partir justamente da maior difusão deste novo artefato de escrita que é o computador – o qual permite que cada cidadão tenha em sua casa uma pequena editora (resguardadas aqui as peculiaridades referentes à qualidade do impresso, e não destacando a ainda hoje distante democracia digital).

O mundo em constante mutação força os homens comuns a adentrar numa rua de mão única. Ingressamos num acelerado movimento de permanente adaptação a inovações. Movimento de sentido inexorável: não é mais possível retornar, não há caminho de volta. Na tentativa de tornar o cotidiano mais controlável, menos arriscado, e assim fazendo a vida mais confortável, o homem desejou a modernização. Hoje, quando abrimos uma gaveta e de lá tiramos uma pequenina caixa cheia de palitos com pontas vermelhas, não avaliamos o quanto terá sido difícil dominar o fogo, há milhares de anos. Já que um pequeno gesto, apenas um riscar de fósforo, nosso pequenino graveto industrial, nos permite conquistar o fogo (deixemos aqui de lado, por meros fins

discursivos, aquele outro objeto compacto, dentro do qual se atritam pequenas pedras, o qual, aliás, exige de nós apenas uma das mãos, num esforço preponderante do “polegar opositor”: o isqueiro). Tão difícil quando o domínio do fogo, foi o aprendizado da escrita, em suas multiformes tipologias e soluções (inscrições rupestres, escrita cuneiforme, hieroglífica, cursiva). Conquista também dependente de certa energia resultante do atrito. Energia por entre a resistência da superfície a ser riscada, a potência de incisão do instrumento pontiagudo a riscar a superfície, e a habilidade do homem que manuseava o instrumento. Num tempo em que essas capacidades eram privilégios para poucos, tal competência agregava poder àqueles que a dominavam. Poder que facultava ao sujeito a possibilidade de conhecer e deter os segredos do mundo (POSTMAN, 1999), portanto um poder político associado ao saber.

Considerada essa evolução, é num repente do tempo que nos deparamos com uma cidade-texto e uma realidade virtual, ambas pura textualidade, nos obrigando a decodificá-las. E palavras passam a surgir de teclas, clac, clac, clac...

O ponto de partida deste texto é o trabalho intitulado Diagraphanés. Para tanto, indica-se aqui particularidades de poética qual tal trabalho está inserido. Diagraphanés é antes de tudo um exercício de desenho. Mais do que isso, é também a tentativa de readquirir uma vivência, reencontrar um tempo e apresentar o que dele se guardou como memória. Exposto em forma de díptico, se compõem como dois desenhos, cada um deles em nanquim sobre papel vegetal, tamanho A3 (29,7 x 42 cm)[5] .

Para a construção de Diagraphanés, retomo um método de trabalho muito caro ao designer gráfico (minha primeira profissão) que é a vetorização: decalcar virtualmente uma imagem, através de determinados softwares programados para executar funções desse tipo. No entanto, quando crio Diagraphanés não tenho no computador uma “imagem matriz”, tampouco uma matriz virtual. O que tenho ali são meus cadernos de primeira série, como Oswald tinha o seu, no qual aprendia a ser crítico[6]. É deles que pinço velhas inscrições a serem reaproveitadas, como quando se recorda, como quando do reservatório da memória algumas vivências são atualizadas. Para Diagraphanés, recolho diversos exercícios, caligrafias de mão incerta, tentativas, rabiscos, garatujas, garranchos e desenhos, numa escolha que, hoje, ao olhar aquelas páginas, se dá pelo que me punge, como sugere Barthes sobre as fotografias antigas as quais ele contempla (BARTHES, 1984). Num segundo momento, decalco essas formas de inscrição, formas de escrita, usando nanquim sobre papel vegetal.

Este trabalho, Diagraphanés, e seu método de feitura, permitem chegar a questões a respeito não só da inter-relação e da interdependência constante na conquista do mundo entre homem e máquina, como também (ou consequentemente) a questões em torno da perda do gesto caligráfico.

[5] Ver obra em: pinterest.com/pin/423690277417162480 e pinterest.com/pin/423690277417162474

[6] “Caderno de aluno”, compreendido como documento, arquivo, lugar onde se guarda não apenas o registro do aprendizado de uma escrita (a escrita cursiva), como também os rastros do fracasso caligráfico, da impossibilidade de replicar fielmente a gestualidade treinada da professora.

2. METODOLOGIA

Em seu célebre texto “Cy Twombly ou Non Multa sed Multum”, publicado no livro O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III, Roland Barthes discute a poética desse artista norte-americano, o qual inscreve suas superfícies pictóricas com toda uma sorte de grafismos, como se buscasse o reaprendizado do gesto, talvez o aprendizado de uma escrita particular. A partir da obra de Cy Twombly, Roland Barthes atribui a esse artista o caráter de operador de gestos (BARTHES, 1990). Pensar os artistas como operadores de gestos (considero o gesto no seu amplo sentido), sobretudo em um período de esquecimento das particularidades do corpo, da medida dos próprios gestos, parece uma abordagem que faz render. Pois o que percebo frente à obra de Cy Twombly é sua incansável tentativa de aprender uma nova escrita – a sua própria, expressando sua forma de entender o mundo. Cy Twombly, eterno aprendiz, com sua mão madura e adestrada, o que faz é tentar retomar o gesto de criança, anterior à automação imposta pela modernização. Esse é o ponto do gesto de Cy. A visualidade de suas obras deixa clara a tentativa de deformação do gesto habitual de escrita. Para tanto, Twombly almeja o gesto infantil, ou seja, o gesto daquele que ainda não tem voz (o infans referido por Barthes no mesmo texto, à página 149). Talvez por compreender que, nesses primeiros traços de um sujeito em formação no mundo, se localize algo que esteja no limiar entre letra e desenho. O artista vai ao encontro da espontaneidade desse traço, encenando-o. De certo as crianças são os maiores representantes do olhar estrangeiro lançado sobre as coisas do mundo, uma vez que elas olham como alguém que vê pela primeira vez. O corpo de Cy Twombly explora a superfície da tela, dança em frente a ela, a deixa impregnada pela gestualidade de seu pulso, e mãos, e braços, e assim de corpo inteiro. Em suas gigantescas telas trabalhadas na vertical, Twombly se postava em frente a elas, na posição de homem bípede em pé, de igual pra igual (ao contrário do que fazia Pollock, deitado sobre a tela, a tinta não escorrendo... enquanto na tela de Twombly vemos o percurso da tinta, vemos impresso nela o efeito da gravidade...). A obra deste artista é a prova de sua passagem sobre a Terra, seus gestos provam isso, seu corpo esteve aqui.

