

**PASSAPORTE: UM LIVRO DE VIAGENS**  
**POÉTICAS DO DESLOCAMENTO EM EXPERIÊNCIAS**  
**LÚDICO-PEDAGÓGICAS**



**PASSAPORTE**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

RAFAÉLI KNABACH ANDRADE

**PASSAPORTE: UM LIVRO DE VIAGENS**

**Poéticas do deslocamento em experiências lúdico-pedagógicas**

PORTO ALEGRE

2013

RAFAÉLI KNABACH ANDRADE

**PASSAPORTE: UM LIVRO DE VIAGENS**

**Poéticas do deslocamento em experiências lúdico-pedagógicas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais pelo curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**Orientadora:**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andrea Hofstaetter

**Banca examinadora:**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Daniela Pinheiro Machado Kern

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Paola Basso Menna Barreto  
Gomes Zordan

Porto Alegre

2013

RAFAÉLI KNABACH ANDRADE

**PASSAPORTE: UM LIVRO DE VIAGENS**

**Poéticas do deslocamento em experiências lúdico-pedagógicas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais pelo curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**Banca Examinadora**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Andrea Hofstaetter**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Daniela Pinheiro Machado Kern**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Paola Basso Menna Barreto Gomes Zordan**

**Porto Alegre, 17 de dezembro de 2013.**

## **Agradecimentos**

Agradeço a Deus, o poeta criador, que me ensina a ver a beleza e o sentido das coisas.

Aos meus pais, Geraldo e Normalí, pelo exemplo, pela dedicação incondicional, pela compreensão nos momentos difíceis e pelo incentivo nos estudos desde o início da minha formação.

Ao meu esposo Guilherme, pelo incentivo, paciência, carinho, compreensão e disposição entre as idas e vindas.

Aos meus irmãos, Maithan e Gabriel, pela amizade, carinho e trocas de ideias.

A minha orientadora Andrea, pela compreensão, apoio, sensibilidade, assim como, pelas orientações e ideias que me inspiraram e foram essenciais para a elaboração deste trabalho.

A banca examinadora, Daniela Kern e Paola Zordan, pela contribuição em sugestões para esta pesquisa.

A professora Paola Zordan, pelas ideias e apoio na elaboração do projeto pedagógico e no estágio docente, bem como, na orientação e suporte em meio as aprendizagens decorridas da experiência no PIBID.

Ao Colégio de Aplicação da UFRGS, especialmente aos professores Fernanda Gassen e Michel Zózimo, pela acolhida e ensinamentos no estágio docente.

Agradeço também a artista Lenir de Miranda, pelo incentivo, disposição e pela doação de duas de suas obras para a realização da proposta de trabalho docente, que é o objeto principal desta pesquisa, ampliando imensamente o potencial desta.

Aos demais professores, tanto da UFRGS como da UFPEL, que, de alguma forma, fazem parte das reflexões e dos caminhos percorridos, os quais, foram muito importantes para chegar nesta conclusão de curso.

A todos os amigos e aos sogros, Elaine e José Vilmar, pelo apoio constante.

E aos colegas, pela amizade e aprendizados que obtive com cada um, neste tempo de trocas e vivências.

## Resumo

Este trabalho de conclusão de curso, discorre sobre a utilização de propostas lúdicas, especialmente o jogo, como recurso metodológico para o ensino da arte, na expectativa de que um ensino pautado na busca do viver uma experiência por vias do desejo possa atrair os alunos e proporcionar uma aprendizagem prazerosa. Apresenta um jogo elaborado e aplicado em sala de aula e as pesquisas perpassadas para a construção deste. O jogo consiste em um *Caça ao Tesouro*, cujo objetivo é encontrar o *Passaporte de Ulisses*, livro de artista da artista Lenir de Miranda. O jogo propõe um percurso de deslocamento pela escola desenvolvendo temáticas do conceito de viagem e o refletir através da solução de enigmas formados a partir da obra *Passaporte de Ulisses*. Toda a proposta tem como base a narrativa da história de Ulisses atribuída ao poeta grego Homero. Portanto, são trazidas reflexões acerca da experiência da aventura em um processo de viagem e deslocamento, ou seja, o espaço que percorremos em um determinado espaço de tempo e as experiências que nele vivemos. Para refletir sobre os temas trabalhados, são apresentados como referenciais artísticos, o trabalho do artista Walter de Maria que trabalha a arte como uma experiência de deslocamento a espaços distantes, Nelson Félix que propõem um deslocamento de ordem mental atribuindo longos períodos de tempo e espera em suas obras, evocando assim a imaginação e ainda Lenir de Miranda que tem como referencial para a sua arte a figura literária de Ulisses, e cujo trabalho *Passaporte de Ulisses* é central para a formação do jogo que será descrito. São trazidos também como referências teóricas o pensamento de Johan Huizinga sobre o tema do jogo e Walter Benjamin e Jorge Larossa sobre a questão da experiência.

### Palavras-Chave.

Deslocamento. Odisseia. Passaporte de Ulisses. Experiência. Ensino através do Jogo.

## Sumário

Introdução .....	7
1 POÉTICAS DO DESLOCAMENTO .....	11
1.1 Experiência pessoal: o ponto de partida.....	12
1.2 Considerações sobre as relações de Espaço/Tempo .....	14
1.3 Referência de artistas para o aprofundamento das ideias de espaço e experiência. ....	16
1.3.1 Walter de Maria.....	17
1.3.2 Nelson Felix.....	24
2 ODISSEIA: O MITO COMO FIO CONDUTOR PARA O ENSINO DA ARTE.....	29
2.1 Lenir de Miranda .....	35
2.1.1 Passaporte de Ulisses.....	39
3 A UTILIZAÇÃO DO JOGO PARA O ENVOLVIMENTO COM A ARTE A PARTIR DA EXPERIÊNCIA. ....	46
3.1 Aprendizagem através da experiência.....	49
3.2 Jogo.....	54
4 PASSAPORTE UTOPIA: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA EM PERCURSO E PROCURA.....	63
4.1 Dimensões de aprendizagem através do jogo .....	70
4.2 Viajando com Ulisses: o projeto de ensino no qual o jogo se insere .....	75
Conclusão: o ponto de chegada.....	85
Referências.....	88
Apêndice A - Material do Jogo.....	91
Apêndice B - Projeto de Ensino.....	109

## Introdução

Como futura professora de artes, questionei-me como poderia proceder de forma a dar sentido ao que se ensina e aprende, relacionando a matéria apreendida ao dia a dia além dos muros da escola, e como esse tempo cronometrado, chamado aula, poderia ocorrer de forma agradável e desejável.

A partir de observações do contexto escolar e também fora dele, percebe-se que a disciplina de Artes ou Educação Artística é pouco relevante para a maioria dos alunos. A forma de ministrar as aulas é o motivo da falta de interesse? Qual a relação da arte com a vida? De que maneira o ensino da Arte pode ser significativo para a formação do aluno? E como o professor pode proporcionar um encontro sensível com a Arte? Assim, passei a pensar em que maneiras poderia embasar minha performance de ensino.

Em suma, esta proposta visa analisar conceitos ligados a formas prazerosas de aprender e avaliar na prática a hipótese de que o professor mediador, que baseia seu ensino na experiência do confronto com o novo, pode ampliar as oportunidades de aprender através de proposições lúdicas e objetos de aprendizagem que estimulam o aprender por meio da experiência e por vias da ludicidade, desenvolvendo pensamento e sensibilidade, de forma agradável e satisfatória.

Serão apresentadas e analisadas experiências pedagógicas em que se utilizaram materiais didáticos criados especificamente para a aprendizagem de determinados conteúdos, no contexto do estágio de docência que se realizou no Colégio de Aplicação da UFRGS com uma turma de 1º ano e outra da 8ª série do Ensino Fundamental.

A pesquisa realizada neste trabalho, baseia-se no objetivo de dar subsídios para a criação destas propostas lúdicas. Para que esta produção não se estendesse demasiadamente, foi escolhido neste trabalho, para uma análise mais profunda, um jogo em especial, que será aplicado na turma de 8ª série.

O foco do plano de ensino do Colégio de Aplicação da UFRGS, para a 8ª série, é o espaço. Deste modo, este conceito será trabalhado nos conteúdos abordados através do jogo. Para a produção do jogo, foram realizadas pesquisas sobre o assunto Espaço e revisitadas pesquisas já realizadas anteriormente.



Assim, o conceito de Espaço foi somado ao conceito de Tempo gerando a pesquisa sobre o movimento que se estabelece no espaço no decorrer do tempo. Deste modo foi trazida uma pesquisa já começada no passado sobre o conceito de viagem, embasada principalmente na experiência do personagem literário Ulisses, narrada pelo poeta Homero nos livros *Ilíada* e *A Odisseia*.

O Capítulo 1 discorre sobre minhas pesquisas e experiências em relação a poéticas do deslocamento, questões cotidianas e acadêmicas que me fizeram refletir e ampliaram meu interesse sobre o assunto, artistas que incorporam esta temática em seus trabalhos artísticos e em seus escritos e que, através destes, despertaram minha vontade de pesquisar e ensinar acerca de tais ideias.

No Capítulo 2, escrevo sobre a *A Odisseia*, de Homero e *Ulisses* de James Joyce, obras literárias que vieram também a acrescentar pensamentos sobre a ideia de viagem e deslocamento e que incorporadas ao mundo das artes visuais trouxeram outras perspectivas de visão sobre as poéticas do deslocamento, como um percurso em narrativa.

A Artista Lenir de Miranda é apontada como uma das artistas que mais aprofundou em sua obra a temática das viagens de Ulisses. São mais de duas décadas em que o personagem é figura central de seus trabalhos, quase que na totalidade.

