



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	O que se perde no piscar dos dias: relato de uma experiência educativa
Autores	POLLYANNA MOTTA MARTINS DIANE SBARDELOTTO UMBELINA MARIA DUARTE BARRETO

O que se perde no piscar dos dias: relato de uma experiência educativa

Diane Sbardelotto, UFRGS, diane.sbardelotto@yahoo.com.br
Pollyanna Motta Martins, UFRGS, pollyanna.martins@ufrgs.br
Prof^a Dr^a Umbelina Barreto, UFRGS, umdb@terra.com.br

Resumo: O presente artigo se trata de um relato de uma intervenção pedagógica realizada nas aulas de artes de uma turma de 1º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Ernesto Dornelles. A intervenção consiste em diversos momentos de aprendizagem que contam com jogo, recurso audiovisual, produção tridimensional, fotografia e montagem de um livro, tendo como objetivo principal a ampliação da percepção, com foco na ressignificação de objetos do cotidiano.

Palavras-chave: Intervenção pedagógica. Percepção. Ressignificação. Objetos. Cotidiano.

Abstract: This article is about a report of the educational intervention realized in the art's classes of a group of first year of the secondary school of the Escola Técnica Estadual Ernesto Dornelles. This intervention consists in several moments of the learning including game, audiovisual resource, sculptural production, picture and setting of a book. The main purpose is the ampliation of the perception, with angle in the reframing of the daily objetos.

Keywords: Educational intervention. Perception. Reframing. Objects. Daily.

1. Introdução

Nesse artigo será relatada uma intervenção pedagógica realizada em uma turma de Ensino Politécnico de um 1º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Ernesto Dornelles¹, nas aulas de artes, pelas bolsistas do subprojeto de Artes Visuais do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)², Diane Sbardelotto e Pollyanna Motta Martins. Este relato tem por objetivo uma análise do decorrer do projeto, seus momentos válidos e necessidades identificadas, para contribuir na reflexão sobre uma formação da prática docente. As aulas contaram com diversos momentos de aprendizagem através de música, jogo, recurso audiovisual, produção tridimensional, fotografia, livro e produção

¹ A Escola Técnica Estadual Ernesto Dornelles foi fundada em 1946, com o objetivo inicial de ser uma das primeiras escolas técnicas femininas do país, tendo como sede um casarão construído no ano de 1914 na Rua Duque de Caxias, em Porto Alegre, RS. O nome da escola é uma homenagem ao Senador Ernesto Dornelles, que passou a ser Senador da República no mesmo ano de fundação da escola.

² O PIBID é um programa do Ministério da Educação, gerenciado pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), cujo objetivo é o aperfeiçoamento e a valorização da formação de professores para a educação básica.

textual. Realizada entre outubro e novembro de 2013, a prática pedagógica teve como enfoque a busca de detalhes que escapam aos olhos no dia-a-dia, visando-se um olhar artístico, apurado e criativo sobre as ações e objetos do cotidiano, estes, geralmente condicionados a ações mecânicas e automatizadas.

Observando uma atividade proposta pela professora da turma em questão, onde os alunos deveriam fotografar os detalhes contidos nos arredores da escola, percebeu-se um maior foco dos alunos para o macro, ou seja, para a captura do que é amplo, em enquadramentos e temas bastante comuns na fotografia, e pouca atenção para o micro, para as pequenas coisas que formam o todo. Em vista disso, o projeto criado para ser aplicado em sala de aula nessa turma foi diretamente relacionado ao dia-a-dia dos alunos, objetivando a ampliação da percepção através da ressignificação de objetos do cotidiano, que, por serem geralmente utilizados de forma automática, são pouco valorizados em suas qualidades estéticas e poéticas.

Ao se trabalhar com os sintomas identificados, buscou-se uma abordagem em que a Arte pudesse ser algo que fosse vista como próxima do seu público, da vida, acessível àqueles alunos especialmente no sentido de ser aplicável na prática, enquanto meio de reflexão, sensibilização e criação a partir do olhar para as pequenezas do mundo.