Cy Twombly permite pensar sobre a construção poética desenvolvida neste mestrado. Seu interesse estava na encenação do gesto espontâneo, enquanto o meu aceita a atrofia deste gesto, atrofia marcada por uma época de automatismos. Aos poucos aposentamos canetas e lápis e nos entregamos às teclas, e às telas touchscreen. Em busca do gesto mediado, e de formas de abordar essa impossibilidade do gesto, valem os artefatos adaptados ao exercício do desenho, como linhas guias, e espécies de matrizes, a partir das quais são decalcados desenhos e inscrições, traços, rabiscos, palavras, letras. Ao decalcá-los repetidas vezes, nos aproximaríamos das máquinas. Essa parece ser a questão em Diagraphanés.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Assim como para engenheiros, desenhistas industriais, designers, arquitetos e projetistas, em Diagraphanés, é a superfície transparente do papel vegetal que serve de suporte para decalcar figuras que, como unidades de memória, com diferentes configurações, serão reconstituídas em novas composições. A caneta e a pena fazem às vezes de instrumento afilado, ferramenta de

escrita, para reconstruir a fina e pouco segura linha deixada pelo menino. Desta a vez é a tinta de nanquim que deixa o rastro do gesto do adulto na superfície. O decalque é de “minhas palavras escritas”[7], produzidas e guardadas duas décadas antes, as quais, transformadas pela potência dessa nova organização, através dos decalques, em Diagraphanés. A escrita volta a ser desenho, desenho de mundo. Para dar nome a essa série de desenhos, recorro ao idioma grego antigo. De lá, replico as palavras graphein e *diaphanēs*[8] e, como um cirurgião linguísta, executo um pequeno corte no vocábulo dia−phanēs, abrindo uma pequena fenda entre prefixo e sufixo. Neste espaço, enxerto fragmentos do *graphein*.

De origem grega, vinculada aos gestos que escrevem, desenham e pintam, graphein é inscrição, é palavra cara a essas reflexões. Mas se graphein gera texto, pintura e desenho, ele é um fenômeno que surge a partir de um gesto.

Porém o gesto que outrora produzira o graphein se escassa na contemporaneidade, período onde a velocidade impera. E de fato ninguém está livre desses braços que nos empurram para frente, nem as crianças escapam dessa hiper-aceleração, uma vez que “o meio em que a criança se desenvolve é o universo adulto, e esse universo age sobre ela da mesma maneira que todo contexto social, condicionando-a ou alienando-a.” (MÉREDIEU, 1974, p.03)

Na construção dessa série de desenhos, recompõem-se então as palavras e grafismos inscritos nas páginas dos Cadernos de alfabetização. Por fim, a mão não mais a mesma, o escrivão não mais o mesmo, mas o tempo que separa um do outro e uma da outra é outro, as vivências são outras e, consequentemente, o modo de enxergar o mundo também é distante. Diagraphanés é uma escrita “através de”, mas com sentido ambíguo, uma vez que o prefixo dia não faz aqui relação ao duplo. Ele significa “através”.

Todo adulto, considerando a passagem do tempo e a habilidade adquirida com a continuidade da escrita, acaba por decorar o trajeto de cada grafia, aperfeiçoando-a, incutindo nela feições particulares que aos poucos foram se distanciando daquele movimento caligráfico ensinado pelas professoras, durante o período de aquisição da escrita. E depois mais e mais ao longo dos anos. Essa tentativa de domesticação da mão faz com que se busque substituir o traçado incerto e trêmulo (desautomatizado) pelo seguro traçado mecânico. A questão é: como ser capaz de novamente experienciar aquele trajeto feito por pequenas e inseguras mãos, os dois dedos ainda sem força a segurarem o lápis? Naquele movimento através do qual registramos, crianças, o aprendizado de uma nova forma de incisão no mundo, a escrita (particularizamos aqui a escrita cursiva). Pois resta, hoje, decalcar aqueles gestos caligráficos, garranchos, desenhos, rabiscos, tentativas.

4. CONCLUSÕES

Diagraphanés é trabalho que permite confessar parte de minhas atucanações a respeito da tarefa de viver na contemporaneidade, um período de esquecimento do corpo enquanto matéria

[7] Referência a Arthur Bispo do Rosário, sua frase é “Eu preciso destas palavras. Escrita”

[8] Extraído do grego antigo, esta palavra está relacionada aquilo que é “diáfano”, fazendo referência a algo transparente, translúcido, que permite a passagem da luz através de seu corpo, sem que haja prejuízo na percepção das formas e objetos.

natural e hoje dependente das máquinas com as quais nos inter-relacionamos. A partir da relação entre homem e máquina, há uma atrofia do movimento gestual caligráfico, como consequência de uma época em que as tarefas dos homens são cada vez mais realizadas por máquinas.

O contato com a produção de Cy Twombly ajuda a pensar sobre a poética de Diagraphanés. Quando crio, estou em busca do gesto mediado, de formas de dizer a impotência do gesto. Valho de artefatos adaptados ao exercício do desenho; assim como linhas guias e espécies de matrizes com as quais decalco escritas, traços, rabiscos, desenhos – inscritos nas páginas dos "Cadernos de alfabetização". Parece interessante pensar o decalque como um efeito mecânico, próximo de uma lógica maquínica. Diagraphanés é, então, uma escrita "através de". "Através" dos tempos, "através" da superfície dos papéis, "através" de uma autonomia que permite hoje, reorganizar conteúdos passados e reavivá-los em nova dinâmica, forçando-nos a pensar no presente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, R. **A Câmara Clara.** Nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. **O Óbvio e o Obtuso: ensaios críticos III.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas. Volume I.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 1987.