Uma de suas obras, um livro de artista intitulado *Passaporte de Ulisses*, é o fio condutor do jogo criado. Um passaporte simbólico que confere ao proprietário o poder de "conhecer além mar e terras" (MIRANDA, 2002, s/p), como está escrito em suas páginas, colocando-o como timoneiro do próprio regresso a si mesmo, Ítaca.

No terceiro capítulo apresento as motivações que me levaram a desejar inserir recursos metodológicos lúdicos em minha prática docente. Passando pela ideia de que através da experiência a aprendizagem pode ser muito mais significativa para o alunos, trago reflexões sobre o conceito de experiência. Também, sendo que, para esta pesquisa, o foco centra-se no jogo com o objetivo da criação de um jogo específico, trago referências sobre a temática do jogo, características dele e a utilização em sala de aula como material didático para o ensino.

Finalmente, no quarto capítulo, trago a proposta do jogo criado, suas regras, seus objetivos, os materiais que foram utilizados para a confecção e o material do qual o jogo é formado. Trago o relato da experiência na escola, na aplicação do jogo, o modo como os alunos reagiram, apresento as dimensões de aprendizagem que o jogo favorece e o contexto de ensino no qual se insere, ou seja, as aulas anteriores e posteriores a atividade do jogo.

Assim, finalizo este trabalho de conclusão de curso, apresentando os resultados obtidos a partir desta pesquisa, as conclusões tomadas e os novos questionamentos que surgiram através deste.



Καρίτυλο Ι

Ρθέτικας δθ  
δεσλοταμεηθ

## **1 POÉTICAS DO DESLOCAMENTO**

Parte importante para o desenvolvimento deste trabalho, foi a pesquisa prévia acerca de poéticas do deslocamento. Dois conceitos importantes são: percursos e viagens, a partir da reflexão sobre a soma dos conceitos de espaço e tempo.

Nesta pesquisa, o trabalho de alguns artistas foram de extrema importância para o despertar destas reflexões. O conceito de deslocamento está presente de várias formas na contemporaneidade e, em muitos casos, tem como propósito transformar o observador em participante. Nestas situações, o percurso torna-se mais importante do que o ponto de chegada, ou do que as produções geradas. O que realmente se mostra relevante é o processo, onde se adquire aprendizados e experiências.

Deste modo, busca-se referências sobre a ideia de deslocamento, a fim de incorporá-la na realidade escolar, em situações de aprendizagem que aconteçam em movimento.

Trago também o paralelo com minha experiência pessoal, que, carregada de semelhanças, veio trazer sentido para as minhas escolhas de referenciais teóricos e artísticos.

## 1.1 Experiência pessoal: o ponto de partida

Viagem,  
há em mim,  
digo sem hesitar,  
já há bons antigos passos,  
um impulso para o novo,  
espiar pela janela,  
descobertas,  
lugares,  
ainda que  
lugares nos mesmos lugares de sempre,  
existe sempre um diferente no igual.  
Há em mim a necessidade do percurso,  
e assim vou eu, perdendo-me na paisagem  
navegando entre o velho e o novo,  
doravante serei marinheira  
nos itinerários da vida,  
vagando ou marchando  
entre a chegada e a partida.  
Mover-se andarilha.

Há alguns anos um novo ciclo se iniciou em minha vida. Casei, mudei, desloquei meu lar para um novo espaço, espaço um tanto distante, tudo novo. Embora haja em mim o impulso para o novo, floresceu a nostalgia. Estou distante de *Ítaca*, dividindo-me entre as descobertas da aventura e o desejo de regresso, deixei pra trás profundos afetos.

Minha *Ítaca* tem o nome de Canguçu, e nela acrescento ainda as idas e vindas para a cidade de ruas infinitas: Pelotas. Meu destino, São Leopoldo, ao qual também devo acrescentar as idas e vindas à Porto Alegre. No primeiro semestre da mudança, devido a

desentendimentos administrativos na faculdade, foi preciso continuar meus estudos em Pelotas, o que resultou em um semestre em deslocamento. Viviam mais em trânsito do que em repouso.

Neste tempo de contínuo transporte, tive meu primeiro contato com o trabalho da artista Lenir de Miranda, um livro de artista que retratava o retorno para casa da personagem Agnes Bloom. Seu nome é *Fim de Expediente*, uma odisséia de todos os dias. A identificação foi imediata, eu também era uma Agnes Bloom, e mais tarde vim a saber, "todos nós somos Ulisses".

Em êxodo

Navegando no território do eu labiríntico

Agnes Bloom é uma personagem criada por Lenir de Miranda. Esta teria alguma relação misteriosa com Leopold Bloom, personagem principal do livro *Ulisses* de James Joyce. A figura de Ulisses permeia a obra da artista há vários anos, primeiramente com o *Ulisses* de James Joyce e posteriormente o *Ulisses* da *Odisseia* de Homero.

Ulisses é um personagem extremamente humano, com erros e acertos, não tem sua força em poderes sobrenaturais, não é um semi-deus, destaca-se pela sua sagacidade diante das adversidades. Não tem o domínio sobre seu destino, mas aceita cada desafio, ao mesmo tempo tem momentos de desânimo e falta de vontade. Divide-se entre o desejo de conhecer e a vontade de retornar.

Após este tempo, iniciei meus estudos na UFRGS, onde cursei a disciplina de Laboratório de Texto com a professora Elida Tessler. Logo na primeira aula, a professora apareceu com uma mala de viagem, que iria nos acompanhar em todo o semestre.

Para minha surpresa, Elida também fala de Ulisses, também fala de viagem. A partir de então, cresceu ainda mais o desejo de conhecer melhor a identidade deste personagem.

Reafirma-se com maior intensidade a procura pelo entender, e nasce uma pesquisa sobre o deslocamento, o processo de ir ao encontro. Não é o fim, nem o começo, é o meio, o percurso de descobertas, achados e desencontros.

## 1.2 Considerações sobre as relações de Espaço/Tempo

O que caracteriza este movimento? Quais são as faces necessárias para que haja o transporte. Espaço e tempo configuram o espaço percorrido.

As relações de espaço/tempo atravessam muitos campos do cotidiano. Se pensarmos esta questão no contexto do ensino de arte, também podemos pensar que o cotidiano dos alunos é assim atravessado, sendo de fácil identificação e relações.

Interdisciplinarmente, podemos compreender o espaço/tempo em fórmulas da física, tempos históricos e variações do espaço por seus ocupantes. Na ciência vimos que o tempo pode corroer e transformar o espaço de distintas formas em alterações químicas como também climáticas.

Pelos últimos 4 bilhões de anos, a velocidade de rotação da terra vem diminuindo gradativamente, e a duração dos dias vem aumentando. A 600 milhões de anos, o dia durava um pouco menos de 22 horas. Também há o fato de que os dias não são todos iguais, nem sempre duram 24h. As vezes mais, as vezes menos, isso devido ao vento, quando ele acelera ou desacelera a terra, pelo modo que empurra as montanhas ou com a fricção na superfície da terra. <sup>1</sup>

A tecnologia nos permite observar a passagem de tempo com percepções diferentes de velocidade, observando em câmera lenta, detalhes que não veríamos na velocidade normal, como também, na aceleração do tempo, perceber movimentos que de tempos em tempos se repetem.

Na literatura, além da Odisseia já mencionada, e a seguir aprofundada neste trabalho, podemos relacionar diversas narrativas que acontecem em deslocamento. *O Pequeno Príncipe* que viaja por diversos mundos, *As Crônicas de Nárnia* onde crianças vão para outro mundo no qual o tempo corre em outra velocidade. Sendo assim, vivem anos em Nárnia e quando retornam passaram-se apenas alguns segundos. Depois de um ano no mundo real, retornam para Nárnia e encontram seu castelo em ruínas, passaram-se lá centenas de anos. Há ainda aventuras de viagem: *A volta ao mundo em 80*

---

<sup>1</sup> Extraído do documentário da BBC Horizon "Do You Know What Time It Is?", do físico de partículas Professor Brian Cox. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/programmes/b00fyl5z> Último acesso 06/12/2013.

*dias, As aventuras de Tintin, O Senhor dos Anéis, Percy Jackson e o Mar de Monstros...* tantos outros livros e filmes, que fazem parte da cultura visual dos alunos e que podem ser trazidos como ponto de partida, para a discussão sobre o tema.

Na religião, os Maias acreditavam que deveriam ajudar o tempo a passar, que precisavam alimentar o sol para ajudá-lo a atravessar o céu. Para isso realizavam sacrifícios alimentando o sol com sangue humano.

O conceito de tempo hindu é cíclico. Nesta cultura o tempo histórico, linear não é levado em conta. Assim é impossível saber quando começou o tempo e quando ele vai terminar, neste sentido, o universo não tem começo e nem fim. O universo é projetado em ciclos sendo que existem infinitos universos.

No cristianismo, os cristãos creem que este mundo é temporal, mas virão novos céus e nova terra, um novo espaço em um tempo eterno. O Deus dos cristãos, não está limitado às divisões do tempo: “Meus queridos amigos, não se esqueçam disso: para o Senhor um dia é como mil anos , e mil anos, como um dia.” 2 Pedro 3.8

Na poesia encontramos paradoxos como o conhecido trecho do *Soneto de Fidelidade* de Vinícius de Moraes “Que não seja imortal, posto que é chama, Mas que seja infinito enquanto dure.” Sobre a divisão do tempo Carlos Drummond de Andrade diz:

Cortar o tempo

Quem teve a ideia de cortar o tempo em fatias,  
a que se deu o nome de ano,  
foi um indivíduo genial.  
Industrializou a esperança, fazendo-a funcionar no limite da exaustão.  
Doze meses dão para qualquer ser humano se cansar e entregar os pontos.  
Aí entra o milagre da renovação e tudo começa outra vez, com outro número e  
outra vontade de acreditar que daqui pra diante vai ser diferente.<sup>2</sup>

Fernando Teixeira de Andrade fala de um tempo de mudança:

Há um tempo em que é preciso abandonar as roupas usadas,  
que já têm a forma do nosso corpo,  
e esquecer os nossos caminhos que nos levam sempre aos mesmos lugares.  
  