A aproximação com a vida é muito abordada na Arte Pop, onde os artistas se apropriaram de objetos como caixas de sabão, latas de sopa e outros objetos utilitários para repensar uma sociedade pautada no consumo de massa, o que pode ser relacionado com a presença atual de certa padronização do gosto e das ações, despersonalização e alienação que faz com que as pessoas reflitam menos sobre o que está ao seu redor.

Também, pensando nos processos educativos, muitas são as considerações sobre a imprescindível abordagem da realidade dos alunos, da necessidade de se trabalhar com coisas que lhe são próximas, mas sem deixar de levá-los a conhecer o novo. Nesse projeto, o novo é tratado como aquilo que pode estar nas mesmas coisas, mas encontrado através da mudança do ângulo de visão.

Para trabalhar no desenvolvimento da percepção, a proposta teve como princípio estimular a percepção do ordinário, levando os alunos a inventar possibilidades inéditas aos objetos condicionados a usos pré-estabelecidos e moldados, para promover, dessa forma, o deslocamento do sentido dos objetos de seu lugar comum e auxiliar, concomitantemente, no desenvolvimento da autonomia e criatividade.

2. 1º momento: Jogo ‘Caixa Assustada’ e filme ‘A vida em um dia’

O primeiro momento da intervenção visou à aproximação entre as bolsistas e os alunos através de uma dinâmica denominada “caixa assustada” em que todos pudessem olhar-se nos olhos e vivenciar uma atividade coletiva. Uma caixa foi previamente preparada com objetos cotidianos (talheres, frutas, fones de ouvido, sabonete e outros). Uma manga de tecido cobria a caixa preta, da qual os alunos deveriam retirar, sem ver, um objeto que estivesse dentro.

As músicas “As coisas”, de Arnaldo Antunes, e “O que se perde enquanto os olhos piscam”, de Teatro Mágico, tocavam enquanto a caixa andava de mão em mão no círculo formado pelos alunos. Quando a música era pausada, o aluno que estivesse com a caixa deveria retirar um objeto e dar a ele um novo sentido através de fala ou gesto (figura 1). A instrução foi a de que o uso original deveria ser subvertido, transformado em outro, coerente ou não, mas que explorasse um olhar criativo e descondicional sobre tal objeto. Muitas das elaborações de novos sentidos pelos alunos foram baseadas no formato dos objetos, com criações através de analogias, transformando-os em outro utilitário ou em brinquedos. As elaborações não se deram muito além da lógica, mas a participação foi satisfatória no sentido da colaboração e respeito de todos. O jogo teve duração de trinta minutos, pois a turma decidiu continuar até que todos tivessem sua vez de participar.



Figura 1. Aluno retirando um objeto da caixa.



Figura 2. Os alunos sentaram-se em círculo e os objetos retirados da caixa foram depositados no meio da sala.

Na segunda parte da aula, ainda pensando em um olhar diferenciado para o cotidiano recorrente, os alunos assistiram ao filme “Life in a Day”³, uma referência importante ao tema do projeto, por mostrar diversos modos de ver e de ser, além de estimular a percepção e admiração das pequenas coisas presentes no cotidiano. No filme, alguns temas são abordados segundo a percepção de pessoas de vários países, - como Afeganistão, Estados Unidos, Índia, entre outros – proporcionando observar diferentes pontos de vista acerca de um mesmo tema. O filme, com legenda em português, pode ser assistido gratuitamente através do link: <http://www.youtube.com/watch?v=GIw7dJg1L84>.

Junto a um texto introdutório como sinopse - e como preparação para assistir ao filme - foram lançadas aos alunos perguntas a respeito do dia-a-dia⁴ deles. A recepção ao filme foi de atenção e concentração por parte dos alunos, gerando curiosidade em algumas cenas.

3. 2º momento: Construção de uma Câmera Obscura

Pensando na inversão do sentido dos objetos cotidianos e buscando uma aproximação com a linguagem da fotografia, que já vinha sendo trabalhada pela professora da turma, propôs-se a construção de uma câmera obscura artesanal⁵. O objetivo foi trabalhar em

³ O filme partiu de uma parceria entre o canal de vídeos *youtube* e a Scott Free UK, de Ridley Scott. As cenas do filme foram feitas por usuários do *youtube* do mundo todo. Cerca de 80.000 vídeos foram enviados, todos filmados em um único dia, 24 de julho de 2010, e contou com a captura de momentos da vida de pessoas de diversas culturas.