MEREDIEU, F. **O Desenho Infantil.** São Paulo, 1974.

POSTMAN, N. **O Desaparecimento da Infância.** Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

WINN, A. **Diagraphanés.** Disponível em: pinterest.com/pin/423690277417162480 e pinterest.com/pin/423690277417162474. Acesso em: 31 de julho de 2014.

MONSTRUOSO: DISPOSITIVOS DE EXIBIÇÃO DO ACERVO

CASSIUS ANDRE PRIETTO SOUZA[1]; NÁDIA DA CRUZ SENNA[2]

[1]Universidade Federal de Pelotas – cassius_andre@hotmail.com

[2]Universidade Federal de Pelotas – alecrins@uol.com.br

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho integra a pesquisa Monstruário: o livro dos monstros sensíveis que está em andamento junto ao Curso de Mestrado em Artes da UFPEL na linha Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano. Pretendo apresentar um dispositivo artístico que reúne uma coleção de desenhos do meu universo em torno de narrativas fantásticas e mitológicas, trata-se de um mostruário semelhante aos antigos Bestiários Medievais, constituídos por álbuns e manuscritos que reuniam ilustrações e descrições de espécimes exóticas, criaturas imaginárias e seres lendários. O mostruário/monstruário é formado a partir de um conjunto de cadernos de desenho, contendo os estudos realizados, esboços, anotações, colagens, descrições e fragmentos de textos, é um material que conjuga informações de ordem verbal e visual. Os cadernos oferecem o suporte para a criação das personagens, permitindo extravagâncias, incongruências e revisões. Aqui, as ideias disparam pelo espaço da folha são monstros que bombardeiam o papel branco

dando início a criação. Percebo que o processo flui livremente, tenho que dar à mão que desenha a mesma velocidade com que as imagens se formam na mente. Esses desenhos também podem se repetir em outras páginas, porque assim posso observá-los sobre outros ângulos, como seria se os personagens empunhassem determinada ferramenta, situados em outros contextos, preciso descobrir as estruturas que os animam, dissecá-los e expor suas vísceras.

2. METODOLOGIA

Os livros são formados a partir de uma compilação dos cadernos de artista contemplando a reflexão conceitual e a discussão em torno do meu processo criativo.

O percurso metodológico vai se construindo no processo, materiais e métodos se hibridizam, não há uma separação distinta entre o que se configura como pesquisa acadêmica ou pesquisa poética, segundo uma linha de investigação contemporânea própria da pesquisa em artes, gerando um produto mestiço, que transborda fronteiras para contemplar a riqueza do processo criativo.

A cartografia busca mapear, catalogar e compreender a amplitude do acervo, cuja origem retorna aos tempos de faculdade, com os desenhos em folhas avulsas, em meio as páginas de cadernos e em blocos de desenho. Contudo, para o mestrado iniciei o projeto em um caderno próprio para esse fim, adotei um formato menor pela facilidade de levá-lo comigo o tempo todo. A percepção de que os cadernos eram o material poético e reflexivo se deu em meio ao processo, através de conversas com a professora orientadora. Isso mudou meu olhar para o objeto, inclusive passei a pensar em modos de expô-los, me dei conta da multiplicidade de funções que esses cadernos desempenham no projeto: são documentos do processo criativo, dão a ver o meu desenho, meu universo imagético e são a obra em si.

Para fundamentar o estudo selecionei obras cujo foco investigativo recai sobre o desenho, livro de artista, mitologias e imaginário, compreendendo abordagens históricas, conceituais, formais e filosóficas. Destaco “A página violada” do pesquisador Paulo Silveira (2008), um guia sobre a produção, definições e evolução do livro de artista, bem como a contribuição da artista Edith Derdyk (2013) sobre desenho, processos e problematizações acerca da produção contemporânea. Também comparecem artistas referenciais como: Lourenço Mutarelli, Marcello Grassmann, Walmor Corrêa, Marcel Duchamp e Paul Valéry. Relevantes pelas semelhanças que encontro nos seus processos criativos e/ou temáticas com minha própria produção e por adotarem seus diários e cadernos de desenho como fonte de registro, obra em si e acervo.

Durante a pesquisa considerei a possibilidade de criar meus próprios cadernos de artista, para isso procurei um curso de encadernação, queria conhecer o processo artesanal e experimentar materiais e técnicas alternativas de produção. A experiência foi gratificante e ampliou o meu conhecimento a respeito do assunto.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto teve como abordagem inicial o resgate de histórias e/ou mitos do cotidiano de Pelotas, com o intuito de recontá-las a partir do desenho e desígnio das personagens que as

protagonizavam. O processo partiu de uma investigação junto a pequenas comunidades de Pelotas (escolhidas segundo critérios afetivos e de inserção pessoal): Café Aquarius e a zona de pescadores da Barra do Laranjal. Ouvi as histórias, tomei nota das narrativas, dos personagens, abrangendo contadores, figuras locais e imaginários. A experiência originou uma nova narrativa, de natureza aberta e aleatória, que permite aos leitores reconhecer e se reencontrar com esse universo de seres ilusórios ou fatos fantásticos conforme os desenhos em meus cadernos.

Um olhar mais demorado sobre esses desenhos revelava o quanto eu era partícipe do processo. O imaginário da comunidade era recriado, mas também as minhas referências culturais e artísticas vinham à tona. A partir destas simples observações novas proposições se instauram: investigar os desenhos de monstros em meu acervo, compreender meu processo criativo e dar a ver toda a experiência em forma de objeto artístico e acadêmico.

Todo esse processo é muito dinâmico, inclusive guarda algo de inacabado diante da diversidade de etapas, sejam elas da simples e comum anotação, passando por documentos ou qualquer outro tipo de registro material, conforme destaca a pesquisadora Cecília Almeida Salles (2011). No desenvolvimento da pesquisa construí o “Monstruário”, um protótipo, em forma de mala, onde se encontram os cadernos, são seis volumes (até o momento). O conteúdo deixa ver todo o processo, como se estruturou, a pesquisa de campo, as anotações, as referências literárias, artísticas, os depoimentos e, principalmente a criação artística − os desenhos de monstros − confeccionados em sua maioria com canetas nanquim descartáveis, com tamanho variado, na cor preta. Vinculado a esse projeto está em fase de construção um “Arquivo monstro” uma espécie de catálogo dos seres monstruosos, com classificações, definições e categorias de monstros. O arquivo dá acesso as espécies criadas por mim, contendo desde seres mitológicos como lobisomens e vampiros, ou criaturas lendárias como os mortos-vivos e alienígenas, com fichas de informação e curiosidades.