É o tempo da travessia,  
e, se não ousarmos fazê-la,  
Teremos ficado,

---

<sup>2</sup> Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/literatura/carlos-drummond-andrademaior-poeta-seculo-xx.htm> Último acesso: 06/12/2013



para sempre.  
à margem de nós mesmos.<sup>3</sup>

Ainda quanto à contagem dos anos, há diferentes marcos para diferentes povos. No calendário Cristão estamos em 2013, no calendário Islâmico, em 1434, no calendário Judaico, em 5773 e no calendário Maia, em 130000.

O que seria o infinito? O que é, afinal o tempo? Qual a nossa relação com o espaço em sua amálgama com o a dimensão do tempo? Há tantos questionamentos, quanto as respostas podem ser diversas.

### **1.3 Referência de artistas para o aprofundamento das ideias de espaço e experiência.**

Em minhas pesquisas posso destacar dois artistas que ampliaram e conduziram o pensamento a respeito do *deslocamento*, através de suas obras e escritos. Foram Nelson Felix e Walter de Maria, principalmente nas questões que abarcam *espaço mais tempo*, que na soma configuram o espaço percorrido, ou seja o movimento, o deslocamento.

A aventura em direção ao distante já é vivenciada no campo da arte desde as viagens do período dos descobrimentos. Poucos eram os escolhidos e tinham como tarefa a ilustração do desconhecido.

Muito mais do que ilustradores comissionados e contratados, nos anos 60, artistas passam a ser os propositores das expedições, "ou seja, num exemplo inverso, desta vez é o próprio artista o empreendedor que promove a expedição, que desta vez está pervertida, inteiramente a serviço de propósitos do mundo da arte." (SILVEIRA, 2008, p. 143)

Nos tempos férteis dos anos 60, artistas, dentre os quais Walter de Maria se enquadra e Nelson Felix tem como referência, voltam-se para a ideia de arte como vida, independente do contexto institucional dos Museus. Nasce práticas de certa forma

---

<sup>3</sup> Disponível em:

[http://www.ifma.edu.br/barradocorda/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4069:barradocorda-grupo-de-teatro-inicia-atividades&catid=38:ultimas-noticias&Itemid=81](http://www.ifma.edu.br/barradocorda/index.php?option=com_content&view=article&id=4069:barradocorda-grupo-de-teatro-inicia-atividades&catid=38:ultimas-noticias&Itemid=81) Último acesso: 06/12/2013.

"incompatíveis e indomáveis" para ambientes sacralizados de exposição sistemática, como, por exemplo, a Land Art.

A intenção dos artistas da land art nos grandes espaços naturais visava[...] deixar sinais não tecnológicos a partir de definições do lugar da obra, que se acentuava o propósito quase que geral da época de escapar ao espaço comercial das galerias de arte e ao espaço sacralizado dos museus. (COSTA, 1994, p. 78).

A arte estava na experiência e configurava-se distante, cobrando do espectador um esforço vivencial muito além do deslocamento em direção a uma galeria. Porém as instituições buscam soluções e a encontram no formato de registros.

Seguramente a *land art* tenha sido (talvez ainda seja) o ponto máximo da aventura do artista frente ao mundo natural, momento em que a natureza e a paisagem tiveram um retorno pleno ao mundo da arte, como material e assunto, amparadas em fundamentos conceituais próprios. Como muitas ações eram efêmeras, o uso de aparelhos fotocinematográficos para registrá-las se tornou uma constante. Além de fotografias eram usados croquis, diagramas, tabelas estatísticas, memoriais descritivos e todo tipo de documentos. Essa coleção de registros acabavam principalmente nas paredes e vitrinas de museus e galerias, em filmes e vídeos, e em publicações diversas. (SILVEIRA, 2008, p. 148)

Walter De Maria é avesso ao registro de seus trabalhos feitos na paisagem, tanto que proibiu os visitantes de fotografar algumas obras. O registro não pode suprir a realidade da obra, baseada na exploração das relações entre a obra e o lugar em que se insere, por isso, é por muitas vezes incompreendido no contexto museológico. Por outro lado, a falta da reprodução fotográfica impede a divulgação para um público mais amplo.

Desta forma, o isolamento torna-se a válvula de escape, e a imprecisão dos mapas e comandos pouco detalhados dão início à aventura da procura, permitindo perder-se na paisagem. A arte precisa ser encontrada, requer o movimento de se colocar a caminho, o afastamento de tudo que a aprisiona.

Ou, no caso de Nelson Felix, requer um movimento mental e imaginário, no sentido do deslocamento no espaço, em direção às obras, e ainda no sentido de deslocamento no tempo, um tempo que jamais conheceremos, o futuro distante.

### **1.3.1 Walter de Maria**

Walter de Maria, artista da *Land Art*, traz em sua obra questões de tempo e espaço, dimensões que tornam-se o disparador de uma experiência.

O desejo de realizar obras em lugares remotos, partiu de uma crise do artista com a cidade a partir de 1967. Sentindo-se enclausurado pelos limites do atelier, galerias e museus, vem a ideia de ir para o Pólo Norte, o Pólo Sul e deserto do Saara e nestes lugares desenvolver a noção de espaço experimentado.

Começou a fazer estas peças conceituais com o projeto de três continentes: desenvolvendo a ideia de uma milha de linha de comprimento no Saara, uma milha de linha de comprimento na Índia e uma milha quadrada nos Estados Unidos, este último foi feito em 67. Não era apenas o objeto, mas o objeto no contexto, no contexto social e espacial.

Nesta proposta, pretendia expor as pessoas à aproximação do campo inteiro da visão de um deserto. Mostrando que esteticamente não se pode fazer o suficiente na cidade sob este conjunto de rituais e regras de jogo. O artista desejava mudar as concepções de arte, percebendo ser esta experiência muito mais poderosa do que apenas experimentar algumas esculturas na galeria.

Mais do que um objeto, a arte torna-se uma proposta de situação, não está na matéria, mas no meio, requerendo um movimento. "Para entrar na obra, neste deslocamento em direção à natureza, o espectador é convidado inicialmente a envolver-se, a entregar-se à conquista da natureza, a perder-se nela..." (FERREIRA, 2010, p. 174).

Como já mencionado, não há registro que possa substituir a experiência. A fotografia é vista como negação da experiência. Deste modo, traz um caráter de invisibilidade. Não é para ser visto, mas experimentado.

O deslocamento torna-se elemento operatório para o funcionamento da obra, e portanto, faz parte dela. "[...] esse tempo de viagem 'onde não estamos em parte alguma' é parte integrante dos ordenamentos da obra." (FERREIRA, 2010, p. 189)

O acesso para *Las Vegas Piece*, de 1969, é marcado por desencontros, confrontos com o desconhecido e o medo. O artista não dá instruções precisas, o que acarreta em vários desencontros. Conforme Glória Ferreira, (p. 188), a condução carrega em si,

perigos. Perigos físicos que são alertados pelo artista e perigos internos na condução de si mesmo a situações limite.

Assim, a arte torna-se agente de ligação entre o homem e o mundo, estabelecendo relações que, de outra forma, dificilmente aconteceriam. Ou seja, a obra é uma ação em busca de uma experiência.

Em 1963, uma viagem que o artista fez de Nova Iorque à Califórnia, resultou no que ele diz ser "a mais perturbadora experiência de sua vida", levando-o a reflexões que, em meio a sua "crise da cidade", desencadearam uma série de obras que continham em si o elemento da viagem e do deserto. Além do deslocamento em direção à obra, muitas propostas de Walter De Maria requerem um percurso no interior da obra.

A música permeia a vida do artista desde a sua infância. Poderia ser esta uma influência para a concepção de trajeto de tempo em seus trabalhos? Em uma entrevista realizada em 1972, para a *Archives of American Art, Smithsonian Institution*<sup>4</sup>, o artista diz ter feito 100 pinturas durante o seu mestrado e compara o ato de pintar com o ato de tocar Jazz.

O ritmo e o improviso são características do Jazz e da Pintura Abstrata de De Maria, um gesto livre de construção, como diz o artista: "não se sabe como vai acabar". Tem-se uma certa estrutura sobre a qual pode-se fazer variações, partir de uma ideia básica, e sobre ela, improvisar possibilidades. Tal como a música, que tem seu tempo dirigido de execução por parte do intérprete, seus trabalhos tem um tempo dirigido de percurso por parte do público.



*Las Vegas Piece*, é localizada em um vale oculto do Desert Valley, em Nevada. Figura 1. Walter de Maria, Las Vegas Piece, 1969.

Formada por quatro trincheiras, configurando um quadrado, duas trincheiras medem meia milha e outras duas uma milha, sendo que a meia milha restante vai além do

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-walter-de-maria-12362>

quadrado, são oito pés de largura e seis de profundidade. Estes são entrecortados por linhas curvas e sinuosas que remetem a raios.

A obra exige, em média, quatro horas de caminhada e contemplação. Considerando ainda, duas horas para ir até a obra e duas horas para voltar, é preciso passar oito horas com a obra, pois, até certo ponto, a entrada e a saída também é parte da experiência da peça.