⁴ Perguntas disparadoras que foram realizadas para pensar a nossa relação com o dia-a-dia: Quais as principais imagens e ações do dia-a-dia com que estamos acostumados? Alguma vez você já se surpreendeu com a imagem de alguma coisa pela qual passava todos os dias e nunca tinha reparado? Se você tivesse que gravar um vídeo de um dos momentos do seu dia, qual momento escolheria e por quê? Identifique no vídeo qual dos acontecimentos pode ser considerado banal e qual constitui um momento especial. E na sua vida? Como são as pessoas do vídeo, em que elas se parecem conosco e qual a beleza a ser mostrada nesse dia?

⁵ Câmera obscura é um tipo de aparelho óptico realizado pela primeira vez no início do século XIX. A câmera consiste em uma caixa com um buraco no meio, onde a luz de um ambiente externo passa e atinge uma superfície interna, onde a imagem invertida é reproduzida.

contraposição a fotografia digital e também pensar a imagem invertida pela câmera escura num processo físico como mote para uma transposição simbólica da imagem.

Além da construção do objeto (câmera), a atividade revelou-se um momento interessante de trabalho com a tridimensionalidade. A caixa foi construída desde seu corpo, exigindo dobras, medidas, vedação. Muitos alunos tiveram dificuldades nas proporções, acabamento e na própria montagem, sendo um momento não tão sutil como o esperado, mas eufórico e demorado. Esse fato foi revelador da carência, e por isso a necessidade de se trabalhar mais com a construção de objetos e na utilização de materiais diversificados. Fazer a câmera obscura tornou-se também uma situação de construção de um objeto estético e alguns alunos optaram por personalizá-la com pintura, colagem, frases, desenhos de caráter bastante experimental (figura 3).



Figura 3. Alunos aplicando tinta e inscrições na parte externa da câmera.

Finalizada a câmera, os alunos experimentaram visualizar pontos da sala de aula, principalmente locais de contraste de luz e sombra (figura 4). Alguns foram ao espaço externo da sala fazer observações.



Figura 4. Registro de imagem da escola invertida no visor da câmera escura.

4. 3º momento: Fotografias de objetos em usos incomuns e montagem de um Livro-Inventário

Em um 3º momento, uma proposta foi lançada aos alunos como atividade para pensarem e realizarem em casa: cada um deveria escolher objetos pessoais presentes em seu cotidiano e criar novos sentidos para eles. A atividade foi semelhante à da Caixa Assustada, porém com objetos pessoais e em registro fotográfico. Alguns alunos realizaram performance se autorretratando nessas invenções, outros atribuíram novos nomes as coisas e, ainda, alguns utilizaram familiares como modelos fotográficos (figura 5). A maioria dos alunos concluiu a tarefa enviando as fotos para as bolsistas por e-mail. É interessante pensar se a escolha dos objetos estava atrelada a questão de identidade ou ocorreu ocasionalmente, mas o que ficou evidente foi uma aproximação com as coisas caseiras de cada um, o que gerou conversas sobre particularidades de suas vidas, gostos e escolhas. Essa atividade tinha como propósito estimular a percepção das pequenas coisas, buscando o extraordinário no ordinário, através da apreciação e ressignificação dos objetos comuns do nosso dia-a-dia.



Figura 5. Fotografias produzidas pelos alunos.

Após a finalização das fotos, cada aluno recebeu uma página em branco de tamanho A3 na qual, com suas fotografias impressas, deveria criar um layout para um livro de funções inventadas para os objetos (figura 6). Junto às imagens foram inseridos títulos, alguns textos, recortes e outros elementos gráficos. Os alunos que não produziram suas próprias fotos fizeram montagens com recorte de fotografias de revistas. Outros utilizaram obras de artistas que trabalham com apropriação de objetos do cotidiano para produzir suas obras, apresentando suas percepções sobre os trabalhos.