O Livro de Artista é identificado como um produto, geralmente é uma obra que tem como suporte o livro, construído ou manipulado, que ganha outros viéses ao ser manipulado, transmutado pelo artista, pode inclusive ultrapassar a condição objetiva de livro, pode virar “um monstro”, como aponta Silveira (2008). Na arte contemporânea, esses híbridos, podem ser feitos de materiais diversos, com características de peça única, artesanais na sua maioria. Cheguei a construir alguns dos meus livros, encadernei e encapei, porém, optei por uma linha de sketchbooks comerciais, de capa preta, na qual insiro uma logo do projeto, para constituir os volumes que integram a maleta do “enciclopedista” Em outros momentos, as alterações estão em prol dos conceitos, que acabam destruindo a plasticidade tradicional, a ponto do caderno/livro se transformar em outra coisa, podendo ser classificado como escultura, objeto ou livro-objeto. Dentro dessa perspectiva construí um exemplar “monstruoso” com materiais diversos e capa escultórica, que implicou na modelagem, construção de forma e tiragem.

A pesquisa também ganhou contornos educacionais, por conta das colegas professoras que perceberam o potencial lúdico do meu processo, acabei visitando comunidades escolares, ministrei oficinas, ouvi histórias e me deparei com o rico imaginário infantil em torno do monstruoso. Esse desdobramento comparece nos meus desenhos e encontro em outros artistas essa mesma preocupação pedagógica, incluíndo aqueles que ministram oficinas voltadas para a construção destes livros-objetos, destinados ao público infanto-juvenil, possibilitando uma

experiência criativa com o objeto. Em fase de produção executo o projeto “Metamorfose”, uma exposição no Espaço Cultural e Artístico da Laneira, administrado pelo Centro de Artes. A proposta é construir um desenho sequencial em grande formato, direto na parede dando a ver a metamorfose de um homem em lobisomem. A transformação será acompanhada pelos visitantes passo a passo, semelhante a caminhada projetada do personagem. A produção partiu das lembranças que tenho de minha adolescência e de uma série de boatos e histórias sobre um Lobisomem que atacava nas paradas de ônibus, nas noites de lua cheia, nas imediações do bairro Fragata. O assunto virou notícia na década de 90, inclusive publicado nas páginas policiais do Diário Popular. Depois foi descoberto que se tratava de um homem num casaco de peles que assustava os usuários de ônibus. Essa obra deverá conjugar experiências com outras mídias e deve contar com monitores para realizar a mediação junto aos grupos de visitantes. Pretendo realizar a documentação do processo em todas as etapas concernentes.

4. CONCLUSÕES

Esses projetos integram a pesquisa que se encontra em fase de conclusão da dissertação do mestrado, contudo a produção dos cadernos se mantém, são parte do meu processo de criação, eles comparecem como documento diário, um facilitador que aproxima ideias, visualiza possibilidades, sejam produzidos de forma aleatória ou como projetos específicos. Os cadernos de artista fazem consonância com o que penso a respeito de meus próprios desenhos, carregam anotações, depoimentos, croquis, esquemas mentais e estruturais, personagens e criaturas, constituem o produto/suporte/veículo que escolhi para a pesquisa. A diversidade de conteúdos que comparecem nas páginas dos meus cadernos dão a ver a pesquisa, o imaginário e a poética.

A experiência proporcionada pela pesquisa em torno do monstruoso possibilitou articular conhecimentos artísticos, científicos e pedagógicos. Sobretudo, permitiu reconhecer meu processo criativo, compreendendo a parceria que se estabeleceu com as comunidades visitadas, compartilhando imaginários e narrativas e o comprometimento em acolher e criar um mundo com lugar para a fantasia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BACHELARD, G. **A Poética do Espaço.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

___. **A Poética do Devaneio.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

DERDYK, E. **Entre ser um e ser mil. O objeto livro e suas poéticas.** São Paulo: Editora Senac, 2013.

____. **Formas de pensar o Desenho: desenvolvimento do grafismo infantil.** Porto Alegre: Zouk, 2010. 4 ed.

DURAND, G. **O Imaginário. Ensaios acerca das ciências e da filosofia da imagem.** Rio de Janeiro: DIFEL, 1994.

GRASSMANN, M. **Coleção caderno de desenho Marcello Grassmann.** São Paulo: Editora Unicamp, 2010.
SILVEIRA, P. **A Página Violada: Da ternura à injúria na construção do livro de artista.** 2ª ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2001.
CANTON, K. **Narrativas Enviesadas.** São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2009. SALLES, C. Gesto Inacabado: processo de criação artística. 5 ª ed. São Paulo: Intermeios, 2011.

CULTURA VISUAL E IDENTIDADE – UM ESTUDO SOBRE IMAGENS NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS

FABIANA LOPES DE SOUZA[1] URSULA ROSA DA SILVA[2]
[1]Universidade Federal de Pelotas – fabiana.lopess2013@gmail.com
[2]Universidade Federal de Pelotas – ursularsilva@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente texto relata uma pesquisa em andamento que está sendo realizada no programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ Mestrado - UFPel.

Objetivo investigar as percepções, os sentidos e a construção de identidades de educandos em contato com as imagens da cultura visual contemporânea. Pretendo ainda verificar as possibilidades de mudança na apreensão destas imagens, proporcionadas pelas atividades desenvolvidas nas aulas de Artes Visuais, por meio de uma educação estética.

Em uma cultura pós-moderna repleta de visualidades, o estudo destas pode proporcionar experiências estéticas que levam o aluno a interessar-se pelo mundo que o cerca, fato essencial à sua aprendizagem, pois "[...] no cotidiano, o estético é primordial. Ele é que sustenta o jogo das aparências, os usos e costumes, as paixões, os afetos, os vínculos, o desejo coletivo" (MEIRA, p. 127, 2009).