A base da experiência está intimamente ligada à duração. O artista questionou-se: Quanto tempo uma pessoa gasta com uma peça de escultura? Talvez de cinco a dez minutos. Com a escultura de terra, a escala de tempo é muito diferente, capaz de ocupar as pessoas com um único trabalho por períodos de até um dia inteiro.

O que encontramos no mercado simbólico contemporâneo parecem ser projetos bem mais próprios ao ser e estar presente que ao apenas ser ilustrativo (não que existam conflitos entre essas noções, elas são companheiras). (SILVEIRA, 2008, p.143)

A presença no espaço é fundamental e resulta numa experiência intensa, física e psíquica, leva a "introduzir o tempo como elemento 'material' constitutivo da obra, através do qual ela estabelece relações com o espaço e com o espectador." (FERREIRA, 2010, p. 176)

Esta experiência poderia ser comparada também com um ritual, um processo vivencial previamente determinado. A espiritualidade da solidão do deserto como uma possibilidade de estar só consigo mesmo em um isolamento do caos urbano dos nossos dias.

Parar e ver o que muitas vezes passa despercebido, olhar para a natureza, sensibilizando-se por ela, em um tempo estético da consciência ecológica de ser e estar no mundo. A experiência pessoal direta proporciona ao público um vínculo jamais vivenciado na História da Arte.

Não são conceitos, mas a potencia de vida presente na experimentação de um percurso dirigido mas infinito de percepções em um espaço de tempo alargado.

A Obra *Lightning Field*, 1977, é a mais conhecida de Walter de Maria. Trata-se de um campo situado no Novo México, onde foram colocados ordenadamente 400

pararraios, barras de aço inoxidável. Os visitantes são convidados a permanecerem 24 horas no local, a uma situação de tensão na espera da queda de um raio.

Ritual de espera e preparação para receber sinais da natureza, a tensão causada pela ansiedade de presenciar um fenômeno único e visível em apenas instantes, provoca no espectador uma reação corporal de atenção, percepção, sentimentos e sensações muito



diferentes do que a maioria dos vividos em um contexto museológico. O invisível e o imprevisível tornam-se o elemento operatório. O que está para vir, o que pode ou não acontecer, abrem múltiplas hipóteses que povoam o pensamento de quem aguarda ansiosamente uma possibilidade.

Figura 2. Walter de Maria, Lightning Field , 1977.

Walter de Maria cresceu no espaço entre o mar e o deserto. Ambientes imensos e profundos que marcaram sua relação com a natureza e o efêmero da paisagem.

As obras da Land Art estão sujeitas ainda à ação da natureza, não possuindo um caráter de duração permanente, pois a obra de arte é construída em lugares que lhe expõe às intempéries, deixando-as sujeitas a constantes modificações e até mesmo ao desaparecimento. Portanto, o artista não é o único a elaborar a obra, esta adquire sua identidade final na ação do tempo (erosão, chuva, ação das estações climáticas, etc.), uma vez que se o artista dá uma forma ao lugar escolhido o tempo acaba por associar-se como um agente poderoso na transformação dessa forma. A land art joga então com a ideia de perenidade em arte, com o fato de que a ação do homem que transforma a natureza sofre a reação contrária da mesma natureza em seu desenvolvimento ou mutação temporal. (COSTA, 1994, p. 77, grifo meu)

Portanto, a obra de arte, está sujeita à temporalidade dos materiais e da natureza, incorporando o processo de envelhecimento e até extinção. Os trabalhos da *Land Art* estão destinados a não permanecer, a serem parte de um tempo específico e transitório assim como a natureza, sempre em movimento.

Em 1968 Walter De Maria realizou *Mile Long Drawing*, que consiste em duas linhas feitas de giz, as quais marcam o chão do deserto de Mojave na Califórnia. Para esta obra produziu o filme *Três círculos e duas linhas no deserto*, em 1969. As marcas são efêmeras, e assim como este ato é uma ação em direção à natureza, esta reage sobre a ação. A temporalidade da troca e mudança constante.



Figura 3. Walter De Maria. Mile Long Drawing, 1968.

Desde a infância, Walter De Maria é influenciado a ler e tem um forte interesse pela geografia. Na entrevista feita a *Smithsonian Institution*, De Maria diz que sua mãe fazia questão de comprar enciclopédias e assinava a revista *National Geographic*. Na faculdade, antes de ir para a História, estudou Ciências e fez amigos geólogos e físicos. O que revela as relações estreitas com o meio geográfico que passa a incorporar seu trabalho artístico.

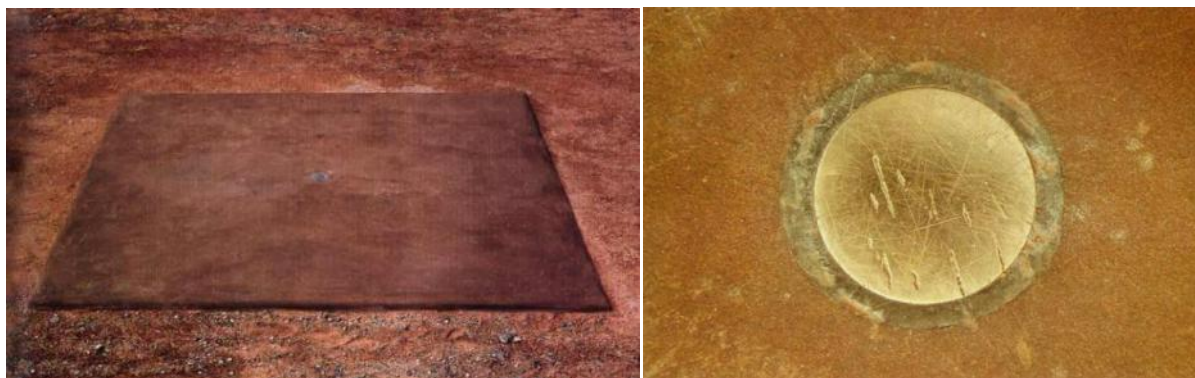
Outra característica de suas obras é a temporalidade do invisível como percurso mental e sensorial. Já em suas primeiras obras, o invisível perpassa, como um percurso sensível de sentido, e evoca dimensões profundas de relações.

O invisível é, para a obra, a forma de estender-se no espaço e de entabular relações com o ambiente circundante, permitindo-se sempre a evocação de dimensões espirituais. Esse elemento operatório serve de interseção entre o cognitivo e o sensível [...] (FERREIRA, 2010, p. 180)

Em *The Vertical Earth Kilometer*, de 1977, um poço de um quilometro de profundidade, é perfurado em um processo que levou 79 dias. Nele é colocado uma barra de cobre de 5cm de diâmetro.

A única parte visível é a extremidade da barra que fica centralizada em uma placa de arenito vermelho de 2m<sup>2</sup>. A obra está localizada no cruzamento de dois caminhos que atravessam o Friedrichsplatz em Cassel na Alemanha, local da "Documenta VI" para a qual a obra foi realizada.

Sua existência está confinada à mente confiante do espectador, que em um percurso mental, imagina aquilo que está abaixo de seus pés, mas invisível a seus olhos.



Figuras 4 e 5. Walter De Maria. *The Vertical Earth Kilometer*, 1977.

Segundo o artista, também a linha no desenho pode ser invisível, é como a linha miragem de uma onda de calor no chão do deserto. É algo que está lá e não está lá. Na época algumas pessoas tinham dúvida sobre a sua existência.

Robert Morris (p. 403) fala de uma *experiência do espaço mental* um percurso que envolve a memória, reflexão, imaginação, fantasia, esta "experiência do espaço mental" acompanha a experiência presente.

No *Münich Project*, destinado a um concurso dos Jogos Olímpicos de Munique que, porém, não foi realizado, seriam colocados, dentro de um poço de 120m, escombros da guerra, este poço seria fechado por um disco, os escombros ficariam, portanto, invisíveis ao público. Porém, a força simbólica que tal presença evoca e o mistério de uma experiência tão profunda, provocaria a sensação de uma troca de energia, um trânsito sensorial que não é visto, mas pode ser sentido.

Deste modo, as estratégias do artista visam criar "situações capazes de desencadear estados psicológicos, emocionais ou reflexivos no espectador, que possam remetê-lo a ele mesmo e fazê-lo rever, pelos meios da arte, seu lugar no universo" (FERREIRA, 2010, p. 177)

Não é apenas a relação entre sujeito e objeto ou sujeito e meio, ou ainda, natureza, mas a relação deste sujeito consigo mesmo, relações potencializadas pela experiência de estar no mundo. A temporalidade e o invisível, assim como a relação com o espaço, revelam-se como o fio condutor que costura a vida e obra do artista.



### 1.3.2 Nelson Felix

O artista brasileiro Nelson Felix, criou obras que se relacionam com as propostas artísticas difundidas a partir dos anos 60, principalmente com a *Land Art* já comentada.

Algumas de suas obras podem ser localizadas por meio de coordenadas geográficas. Destaco duas obras: *Mesa* que localiza-se no pampa gaúcho, na cidade de Uruguaiana, no encontro da longitude 30 com a estrada mais próxima à fronteira e *Grande Budha* que está situada em meio à floresta amazônica, no estado do Acre, no encontro da longitude 10 e da latitude 69. Estas obras estão inseridas no Projeto Fronteiras do Instituto Cultural Itaú, realizada em comemoração dos 500 anos do descobrimento do Brasil.

Ambas trabalham a ideia do deslocamento no espaço e no tempo. Além do percurso até a obra, há o percurso que depende da ação da natureza, ação que levará mais de 200 anos para ser concluída. Portanto, o resultado somente será visto pelas gerações futuras.