Figura 6. Livro encadernado com as páginas criadas pelos alunos.

5. Criação de um blog paralelo às atividades

Pensado como registro e interface virtual de acesso dos alunos, um blog foi criado (<http://ressignificando-o-olhar.blogspot.com.br/>). O objetivo do blog foi abarcar registros das atividades realizadas em aula, bem como fotos dessas ações, servindo como um portfólio de produções dos alunos, além de conter referências para a pesquisa em relação ao objeto escolhido. No blog foi publicado o *link* para assistir ao filme “Life in a Day”, o clipe das músicas “As coisas” e “O que se perde no piscar dos olhos”, um poema que tem relação com as atividades propostas (L’infra-ordinaire, de Georges Perec) e trabalhos de artistas que focam na temática do cotidiano ou que usam objetos de uso comum para realizar obras de arte. Um dos artistas que teve seu site publicado no blog acima citado foi o fotógrafo americano Kevin Van Aelst que ilustra, através de fotos, ideias criativas com objetos ordinários. Os desenhos de Javier Pérez, ilustrador equatoriano, também fizeram parte do blog; o artista utiliza objetos comuns para colocar sobre o papel e, a partir deles, criar seus desenhos. A inserção de referenciais da Arte foi muito importante pelo papel que ela exerce como desestabilizadora da normalidade instituída. No livro “A transfiguração do lugar-comum”, Arthur Danto⁶ comenta que as produções dos artistas “desviam nossa atenção não só do mundo das coisas comuns, mas também do domínio mais profundo das formas por meio das quais o mundo das coisas comuns se torna inteligível” (DANTO, 2005, p. 47). Este desvio, como uma nova maneira de interpretação do mundo, é buscado pela arte e permeou as escolhas dos conteúdos. Até o final do projeto, o blog teve 260 visualizações.

⁶ DANTO, C. Arthur. **A transfiguração do lugar-comum**. São Paulo: Cosac e Naify, 2005.

6. Conclusão

A sequência de aulas iniciada com um jogo (caixa assustada) trazia o receio de que não fosse o ideal para a primeira aula, mas foi altamente eficaz. O primeiro contato com os alunos e os que seguiram foram fortemente facilitados pela forma dinâmica com a qual se iniciou as atividades. O jogo permitiu que os alunos expusessem suas ideias e possíveis invenções acerca de objetos banais e esse fato nos aproximou. Muito mais do que realizar a atividade proposta, no jogo, eles falaram indiretamente um pouco de si, pela maneira de se comportar no grupo, pelas relações que fizeram e ideias que expuseram e isso foi imprescindível para conhecer melhor a turma. Para a prática docente, esse momento de aproximação e conhecimento dos alunos é muito importante e definidor do rumo como o professor conduzirá as aulas. Conseguimos, através da atividade lúdica, obter um diagnóstico do comportamento geral do grupo e do comportamento individual dos alunos para, posteriormente, ajudá-los de acordo com a necessidade observada e com as particularidades de cada um. Além disso, a atividade lúdica foi utilizada como um instrumento de desafio cognitivo em que os aspectos criativos dos alunos foram incentivados. Segundo Adriana Friedmann⁷,

Qualquer brincadeira tem o potencial de desenvolver os aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, sociais, morais, lingüísticos, criativos, imaginários e até espirituais. Ter o potencial não é garantia de desenvolvimento; porém, as atividades lúdicas contribuem sim para que ele ocorra. (FRIEDMANN, 2006, p. 40)

Acreditamos que a estrita relação entre a ludicidade e a arte faz com que o brincar, nas aulas de artes, seja muito proveitoso. Para Vygotsky⁸, o brincar é “imaginação em ação”, e o que esperávamos dos alunos era exatamente estimular a imaginação para que ela fosse posta em ação.

Outra atividade muito proveitosa foi a construção da câmera obscura, pois os alunos tinham pouca habilidade, no sentido manual, técnico, mas também na sua noção de estrutura, para a confecção de objeto tridimensional.