Nada mais significativo do que se trabalhar na escola, na disciplina de Artes Visuais, com as imagens que fazem parte do cotidiano do aluno, em especial com aquelas que de alguma maneira influenciam, estimulam e atraem crianças e adolescentes.

"Além de participantes desse mundo visual, as crianças também são alvo do poder e sedução da imagem e, com ela, constituem seus modos de ser, perceber, desejar e experimentar o mundo" (MARTINS; TOURINHO, 2010, p.42).

As imagens consumidas pelos alunos não são só as produzidas pela arte, mas pertencentes à cultura visual ampla. Assim, uma propaganda

> de televisão, uma imagem publicitária gráfica ou um clip da MTV, muitas vezes trazem um discurso poético conceitual que renderia comentários profundos acerca dos conteúdos de arte. Essas imagens, das mídias, são as mais presentes no

> cotidiano do aluno (ALMEIDA apud PILLAR, 2009, p. 81-82).

É importante que o professor de Artes Visuais seja mediador na decodificação de símbolos e signos presentes nas imagens contemporâneas vivenciadas pelos alunos.

Fernando Hernández (2000) chama a atenção para o fato de que vivemos e fazemos parte da cultura visual e precisamos estar atentos às representações visuais presentes no cotidiano, o que requer além da apreciação estética e prazer de consumo, a compreensão crítica dessas imagens.

O autor aborda ainda que, indivíduos que nascem em uma mesma cultura, aprendem e constroem comportamentos e atitudes. “A identidade é dada culturalmente e se apresenta como naturalizada e estável, oferecendo elementos de discriminação em relação a grupos com afinidades de gênero, etnia, religião ou pátria” (HERNÁNDEZ, 2007, p.72).

Ao falar de identidade é possível pensar em comportamentos padronizados e estereotipados, pois as pessoas estão expostas cotidianamente a diversos tipos de representações visuais que as influenciam. Para Stuart Hall “a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento” (2005, p.38).

A partir de minhas experiências docentes e indagações sobre quais são as visualidades contemporâneas percebidas e vivenciadas cotidianamente pelas crianças e a influência que estas exercem na construção de suas identidades; E ainda, quais as contribuições do Ensino das Artes Visuais para a educação estética e crítica destes alunos, é que resolvi elaborar um projeto de pesquisa para o programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ Mestrado.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa encontra-se em andamento, pretendo realizar o projeto em uma das turmas em que ministro aulas, pois sou professora de Artes Visuais de uma escola do município de Pelotas desde o início do ano de 2013.

A prática de projetos conforme Josso (2004, p.256) surge “[...] cada vez mais como uma mediação para se aprender a aprender. Com efeito, ela exige não apenas ter objetivos a atingir, mas exige igualmente uma intenção significativa que se enraíza no anseio, na súplica, no desejo, na pergunta”.

Para a pesquisa penso em selecionar diversas imagens da cultura visual contemporânea dos alunos, mais especificamente imagens de propaganda e assim, investigar quais suas percepções em relação a estas imagens, os sentidos a elas atribuídos e também como estas imagens influenciam os alunos na construção de suas identidades.

Buscarei ainda compreender quais modificações ocorrerão no decorrer destes trabalhos em relação à construção de um olhar crítico e estético em relação a essas imagens.

Tenho observado que ao trabalharmos com diferentes tipos de imagens, tanto as obras consagradas da História da Arte ou mesmo aquelas provenientes de revistas e/ou outros materiais, houve um grande interesse por parte dos alunos em conversar sobre essas imagens, falando sobre o que achavam destas e até mesmo se já eram conhecidas de algum lugar.

Este trabalho terá uma abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso, onde os dados coletados serão analisados e fundamentados através de referenciais teóricos, a partir de uma situação particular.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como proposta de encaminhamento de pesquisa, estou desenvolvendo um projeto-piloto que será um vídeo, proposto pela disciplina de Poéticas audiovisuais do programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ Mestrado - UFPel

Para este projeto irei propor aos alunos que façam desenhos de si mesmos, autorretratos, após o desenho pronto deverão fazer intervenções com imagens selecionadas por eles, de revistas e de outros materiais como encartes de lojas. Os trabalhos desenvolvidos pelos alunos serão fotografados e logo após, transformados em vídeo. Esta atividade será uma forma de analisar com quais imagens os alunos estabelecem relações identitárias, levando a estudar as percepções e sentidos atribuídos por eles nestas escolhas.

4. CONCLUSÕES

A pesquisa em andamento apresentará dados que serão coletados na escola, como atividades com registros fotográficos e escritos, onde a análise desse material será fundamentada através de um referencial teórico.

Essa pesquisa será de grande importância para os estudos referentes às imagens da cultura visual, o ensino das Artes Visuais e a construção identitária por parte dos educandos a partir das visualidades presentes em seu cotidiano.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Claúdia Zamboni de. **As relações arte/tecnologia no ensino da arte.** In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). A Educação do Olhar no ensino das artes. 5 ed. Porto Alegre: Mediação, 2009. p.73 - 82.

HALL,Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A,2005.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual - Mudança Educativa e projeto de trabalho.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual - proposta para uma nova narrativa educacional.** Porto Alegre: Mediação, 2007.

JOSSO, Marie Cristine. **Experiências de vida e formação.** São Paulo: Cortez, 2004.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Culturas da infância e da imagem: aconteceu um fato grave, um incidente global.** In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. (Org.). Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola... Santa Maria:UFSM, 2010. p.37-55.

MEIRA, Marly Ribeiro. **Educação estética, arte e cultura do cotidiano.** In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). A Educação do Olhar no ensino das artes. 5ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2009. p.121-140.

BONECO DE PAUZINHO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA CRIANÇAS EM SÉRIES INICIAIS .