No entanto, para Nelson Felix, o deslocamento até o espaço da obra não é tão importante como para Walter de Maria. O que importa realmente são as relações mentais e imaginárias no percurso imaginado na imensidade e lentidão de um tempo outro, um tempo que não é nosso e de um espaço macro. *Grande Budha* é um pequeno ponto em meio à imensidão da floresta. Sobre este aspecto Nelson Felix diz: "O trabalho pode ser apenas contado, a pessoa o faz na cabeça e tem uma experiência. Se ela estiver

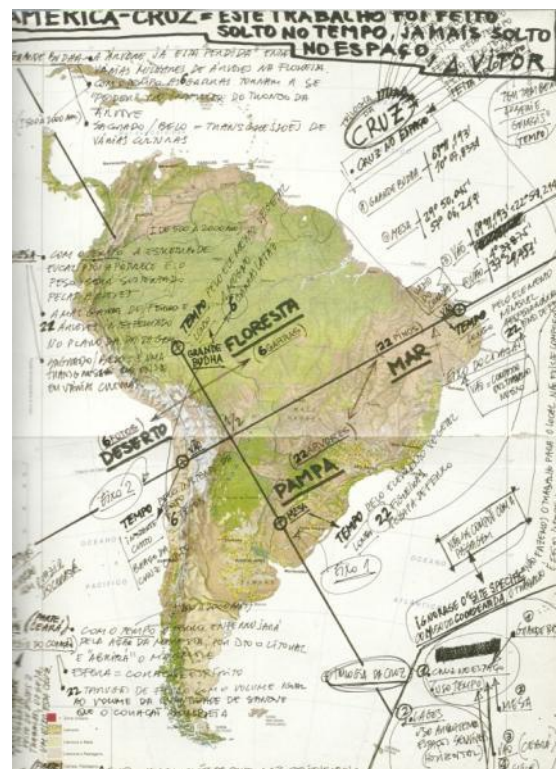


Figura 6. Nelson Felix, Esboço da localização de Mesa e Grande Budha.

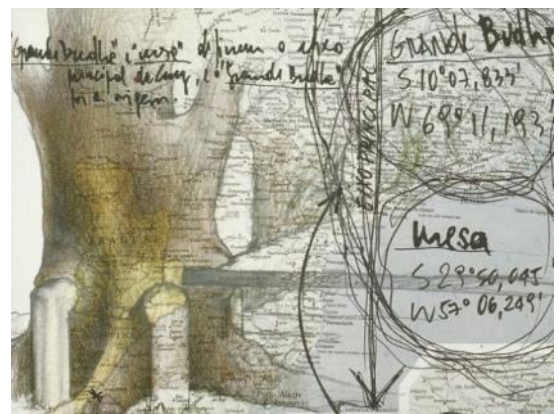


Figura 7. Nelson Felix, Projeto Grande Budha e Mesa.

presente, também o faz na cabeça e esquece que está lá. O espaço, de certa maneira, pode ser ignorado" (FERREIRA, 2005, p.26). Em detrimento do espaço, o que está em evidência aqui é a imaginação. Segundo Rodrigo Naves:

Suas formas a todo instante remetem a um mundo a que ainda não temos pleno acesso, embora saibamos de algumas de suas características. Essa articulação de dois planos distintos mantém constantemente a tensão que lhe deu origem e sem a qual essa obra não teria sentido [...] Este atrito entre visibilidade e ocultamento recoloca a realidade como possibilidade. Uma imaginação se desprende dessas obras. Mas para que essa imaginação tenha eficácia ela necessariamente terá de supor uma intuição poderosa da realidade, sem o que tudo tende a girar no vazio. (NAVES, 1998, p. 17)

Portanto, o trabalho de Nelson Felix faz uma ponte em minhas reflexões entre o espaço e tempo, entre o deslocamento real e físico e o deslocamento no imaginário que será abordado posteriormente.

*Grande Budha* é composta por garras fabricadas industrialmente, dispostas em posição circular, foram fixadas em torno de uma muda de mogno, com suas pontas direcionadas a ela. Esta espécie de árvore vive cerca de 1300 anos, dos quais 300 em fase de crescimento, perde-se na floresta em meio a milhões de copas parecidas, localizada, portanto, apenas por meio do GPS, fazendo apelo "à imaginação poética como única condição de alcançarmos a imensidão." (FERREIRA, 2001, p. 27)

As garras serão incorporadas na natureza lentamente, respeitando o processo de crescimento da árvore até desaparecerem dentro dela. Estão destinadas a tornarem-se invisíveis, transformando o elemento vegetal em cultura, formando-se no espaço como a trajetória de um percurso temporal.

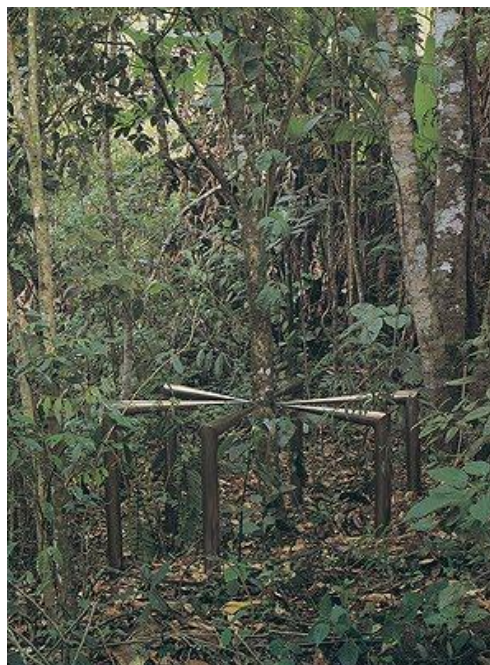


Figura 8. Nelson Felix, *Grande Budha* (Seringal Nova Olinda, Acre), 1985 - 2000.



Figura 9. Nelson Felix *Grande Budha* (detalhe), 1985-2000.

Para que uma experiência ocorra de modo a ser introduzida, é preciso dar tempo. Nestas obras de Nelson Felix é o tempo que manda, somos impotentes, não há o que fazer para acelerar o tempo, nos resta esperar e pensar.

Em *Mesa*, nove chapas de aço cortén são colocadas, uma ao lado da outra, horizontalmente, sem nenhuma modificação e sem nenhuma conexão entre elas.



Figura 10. Nelson Felix, *Mesa*, (Uruguaiana, Rio Grande do Sul), 1997-1999.

Com quarenta e uma toneladas de peso, as chapas ficam apoiadas em moirões de eucalipto que deverão apodrecer quando as árvores começarem a aderir às chapas daqui uns 15 ou 20 anos. Porém o processo só se completará daqui 250 anos, tempo de crescimento da figueira-do-mato. Segundo o artista " *tem uma profunda poesia nisso, a impotência, a força do tempo, do universo, da predestinação*". (FERREIRA, 2001, p. 26)

Assim, o que se espera para o futuro da obra é que as figueiras-do-mato cresçam e segurem as chapas que serão incrustadas em seus troncos.

Tais obras revelam a amplitude e a impotência de estar. Mesmo que haja o deslocamento até o local, é impossível ver o trabalho em sua totalidade, torna-se possível somente na imaginação.

A questão principal levantada com

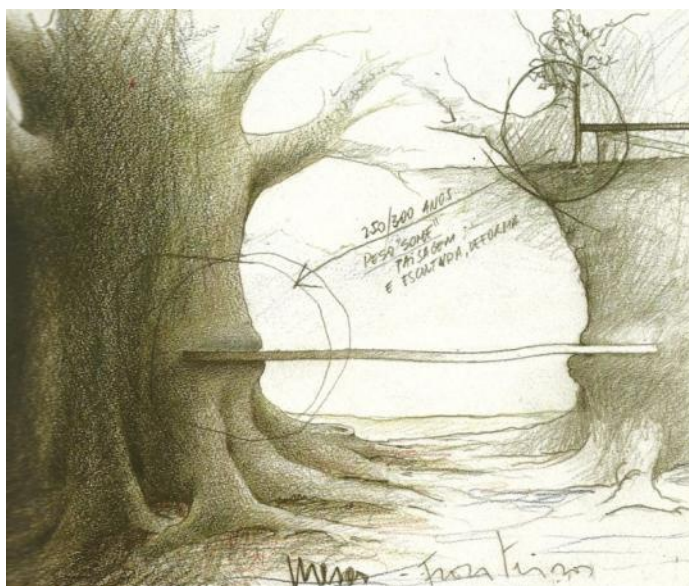


Figura 11. Nelson Felix, Projeto Mesa, 1997-1999.

estes trabalhos não é a visibilidade, mas perceber-se impotente em relação ao real, podendo ser fruída apenas de forma fragmentada, mas potente em relação ao mental, ainda que não possa ser vista com exatidão de forma objetiva.

Ao associar elementos orgânicos e industriais, os trabalhos de Nelson Felix, como *Grande Budha* e *Mesa*, indicam um espaço-tempo cosmológico, furtando-

se à medida do tempo histórico, linear. Envolvem um pensamento sobre o devir - a nossa condição humana. Remete a um tempo outro, de uma arte em processo ao longo de centenas de anos e evocam poeticamente a passagem do tempo, o anti-histórico da natureza, mas também, o da nossa relação com a natureza: a impossibilidade de vermos a completude do trabalho. (FERREIRA, 2001, p. 16)

São obras que agem na contramão do mundo, enquanto os produtos industriais são pensados para não durarem e o efêmero é parte constituinte da contemporaneidade, neste caso, a arte é pensada para ir além de nossa existência.

Assim desenvolveram-se e brotaram pensamentos acerca do movimento através do duo espaço/tempo, bem como no imaginário. Relacionando o conceito de movimento, ampliado ao conceito de viagem, introduziu-se paralelamente na pesquisa o mito de *A Odisseia* e suas diversas migrações para o campo das artes visuais, em especial a obra da artista Lenir de Miranda.