Porém, a atividade mais surpreendente foi a proposta de fotografar objetos dando-lhes novos significados. A surpresa se deu devido à condicionalidade dos alunos em não conseguir dar um significado que não seja o habitual, geralmente limitadas a lógicas e sem fantasiar

⁷ FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

⁸ VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

muito, como tinham liberdade para fazê-lo na atividade. Por mais que se tivesse tentando estimular a imaginação deles com músicas, poemas e a dinâmica da caixa assustada, na hora de pensar em algo novo, houve um momento de paralisação e ansiedade, alguns falaram que não entenderam a atividade, outros parecem ter feito o trabalho sem dedicação, mas alguns obtiveram sucesso.

Com essa atividade, tornou-se evidente a dificuldade dos alunos em “inventar” algo, pensar além do que estão acostumados. Um objeto normalmente é dado a eles já com uma função e, por isso, a tarefa de propor uma nova funcionalidade para tal objeto se torna difícil. Nós não interferimos nos trabalhos realizados em aula, deixamos os alunos livres para pensarem e escolherem o objeto que quisessem, apenas mostramos os trabalhos de alguns artistas que trabalham a temática do cotidiano. Essa mudança e abandono de uma conduta estereotipada, para Bleger⁹, gera muita ansiedade em um grupo:

A manutenção e repetição das mesmas condutas e normas – de modo ritual – acarreta a vantagem de não se enfrentarem mudanças nem coisas novas e, assim, evitar-se a ansiedade. Porém, o preço desta segurança e tranquilidade é o bloqueio do ensino e da aprendizagem, e a transformação destes instrumentos no oposto daquilo que devem ser: um meio de alienação do ser humano. (BLEGER, 1989, p. 57)

Ou seja, o que pode ter paralisado o grupo foi o fato de que aquela proposta ameaçava romper estereótipos, gerando, conseqüentemente, um bloqueio em alguns, que afirmaram não conseguir pensar em nada. Pensar, ainda segundo Bleger (1989), “equivale a abandonar um marco de segurança e ver-se lançado numa corrente de possibilidades.”

Porém, ao final do trabalho, os alunos buscaram referências e conseguiram realizar o que foi proposto, adaptando-se a autonomia que lhes foi concedida. Portanto, acredita-se que a experiência relatada contribuiu para que novos sentidos fossem buscados e incentivou novos olhares sobre o mundo, tanto na percepção das coisas extraordinárias quanto nos detalhes e acontecimentos ordinários.

A execução do projeto permitiu vivenciar dificuldades dos alunos e momentos que podem ser considerados conquistas para seu aprendizado. Foi uma experiência muito válida em relação ao fato de se poder trabalhar com o foco para uma realidade observada, buscando através da arte uma maneira de movimentar questões latentes. Como experiência na prática da sala de aula, pensar que a busca pela resolução de algo que se julgou deficiente, neste caso o

⁹ BLEGER, José. **Temas de psicologia: entrevista e grupos**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

olhar acostumado, pode ser permeada não só pelo desejo do resultado a ser alcançado, mas por outras inúmeras questões imprevisíveis no percorrer do caminho. Assim como tentamos descondicionar o olhar dos alunos, tivemos, também, que desfazer algumas certezas e modificar um pouco a ordem do plano pelos acontecimentos que não foram previstos. Tanto naquilo que esperávamos que fosse melhor, quanto naquilo de que desacreditávamos ou outras questões que invadiram a proposta sem que esperássemos, como a tridimensionalidade. Nesse sentido, o tema do projeto pode servir para pensarmos poeticamente a docência, fazendo com que percebamos que não podemos ser professores que olham para seus alunos como indivíduos rotulados. Para que sejamos capazes de subverter a forma como se apresentam para nós cotidianamente através do olhar modificado constantemente.

Espera-se, por fim, que a ressignificação do dia-a-dia e a reinvenção da realidade de forma a ultrapassar a visão tradicional e funcional dos objetos tenham sido significativas para os estudantes como foram para nós, e que as atividades rotineiras e as pequenas coisas da vida possam ser vistas como importantes para o deslocamento do lugar-comum e para o encontro de um mundo carregado de sentido.