FABRÍCIO GERALD LIMA[1]; NÁDIA DA CRUZ SENNA[2]

[1]Universidade Federal de Pelotas - Graduando em Artes Visuais Licenciatura

[2]Universidade Federal de Pelotas - Professora Adjunta do Centro de Artes

INTRODUÇÃO

A relação das crianças com a mídia das histórias em quadrinhos encontra-se nos primórdios da infância, um período comum para um primeiro contato com esse gênero de expressão visual. Com a maioria de suas publicações voltada para um público consumidor infantil, em diversos casos, as histórias em quadrinhos acabam por ser um primeiro contato com uma representação da realidade; desta forma funcionam como um canal, com o qual, a criança pode estabelecer ligações com o mundo a seu redor e constituir seus primeiros processos reflexivos e significativos sobre esta mesma realidade, codificada a ela pelos quadrinhos. Isso é possível devido à relação intrínseca entre imagens e textos existente nas HQ's, fazendo com que as crianças estimulem seus processos de interpretação e comparação. Em meio à composição de suas primeiras experimentações visuais, como uma representação de si mesmas, de seus familiares, dos animais de estimação da família, de seus brinquedos, também estarão os personagens de histórias em quadrinhos e de desenhos animados. A fascinação pelo universo visual proporcionado pelas HQ's e pela televisão acabam por fazer parte de sua vida, como elementos formadores, geralmente associados ao período da infância. A popularidade atual das Histórias em Quadrinhos como veículo de comunicação de massa acabou por redescobrir os quadrinhos como uma forma de manifestação artística com características próprias, tornando viável a ideia de se utilizar as Histórias em Quadrinhos como ferramentas de transmissão de conhecimentos específicos. Dentro desse contexto, “Boneco de Pauzinho” consiste em uma proposta de adaptação das noções básicas do próprio conteúdo de construção de histórias em quadrinhos para o nível de expressão de desenho de alunos em séries iniciais.

METODOLOGIA

A proposta de “Boneco de Pauzinho” surgiu em meio às dificuldades observadas em oficinas de noções básicas de construção de histórias em quadrinhos, ministradas para crianças e adolescentes. Embora a popularidade de temas e personagens das HQ's mostre-se mais que suficiente para atrair a atenção e estimular o desejo de aprender a confeccionar uma história em quadrinhos, o revés principal concentrou-se no nível de expressividade da faixa etária em questão. Era comum, alunos das oficinas desistirem do processo, alegando incapacidade de uma reprodução fidedigna da realidade ou do contexto visual de personagens já estabelecidos de HQ. Outro fator considerado comum, era o maior índice de desistência observado em oficinas ministradas para crianças em séries iniciais do Ensino Fundamental. Os alunos frustravam-se por não conseguirem desenvolver o desenho até o ponto do modelo exposto no quadro ou; a proposta

esbarrava na facilidade de assimilação da técnica de uns em detrimento dos demais, gerando o fator frustração, consequência da inevitável comparação.

> A criança se conscientiza das diferenças mais cedo do que das semelhanças, não porque as diferenças levam a um mau funcionamento, mas porque a percepção da semelhança exige uma estrutura de generalização e de conceitualização mais avançada do que a consciência da dessemelhança (Vygotsky 1987, p.76)

Ficou claro que o cerne da problemática era a ausência de uma base, um ponto de partida, um primeiro contato com a prática e com a interpretação do desenho nos primeiros anos de formação. A partir desse viés, comecei a conceber uma proposta metodológica para ensino de histórias em quadrinhos que buscasse a adaptação das noções básicas das HQ's ao nível de interpretação e expressão das crianças. A oportunidade de aplicação do método surgiu no estágio obrigatório no Ensino Fundamental no curso de Licenciatura em Artes Visuais,em uma turma de segunda série em uma escola estadual de Pelotas. Por ter os quadrinhos como área de conhecimento dentro de minha trajetória pessoal e como objeto de pesquisa dentro do campo das Artes, apresentei minha proposta de ensino a Escola de Ensino Fundamental Dr. Ottoni Xavier, dada a relevância da aplicação desse tipo de conteúdo artístico como menciona Waldomiro Vergueiro em artigo para o livro “Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula”:

> “Há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, com sua leitura sendo muito popular entre eles.Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades de aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos - é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático.” (Vergueiro, 2006, pg 21)

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir de afirmações de participantes das oficinas de HQ sobre suas dificuldades de desenhar, de serem capazes apenas, segundo suas palavras, “bonecos de pauzinho” idealizei uma HQ evolutiva, onde o protagonista consiste justamente em um esboço primário denominado como “Boneco de Pauzinho”. A idéia de Boneco ser um esboço, elimina o processo de frustração na comparação com os desenhos dos colegas ou com a própria identidade visual de desenhos animados e HQ's já instituídos (um processo comum nas experimentações iniciais das crianças no processo de desenho), uma vez que o estágio inicial de um personagem de quadrinhos consiste em um desenho que todos os alunos não terão dificuldade em produzir.

> “Trata-se de expor os estudantes não só ao conhecimento formal, conceitual e prático em relação às Artes, mas também à sua consideração como parte da cultura visual de diferentes povos e sociedades. Esse enfoque compreensivo trata de favorecer neles e nelas uma atitude reconstrutiva, ou seja, de autoconsciência de sua própria experiência em relação às obras, aos artefatos, aos temas ou aos problemas que trabalham na sala de aula (e fora dela). Para realizá-lo, torna-se necessário o desenvolvimento de estratégias para a compreensão”. (Hernandez, 2000, pág.50)

O fator idade mostra-se muito importante em termos de aprendizagem de desenho, seja de observação, seja de produção de quadrinhos, principalmente, porque o nível de desempenho dos alunos nas escolas atualmente encontra-se defasado de acordo com as séries em que se encontram. Em experiências anteriores com aulas mais complexas de Noções Básicas de Construção de Quadrinhos para turmas de Quinta a Sétima Séries, os estudantes apresentaram um nível de representação visual similar aos de estudantes de Segunda Série. Percebi, então que a melhor forma para uma melhor assimilação do conteúdo, seria o reforço das bases do desenho nas séries iniciais para maiores avanços em séries posteriores e a conscientização dos alunos a respeito desse processo de desenvolvimento expressivo. “O aluno precisa ser incentivado a desenhar reconhecendo que, muitas vezes, não é fácil, que desenhar requer dedicação, constância, informações e orientação do professor” (Iavelberg, 2006 Pág.73).