Ainda que, com assuntos relacionados, a obra de Lenir difere dos artistas citados anteriormente. Estes tiveram suas raízes na *Land Art*, que rompia com o passado em busca de novos suportes ou até a desmaterialização da arte. Já Lenir, caminha pelo retorno à pintura e aos elementos figurativos com influência do pós-modernismo, onde a História da Arte e culturas antigas é revisitada, principalmente na pintura neoexpressionista.

Lenir de Miranda fez parte da chamada Geração 80, que reativou tendências neoexpressionistas, dando novo alento à pintura abandonada e desacreditada pela arte conceitual dos anos 70. Entretanto, sua produção e experimentação manifestam-se além da pintura em instalações e livros de artistas, que criou a partir do mítico personagem e suas viagens. (BULHÕES, 2009, p. 42)

Porém, Lenir situa-se também na arte contemporânea, pelos aspectos conceituais embutidos na suas propostas, carregadas de significações que, para ela, tem um peso muito maior do que a representação.



Καρίτυλο II

Ωδισσεία:

Ω μιτθ τθωθ ςιθ  
τθηδυτθτ ρατα θ  
εησιηθ δα αττε

## **2 ODISSEIA: O MITO COMO FIO CONDUTOR PARA O ENSINO DA ARTE.**

A *Odisseia* e a *Ilíada* são poemas épicos, atribuídos ao poeta grego Homero, que viveu por volta do século VIII a. C.. Estes poemas são considerados precursores da literatura ocidental.

*Ilíada* narra a guerra de Tróia e *A Odisseia* relata as aventuras de Ulisses no retorno para Ítaca, após o término da guerra.

Ulisses é um dos heróis da Guerra de Tróia. Saiu de sua terra, uma ilha chamada Ítaca, onde era rei, deixando para trás seu povo, a esposa Penélope e o filho recém nascido Telêmaco, a fim de defender o povo Grego. A guerra se deu devido ao rapto da rainha Helena que partiu com Páris, príncipe troiano.

A Guerra de Tróia durou por longos dez anos e seu fim aconteceu devido à uma grande ideia de Ulisses: um cavalo gigante, de madeira, deixado à porta de Tróia. Os troianos o compreenderam como um presente de rendição, no entanto, o cavalo abrigava soldados gregos, que à noite saíram do cavalo e tomaram a cidade.

Ulisses venceu a guerra, mas não imaginava a aventura que o esperava durante o retorno ao seu lar.

Após o termino da guerra e a partida para casa, Ulisses, corajoso e vaidoso despertou a ira do deus Poseidon quando o desafiou. Este, em represália, pôs sobre ele o fado de passar a vida vagando sobre os mares, sem ver novamente sua terra natal. Assim, Ulisses navega por lugares diversos, ficando longe de sua terra por mais dez anos. Este prolongado tempo de retorno é narrado no livro *A Odisseia*. O termo *Odisseia*, consiste no ato de realizar um longo percurso, por vezes consciente, por vezes errático, retornando, por fim, ao ponto de partida.

Neste tempo o personagem luta para retornar a seu país. Sendo que Ulisses já estava fora de casa por dez anos, em virtude da guerra, somam-se vinte anos em que, sua esposa Penélope, assim como seu filho o esperam pacientemente, sem ao menos saber se Ulisses está vivo.

Nos últimos anos, Telêmaco decide procurar pelo pai. Esta parte da história é contada na primeira parte da *Odisseia*, chamada de *Telemaquia*.

Sendo uma das primeiras viagens em territórios desconhecidos, a que temos acesso a registros. Podemos dizer que *A Odisseia* é o arquétipo de todas as viagens. Deste modo, Ulisses é apresentado como o representante de todos os viajantes, seja no mundo físico, seja no mundo imaginário, no retorno às origens. Voltar às origens de si mesmo, onde tudo começou, regressar a memórias esquecidas, voltar do exílio, quando o que somos permanece no inconsciente, distante do aqui consciente, escondido nas profundezas do ser.

superfície,  
a pele do mar, o contato com o externo,  
navego em atrito com a superfície,  
flutuante,  
mergulho nas profundezas,  
confluyente com as águas,  
até que o ar me falta,  
revela a necessidade do  
retorno a superfície.

ar

espaço  
 sideral  
 nave  
 ego  
 navego  
 nave  
 ando  
 navegando  
 ando  
 caminho  
 ando  
 caminhando  
 ando  
 andando  
 ainda.

Ainda ando navegando.

Os mitos correspondem a dilemas do mundo real, formas de explicar a vida. No caso específico da Odisseia, o herói Ulisses é humano e falho, por vezes negando valores como a honra. Ulisses apresenta-se como um herói ambíguo, que ao invés de guardar a postura nobre e honrosa do combate, através de sua sagacidade trapaceia e vence o inimigo disfarçado em seu Cavalo de Tróia.

Muitos artistas inspiraram-se nesta obra, há várias releituras e interpretações deste mito, dentre as quais podemos citar, *Ulisses* de James Joyce, obra reconhecida como o princípio da literatura moderna. *Ulises crioulo* de José Vasconcelos, o Ulisses relacionado a história do México. Temos os poemas *Finismundo: A última viagem* (1990) de Haroldo de Campos, cujo destino audacioso que Ulisses aspira é o transfinito, *Ítaca* de Constantino Kavafis que apresenta o regresso como uma possibilidade de conhecimento e não como uma luta com o fim apenas da chegada, "que a viagem demore anos e anos, assim te é melhor".



Mitos são atos arquétipos que se repetem, tendências do comportamento humano, tanto positivas quanto negativas que acontecem de forma similar. Histórias que podem ser contadas e recontadas em nomes diversos. Todos nós podemos ser Ulisses em algum ponto da vida. Todos nós podemos ser ninguém em algum ponto da vida. Vivemos em ciclos entre partidas e chegadas.

Ulisses se divide entre o herói destemido e astuto e o humano solitário que sente dor e saudade. O Ulisses homérico, quando questionado pelo ciclope Polifemo sobre qual seria seu nome, responde: Ninguém é meu nome. Como reagimos diante dos gigantes? A astúcia de Ulisses salvou sua vida. Ulisses se camufla em seu disfarce Ninguém.

No exílio do dia a dia, somos ninguém camuflado no meio da multidão, apenas mais um número, um consumidor, um andante desconhecido, anônimo retornando a seu lar, ou sua essência, seu eu. Eu, que se encontra no outro, e que na troca, edifica a existência, fazendo do nós ninguém, um nós alguém.

Ando sem terra,  
a cada dia sou menos antes  
e ainda não sou depois.  
Ulisses quando retorna a Ítaca,  
vê sua terra tão diferente quanto ele mesmo,  
em sua chegada, é outro, tão distinto do Ulisses que outrora partiu,  
cheio de experiências e novos saberes.  
O exílio caracteriza meus dias,  
O retorno ao diferente.  
Volto a Ítaca, mas ela já é outra.  
Também não sou mais eu.  
eu, o ser nômade e errante  
"meu nome é ninguém"  
ninguém feito Ulisses  
embarcar... "Calar e viajar"<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> "Calar e viajar" Trecho do livro de artista Passaporte de Ulisses de Lenir de Miranda, 2002.

Cícones, Lotófagos, Polifemo, Circe, sereias, Calipso, Cila e Caribdes... há tantos obstáculos nesta narrativa! São aventuras e desventuras ulisseanas por lugares e em meio a criaturas fantásticas e desconhecidas. O mar é característico e simboliza um lugar de conhecimento e domínio. Estas situações fazem de Ulisses um sujeito rico em conhecimento e experiência. Ulisses usa de sua astúcia para escapar de todas as armadilhas. Ulisses tem histórias pra contar, o que na contemporaneidade encontra-se com cada vez mais escassez.

Já o Ulisses de Joyce, Leopold Bloom, transportado para a modernidade, é também um viajante, mas um viajante que viaja em si mesmo, no retorno a si mesmo. Uma viagem cotidiana, em travessias internas e peripécias por sua cidade Dublin, no decorrer das oito horas da manhã até as duas horas da madrugada, 18 horas de um dia, dia 16 de junho de 1904.

Portanto, Ulisses chega outro em nossos dias. Com viagens menos audaciosas, no que se refere a espaço, porém mais intimistas.

Pode-se dizer que a memória de grandes mitos retorna na arte contemporânea ressignificada, procurando responder os grandes enigmas da vida de uma forma poética e ambígua, fazendo parte das estratégias com que o artista atual trabalha a dúvida. Os mitos arcaicos são trabalhados em seus possíveis sentidos simbólicos, buscando uma ampliação de significados. No campo de arte instaura-se socialmente o espaço do enigma na luta do homem contra a angústia da finitude. (BULHÕES, 2009, p. 41)

Deste modo, o Ulisses de hoje, incorpora experiências a medida que percorre lugares e descobre novidades, experimentando a vida, ampliando a gama de conhecimento na travessia de fronteiras.

A utilização do mito no ensino da arte, além de fazer relações com diversos artistas que deles se apropriam, tanto artistas visuais, como poetas, músicos, enfim, a arte em geral, gera uma identificação, pelo que se passa dos aspectos da narrativa, no colocar-se no lugar do outro.

Nesta perspectiva, percebemos compatibilidades e incompatibilidades de nós mesmos e o outro nas relações ao decorrer da história, expressando através da arte a formação do eu pessoal e universal. Através da arte, transformando o pensamento em

imagem palpável. Trazendo para o mundo externo o que encontra no interno. Como signo do eu.