Definido o protagonista, as questões seguintes orbitam em torno da quantidade de páginas da HQ a ser desenvolvida em sala de aula, os conceitos a serem abordados, a ordem de sua apresentação de acordo com o roteiro da história e o ritmo de produção de cada aula. Dessa forma, a HQ foi concebida em um total de 10 páginas, com o ritmo de produção de uma página por dia em uma aula de 45 minutos uma vez por semana. As páginas eram dispostas em seis quadrinhos por folha, e distribuídas com essa grade já pronta para os alunos, com a intenção de agilizar o processo de criação em aula. Os conceitos básicos das HQ's foram abordados na seguinte ordem: composição de páginas (enquadramento), noção de personagem, mecanismos

de comunicação (balões de fala e de pensamento), expressões faciais, representação visual de emoções e sensações, movimentação e narrativa visual,construção de cenários, representação visual para efeitos sonoros (onomatopéias), luz e sombra, perspectiva e metalinguagem.

Boneco de Pauzinho é situado em um contexto que se desenvolve de forma metalinguística, descobrindo sua condição de personagem de HQ e os elementos compositivos básicos de uma HQ ao mesmo tempo em que os estudantes; ou seja, ele “nasce” dentro da HQ que, por sua vez evolui com o seu decorrer para que o personagem possa assimilar os conceitos da linguagem em que se encontra inserido, ao mesmo tempo em que os alunos, gerando uma espécie de “cumplicidade” entre as crianças e o personagem. Percebi que, para o melhor desenvolvimento desse aspecto da proposta, também era necessário um maior reforço no aspecto lúdico, com a narrativa de construção da HQ conduzida como uma fábula e com uma postura teatral por parte do professor, utilizada como ferramenta narrativa. Como exemplo, as variações existentes nos balões de diálogos: em determinado momento, Boneco grita e percebe que seu balão de diálogo fica espetado como que em uma explosão. Nesse instante, eu gritei/falei alto para a visualização do efeito na realidade, como se eu fosse naquele momento a corporificação de Boneco; se ele falasse baixo, eu sussurrava. A teatralidade foi utilizada também como reforço na contextualização de tempo e espaço dentro da narrativa visual da HQ, como na sequência em que Boneco descobre que pode se “movimentar” entre os quadrinhos; de que sua existência evolui disposta em quadros. O personagem é protagonista e narrador, presente na construção da HQ e na interpretação do professor. A narração em tons de fábula mostra-se satisfatória para efeitos de descontração e melhor absorção de contextos diversos da construção da HQ como as necessidades da interação dos personagens com um cenário e com outros personagens, da representação de sonoridade e até mesmo de uma representação mais fidedigna da realidade mesmo que no contexto de fantasia da proposta.

> “Hoje, as histórias infantis ocupam um dos espaços na vida das crianças; outros meios servem como fonte de referência para estruturar o conhecimento sobre o mundo, como os desenhos animados ou máquinas de ensinar que inspiram tanta autoridade cultural e legitimidade para ensinar papéis específicos, valores e ideais quanto locais mais tradicionais de aprendizagem, tais como escolas públicas, instituições religiosas e a família.” (Giroux, 1995, Pág. 51)

O fator repetição também mostra-se importante para a melhor assimilação do contexto, com a interpretação/narração do texto sempre retomada mais de uma vez e até mesmo ampliada em termos lúdicos e teatrais, prosseguindo assim por diante em todas as aulas. O encerramento da história em quadrinhos se dá com o emprego do recurso da metalinguagem, surpreendendo os alunos com o fato de que Boneco acaba por descobrir que eram eles os responsáveis pela construção de sua história. Já o processo de construção da HQ como um todo se estende até a criação de capa, contra-capa, páginas introdutórias (com créditos de criação do aluno reprodutor

da HQ) e introdução de chamadas de apoio (descrições textuais sobre o contexto da HQ), ressaltando a importância desses elementos em relação ao conteúdo da HQ e como parte integrante da revista que será montada na segunda fase da proposta.

Noções básicas de fanzinagem em aulas de Arte.

O processo de criação da revista tem o propósito de servir como um manual em quadrinhos, uma HQ auto-explicativa que serve de referência e consulta para futuros trabalhos dos alunos com histórias em quadrinhos. Para confecção da revista é necessário conhecimento de algumas noções básicas do processo de fanzinagem[9]. O material necessário consiste de três folhas formato A3 para cada aluno, mais cola e todas as dez páginas da HQ de Boneco de Pauzinho mais a capa, contra-capa e página de introdução. O processo de fanzinagem inicia dobrando as folhas em formato A3 ao meio e encaixando-as umas dentro das outras para, em seguida proceder à colagem das páginas e capas da história em quadrinhos das crianças de acordo com uma sequência cronológica. Para uma melhor visualização do processo, recorro à duas imagens de uma HQ explicativa sobre o processo de fanzinagem, realizada pelo famoso cartunista Laerte Coutinho.

A experiência com a História em Quadrinhos e o desenvolvimento do processo criativo através do desenho

A reação dos alunos foi calorosa, mesmo percebendo que não iriam desenhar seus personagens preferidos da TV e do cinema (a exemplo de Ben 10[10] e Smurfs[11]) e que precisariam partir de um princípio básico, no caso o Boneco de Pauzinho. Os questionamentos foram diversos, como questões a respeito de estilização. Por exemplo, o fato de que Boneco era desenhado sem nariz, o que gerava indagações a respeito de suas possibilidades de respiração. Outra linha de questionamento era sobre o sexo do personagem: por que não uma “Boneca de Pauzinho”, perguntavam as meninas. Expliquei que, o caso em questão era liberdade de criação, um fator permitido pela fantasia presente nas HQ’s. Noções básicas como balões de diálogo e onomatopéias foram conteúdos assimilados com maior clareza e facilidade, dada a familiaridade que as crianças já possuem com a mídia dos quadrinhos, enquanto que, perspectiva e luz e sombra constituíram maior estranheza, devendo ser melhor trabalhados em séries posteriores de acordo com a evolução estética dos alunos. O emprego da metalinguagem acabou por ser uma

[9] Processo artesanal de confecção de fanzines – publicações que podem abordar qualquer assunto desde poesia, música, HQ e cultura em geral e que podem ser confeccionados em diversos tipos de materiais, sendo os mais comuns, folhas de ofício e papel jornal.