Limites  
 fronteiras  
 margens  
 findou o infinito  
 descontínuo  
 abismo  
 travessia  
 o outro que navega até mim  
 ponte  
 ofício sacro  
 sacrifício  
 meio  
 mediador

No caso específico de Ulisses, o mito estimula, além do olhar interno, o olhar externo, desenvolvendo o perceber da cultura visual, os lugares por onde transito, as viagens que me aventuro. Qual é o espaço onde vivo e como me insiro nele nas relações que nele estabeleço?

Através da arte me apresento ao outro, e através do olhar do outro que me vê na obra, me encontro.

A imagem, em sua função expressiva, transporta valores e revela-se como linguagem, perseguindo seus signos. Em sua função estética, dá-se a ver como forma visual significativa. Elucida sua linguagem visual pelo suporte e a matéria que lhe adere e transpira como metáfora de um dia, o Bloomsday. (MIRANDA, 2003, p. 68)

As imagens se dão em um transcorrer de tempo narrado que não necessariamente linear, um tempo atemporal. Tendo em vista a apropriação e tradução de uma linguagem literária para uma linguagem plástica, considerando o mito específico

de Ulisses, destaco o trabalho da artista Lenir de Miranda, que deste mito se ocupa com profundidade.

## 2.1 Lenir de Miranda

Lenir de Miranda, artista gaúcha da cidade de Pelotas, trabalha com o mito da Odisseia há vários anos. Teve seu contato com a obra literária *Ulisses* de James Joyce em 1977, porém, a inserção desta narrativa em seus trabalhos, deu-se alguns anos depois, em 1987, sem que tivesse esta intenção, pintando pequenos módulos. Após combiná-los, surpreendeu-se percebendo que ali estava *Ulisses*.

Desde então, o personagem permeia praticamente toda sua produção, vindo a apropriar-se também do *Ulisses* da *Odisseia* de Homero. Lenir se apropria do campo literário para explorá-lo no campo poético das artes visuais. A produção da artista é intensa, divide-se entre livros de artista, pinturas, performances e instalações.

A literatura, sendo uma narrativa de situações após situações, remete ao formato do livro, página após página. Lenir de Miranda, além de suas telas em grandes dimensões, faz arte na utilização do espaço/suporte familiar ao mito: o livro. Mesclando com sensibilidade imagens e palavras, que não se explicam mutuamente como legenda ou ilustração, mas se complementam em suas individualidades e sobreposições, interferindo um no outro.

A fruição, em si, tratando do espectador com a obra, torna-se próxima e relacional, em um processo de leitura que não é um momento único, mas uma soma de momentos consecutivos, página a página.

Com o livro de artista, o corpo do espectador tem que engajar-se: os atos de folhear, virar as páginas uma após a outra, segurar a obra nas mãos, passam a fazer parte do processo de observação. E a obra não se desvendará de uma só vez, mas será descoberta paulatinamente, à medida que seu corpo a corpo com o espectador o permitir. (CATTANI, 2000, s/p)

Livro de artista é um corpo mestiço entre duas linguagens. O livro, tal como sempre o conhecemos, é um suporte de transmissão de conteúdos, quase que na totalidade composto da exposição de um texto. Deste modo, é formatado neste molde

com a finalidade da reprodução em larga escala. Este, fundido ao objeto de arte, seja único ou reproduzível, dá origem ao livro de artista.

Nos livros de artista de Lenir, uma linguagem não anula a outra, nem tampouco se justificam, não dependem uma da outra, mas sim, coexistem contaminando-se reciprocamente.

A narrativa multidirecional do texto une-se e amplia-se com as imagens assim lançadas imprevisivelmente.

Os elementos textuais e imagéticos, que estruturam o livro, portadores de significados, que surgem nas páginas, articulam-se no total da imagem na página e assim produzem algum código híbrido, cuja margem de iconicidade é dada e resolvida pelo perceptor, que busca alguma identificação.

Pode-se dizer que existe uma interdependência contextual entre imagem e texto, desde que coabitam as mesmas páginas e buscam mesclar-se numa forma comunicativa inequívoca, embora aleatória. (MIRANDA, 2001, s/p)

A proposta da artista não se dá na mera representação das cenas do mito de forma simplesmente ilustrativa, mas consiste na ideia de recriar o mito em suas diversas faces. Isto se dá através de imagens e palavras que se comunicam e movimentam significados no todo da obra, na percepção de cada elemento isolado e também combinado com os outros diversos, nas relações e olhares projetados pelo observador.

As palavras e imagens são como enigmas, estes podem ou não ser desvendados, ou podem apenas indicar pistas, que dependendo da experiência e percepção do observador, podem levar a espaços bem diferentes.

Além da estrutura do suporte, o mito de Ulisses traz um apanhado de relações simbólicas significativas, na qual Lenir e outros artistas traçam paralelos. Ulisses é, ao mesmo tempo universal e pessoal, motivo pelo qual tantos se identificam com este personagem extremamente humano.

O oceano por onde flutuou Ulisses, no desejo do retorno a seu lar, é também a representação de ciclos contínuos, ondas que vem e vão repetidamente, porém, fluxo contínuo que, embora seja familiar, nunca é perfeitamente igual. É o dia que se segue ao dia anterior, e se segue sucessivamente embebido de rotina.

O mar conduz Ulisses  
líquido  
esparramando-se vazante.

Agnes Bloom, o Ulisses feminino de Lenir de Miranda, representada nos livros de artista *Fim de expediente*, tão identificável em seus aspectos, fala de seu deslocamento diário, do trabalho para a casa, da casa para o trabalho, itinerários circulares em fluxo contínuo. Contar o tempo, fracioná-lo, na devida proporção dos afazeres do dia.

Representa o ser feminino que se desdobra, contando cada tempo previamente destinado, vivendo ciclos que lhe são próprios, como o período menstrual, o tempo de gravidez, o tempo do fazer, o tempo de acompanhar, o tempo de esperar... são tempos em tempos que se sucedem ao ritmo compassado e cronometrado das ondas que vem e vão, são movimentos regulares em repetições de sinônimos. Agnes é passageira de um ônibus circular, acompanhada de seus pensamentos que brotam a flor da pele.



Figura 12. Lenir de Miranda, *Fim de expediente* - Agnes Bloom (Ulisses/Joyce), livro de artista, 36 páginas - Técnica mista, assemblage, 25X26cm, 2000.

No ônibus, trem, lotação, espaços de transporte público urbano, são tantos corpos estranhos, passageiros que, por assim dizer, ocupam um lugar de passagem. Estranhos andantes, almejam tão variados destinos, e, no entanto, ocupam um espaço tão próximo, lado a lado em um percurso de tempo calado, ou quem sabe, em uma tímida tentativa de invadir um espaço de vida desconhecido: Será que chove?

Agnes também fala de tentativas inquietas em direção ao outro, que porém, não estão em palavras, mas em olhares, percepções e sinalizações. Estamos atentos ao que o

outro estranho nos diz com sinais do seu corpo? São expressões subjetivas que levantam hipóteses.

Porque embarquei no ônibus  
Sinto que me olhas  
Então a incerteza  
tomou conta de mim ao olhar-te também  
procurei meu espelho na bolsa  
e para minha surpresa ele está  
em tuas mãos  
um reflexo  
ida e volta (MIRANDA, 2001, s/p)

Na procura de si no outro, encontrando indícios de identificação. "Nesta viagem há o corpo duplicado de Agnes, colocado diante de si mesmo, num espelho portado por outro passageiro - um espectador?... Coloco-me diante da imagem do outro, que me olha, com um convite em suas possibilidades perceptivas, significativas." (MIRANDA, 2001, s/p)

Fim de expediente é um livro de registros, tradução em imagens e palavras, de sensações, pensamentos, observações, questionamentos e até mesmo colagens de embalagens características das necessidades femininas e cotidianas.

Pois não há certeza diante do que se dá a ver, mas eterno mudar, recompor, dúvida e "riverrun" de Joyce. Vai-e-vem das águas nunca mais igual, inacabada estranheza. É desta maneira que durante a relação dialética da obra, das páginas com o espectador, ocorrem conflitos, incertezas, verdades, revelações únicas, até fugazes. Ao transbordar de tão estranhos significados, atinge-nos esta maré e se mistura ao oceano de pré-imagens. Recordar e ir adiante. (MIRANDA, 2001, s/p)

*Ulisses* de James Joyce, caracteriza-se pela não linearidade, justaposições, cruzamentos e sobreposições de cenas em fluxos de pensamentos.

Da mesma forma, *Fim de Expediente* revela os pensamentos de Agnes de forma não sistemática, em fragmentos de um todo total, de modo que início e fim se confundem, traduzindo-se em um "sem fim", de forma cíclica.

O livro *Ulisses*, é dividido em três partes, Telemaquia, Odisseia e Nostos, o terceiro dá o nome à dissertação de mestrado da artista Lenir de Miranda. *Nostos* se refere ao retorno para casa, a volta para Ítaca do Ulisses Homérico e a volta para casa de Leopold Bloom.

O termo grego *Nostos* que se refere ao retorno, somado ao termo grego *Algia* que significa dor, dá origem a palavra nostalgia, "isto é: estado de dor decorrente da ânsia, do desejo de retornar." (MIRANDA, 2003, p. 51) Esta palavra se apresenta no subtítulo da dissertação: "NOSTOS A nostalgia de todos nós."

Também por epifanias me guio, acasos, coincidências, a partir das palavras joyceanas e das cenas-sinais que delas, subitamente, se descortinam em minha mente e escorrem na direção de minhas palavras e minhas imagens. (MIRANDA, 2003, p.30)

A comunicação que se dá a partir de um sinal, pode ser clara ou subentendida e assim, abre um tempo de especulações e possibilidades na busca da resposta onde os pensamentos, razão, sensibilidade buscam significações.