[10] Popular personagem norte-americano de desenhos animados, criado pelo estúdio Man of Action. Com o artefato alienígena Ominitrix, o garoto Ben Tennyson tem o poder de se transformar em dez super-heróis alienígenas.

[11] Do original Schtroumpfs, é a criação mais conhecida do desenhista belga Pierre Culliford (1928-1992), que assina como Peyo Popularizados mundialmente por seus desenhos animados para TV, os Smurfs são duendes mágicos da floresta, eternamente perseguidos pelo bruxo Gargamel e por seu gato Cruel.

peça-chave da proposta, reforçando o caráter lúdico e interpretativo da construção da HQ, o que acabou atraindo de forma mais eficaz a atenção dos alunos, pois lidou com linguagens similares às dos desenhos animados e HQ's conhecidos pelas crianças. O maior revés da proposta acabou sendo o processo de confecção do fanzine, considerado complexo pelos alunos, mesmo com orientações claras e executadas juntamente pelo professor com seu próprio modelo do fanzine. A problemática maior do processo de fanzinagem foi a falta de organização e cuidado dos alunos para com o material produzido (páginas da HQ), perdendo ou esquecendo páginas constituintes da história.

As hipóteses e questionamentos levantados pelos alunos acabou por estimular uma atividade livre posterior à confecção do fanzine de Boneco de Pauzinho, onde os alunos pudessem criar os personagens e tramas da forma que desejassem.

> O desenho de imaginação pode ser proposto pelo professor, para que o aluno se exercite como desenhista e como criador de imagens. Os temas podem ser sugeridos por alunos ou professores e escolhidos para serem desenhados com clareza nos objetivos das propostas. O desenvolvimento da imaginação certamente será incorporado nas ações desenhistas posteriores"(Iavelberg, 2006, Pág.75-76)

A produção subsequente de uma HQ de autoria dos alunos, é uma forma relevante de avaliação da assimilação do contexto ensinado na proposta anterior. Foi possível e interessante analisar as diversas tramas com seus personagens e lugares-comuns e levando em conta as diferenças de gênero entre meninos e meninas: garotos desenvolveram histórias de heróis e lutas e as garotas histórias familiares, de princesas e animais fofinhos. Os elementos compositivos das HQ's que se fixaram na mente das crianças, os mais reproduzidos e utilizados, acabaram sendo a utilização dos balões de diálogos e uma certa noção de narrativa, de continuidade da trama de um quadro para outro, o elemento mais importante para seu aprendizado. Embora a temática fosse livre, alguns alunos se mostraram dependentes do padrão "estímulo-resposta" da proposta anterior, solicitando meu auxílio para o desenvolvimento de uma linha narrativa para suas HQ's. Algumas crianças optaram por introduzir Boneco de Pauzinho em suas narrativas, promovendo o seu encontro com sua versão feminina (praticamente uma exigência das meninas) e com super-heróis e veículos poderosos (um desejo dos meninos); outras optaram por narrativas livres com personagens próprios dentro do estereótipo de heróis e princesas e com personagens populares como os Smurfs, baseando-se inclusive em revistas dos próprios, levadas por alguns dos alunos.

> ...a Arte é essencial para que os meninos e meninas possam projetar seus sentimentos, emoções e seu mundo interior de uma maneira

> que, se não fosse dessa forma, não poderiam ser comunicados." (Hernandez, 2000, pág.44)

CONCLUSÕES

Considero esta proposta algo de cunho experimental, que pode ser melhor implementado depois de alguns ajustes em certos pontos, evidenciados pela prática em sala de aula. É um sistema que, devidamente adaptado ao contexto pedagógico, poderia servir como ferramenta de ensino de Histórias em Quadrinhos, inserido em Planos de Ensino de Artes. Como o objetivo primordial é o de um conteúdo programático evoluindo de acordo com a evolução dos estudantes em séries iniciais, mostra-se necessária a continuidade nas séries posteriores, uma vez que "Boneco de Pauzinho" foi um método testado com uma turma da segunda série do Ensino Fundamental como seu ponto de partida. Acredito que, com a continuidade da proposta na terceira e quarta séries, já se mostre possível trabalhar noções mais aprofundadas de narrativa visual e expandir a premissa do protagonista de um simples esboço para um personagem anatomicamente mais complexo. O processo de fanzinagem para confecção de futuras HQ's é um processo de baixo custo em termos de materiais e pode se tornar menos problemático se introduzido em séries mais avançadas como a quarta série. Da quinta série em diante, com o estudo da variedade de estilos empregados nas histórias em quadrinhos modernas como as vertentes dos comics infantis, das aventuras de super-heróis e dos populares mangás japoneses, pode ser possível orientar e aprimorar o trabalho dos alunos de acordo com a vertente estética de sua preferência. Em séries mais avançadas como a sexta, sétima e oitava, é possível pensar em projetos interdisciplinares utilizando o currículo de história em quadrinhos da disciplina de Artes para a ilustração de conteúdos diversos de outras disciplinas como geografia, história, português, etc. Dependente dos recursos disponíveis nas instituições em que a proposta vá ser inserida, é possível até mesmo, em séries mais adiantadas trabalhar a produção e publicação digital de histórias em quadrinhos nas escolas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HÉRNANDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho** – Porto Alegre: Artmed, 2000.

GIROUX, Henry. **A disneyzação da cultura infantil.** In: MOREIRA Antonio F.,SILVA, Tomaz T. (Orgs.).VVAA, Territórios contestados, o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópois: Vozes, 1995. p.49-81

IAVELBERG, Rosa. **O desenho cultivado da criança: prática e formação de educadores.** Porto Alegre, RS: Zouk, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula** / Alexandre Barbosa, Paulo ramos, Túlio Vilela, Ângela rama, Waldomiro Vergueiro – São Paulo: Contexto, 2006. – (Coleção Como usar na sala de aula)