"Sob que guia? Seguindo que sinais?" (Joyce, 1977, p.777). Esta frase de Joyce é um questionamento constante na obra da artista. As decodificações abrem portas, os sinais são reveladores, é preciso descobrir, tirar a cobertura, o que esconde, deixar nu, revelar e decifrar. "Para a artista, todos somos Ulisses. O nevoeiro de Ítaca invade a todos nós." (CATTANI, 2005, p.120.)

Em meio aos enigmas e sinalizações que se revelam no caminho, Lenir criou um documento que confere, a ela e a quem possa portá-lo, a permissão de passagem. Um passaporte, cujo aquele a quem pertence, torna-se possuidor do poder de atravessar fronteiras.

### 2.1.1 Passaporte de Ulisses

Um passaporte  
um documento,  
afirmação de uma identidade,  
sim, eu posso viajar!  
Tenho o direito!  
Tenho em mãos o passaporte,  
as portas que se abram,



pois caíram as barreiras...  
tenho em mãos o poder de atravessar fronteiras.

O *Passaporte de Ulisses* é um dos livros de artista de Lenir de Miranda, traz em si mesmo seu objetivo: "Este passaporte é um documento de exilados. Uma declaração de desejo de retorno e de condições portadas por uma pessoa que aspira evadir-se para outro universo." Assim mostra-se como um documento, do qual podem apropriar-se aqueles que *aspiram evadir-se*.

A estes viajantes, que aspiram um lugar além, atravessando territórios, eliminando fronteiras, vagando por espaços sem limite, criando novos mundos e retornando a antigos, destina-se o passaporte. "Ao viajante inquieto deverá ser emitido um Salvo-conduto para ele ingressar livremente em territórios cifrados. Isto é obtido através do Passaporte. Caminho livre para viajar por terras, mares e pensamentos." (MIRANDA, 2002, p. 122)

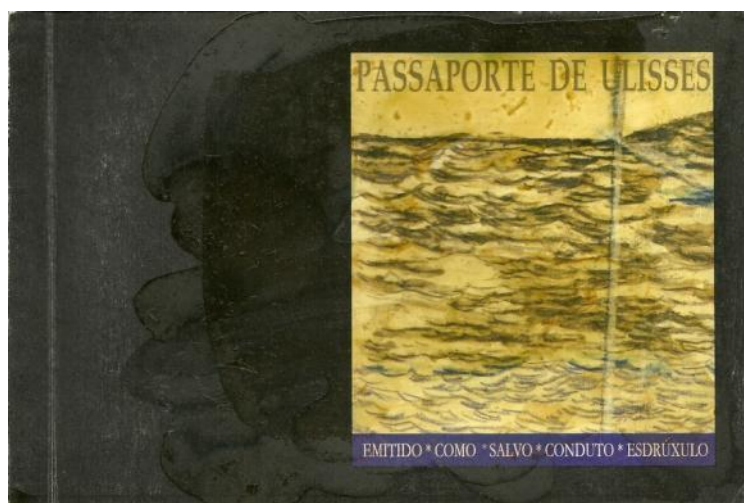


Figura 13. Lenir de Miranda, Passaporte de Ulysses, 2002, livro de artista, 13,5x20,5cm. Impressão offset a cores, 22 p. numerado e com colagens de fragmentos individuais.

Nosso íntimo deseja o retorno, mesmo que um retorno a algo que nem sequer existiu, sentimento de nostalgia, como saudade de algo que não viveu, como um retorno a origens profundas que lhe escapam a memória. No interior do *Passaporte de Ulisses*, encontram-se indicações de como o passageiro poderá perpassar seu itinerário de retorno. Anotações, visões, grafismos enigmáticos, carimbos entre grafismos de mar aberto em liberdade e cantos fechados de espaços intimistas.

O passaporte, emitido em altas horas anímicas, pretende dar ao passageiro algumas informações para que ele consiga embarcar numa vasta gama de direções e interpretações.

A decisão de embarcar é do portador ulissiano bloomente.

A distância percorrida depende da vontade de ir, de ver, de manusear, de completar rotas iniciadas por imagens e palavras.

Este passaporte não traz em si mesmo seu destino.

Este lhe é dado pelo seu fruidor e suas circunstâncias. Esta obra-passaporte traz em si mesma, um núcleo de possibilidades.

Como Ulisses, somos o timoneiro de nosso regresso. Nostos.

No exílio dos dias, todos vagamos sobreviventes, até o retorno a nós mesmos.

(MIRANDA, 2002, s/p)

Segundo Lenir, o destino e espaços percorridos dependem do fruidor, que se aventura na viagem de retorno à si mesmo. Assim, exilados vagamos, idealizando caminhos e portos utópicos.

Assim, o fio que guiará o passageiro é absurdo, está amarrado na imaginação, é subterrâneo, leva a meandros complexos de significados.

Requer o tato da memória com uma determinada postura física, olhar em 90° positivos, um olho cósmico para folhear as páginas, folhando em água límpida e corrente, no tempo retido e no espaço subtraído, fora da rede, em línguas de fogo, em rotas imprevisas. Há várias fronteiras que podem ser ultrapassadas, dependendo do poder investigativo de cada usuário... Autoridades marítimas, aéreas, terrestres e de fronteiras ocultistas autorgam ao titular deste, aqui representado pelo emissor LM, coletor de estampas cunhadas de espantos nunca estancados, o direito de percurso inverso ao curso tradicional. (MIRANDA, 2002, s/p)

Tudo depende do *poder investigativo do usuário*, e do tamanho do seu desejo e imaginário.



Figura 14. Lenir de Miranda, Passaporte de Ulysses, 2002, livro de artista, 13,5x20,5cm. Impressão offset a cores, 22 p. numerado e com colagens de fragmentos individuais.

O passaporte é uma obra inacabada, para completá-lo, é preciso assiná-lo como proprietário e colar uma foto. Em suas páginas, há espaço para anotações com o título: *para visitar pensamentos fronteiraços*. Fui contemplada com um exemplar doado pela artista, neste exemplar ela ainda completou a próprio punho: *para anotar percursos*

*interplanetários, pensamentos alados, visões cometárias.* Ou seja é uma obra conjunta, uma obra aberta para interpretações, destinos e propósitos.

O passaporte carrega em si duas faces: poética e burocrática. Em sua página de identificação está escrito em caixa alta: "*Este passaporte de UMA PESSOA SÓ pertence a...*" Ou seja, tal como um documento, é intransferível, pessoal e individual. Somente é validado quando assinado pela autora e pelo destinatário.

Não é por acaso que Lenir de Miranda, pintora, cria também livros de artista que se inserem nessa tendência. O livro comentado neste texto é apresentado como um passaporte e sob o apadrinhamento de Ulisses: misto de livro e de documento, de escrita poética e burocrática; cruzamento de palavras e de imagens, sem equivalência entre si; obra simultaneamente literária e plástica, impressa em *off-set*, sendo cada exemplar individualizado pela artista por colagens, grafismos e até por sua impressão digital. (CATTANI, 2005, pp. 119)

Passaporte simbólico, dá a liberdade de trânsito, tanto físico como imaginário, àquele que o tem em sua posse.

Icleia Borsa Cattani traz a característica utópica do Passaporte de Ulisses, um passaporte que elimina todas as fronteiras, de modo que quem o possui tem total liberdade de trânsito, assim, criando utopias imaginárias em uma situação de poder chegar em qualquer destino desejável.

Lenir cria um documento da ordem do poético e do político, que passa pelo mito para convidar as viagens múltiplas que possam levar qualquer um a criar (e talvez a concretizar) suas próprias utopias, abertas e críticas. Ele declara em suas páginas: *Este passaporte não traz, em si mesmo, seu destino.* (CATTANI, 2005, pp. 120)

O mar que conduz Ulisses divide-se entre ritmos, profundezas e margens, velocidades, pausas e corridas, urgência e acomodação. Com o *Passaporte de Ulisses*, cogita-se com as provas imagéticas e textuais, parte-se da materialidade pondo-se a imaginação em uma corrida a espaços mentais ilusórios, na aventura no espaço ilimitado chamado dentro. Conforme As Crônicas de Nárnia, quanto mais para dentro e para cima, maior "Naturalmente Filha de Eva - disse o fauno - Quanto mais se sobe e mais se entra, maior tudo vai ficando. O interior é muito maior do que o exterior." (LEWIS, 2009, p.735) ou seja, neste sentido, dentro está o infinito.

Juntamente com o passaporte, a artista entregou-me um livro objeto "Talismã de Bloom", uma batata inglesa, desidratada, dentro de uma caixinha de papelão. Junto com ela há também uma bula que esclarece seu significado.

A batata Cabalística refere-se à batata que Leopold Bloom carregou durante o dia 16 de junho dentro do bolso da calça, esta batata seria para ele um objeto de sorte, um objeto a apegar-se no processo de percurso.



Figura 15. Lenir de Miranda, Talismã de Bloom (Batata inglesa carimbada e desidratada, caixa de papelão e bula), 9X5X4,5 cm

**BATATA CABALÍSTICA  
ELEMENTO PRETERNATURAL ULISSIANO**

Concernente a quê?

Metaforicamente à narração de James Joyce, que colocou no bolso de Bloom, aquela batata talismã, enquanto, por entre as palavras, ávidas, descascavam batatas/pensamentos.

Que disseram eles?

Sim. Bloomente refluorescente, ah, sim, flor de batata para esta gentil pessoa

RAFAELI....., navegante ulissiana e descobridora de sinais.

Ah, flor de batata, companheira talismã de Bloom !

Renascerá epifânica em nós?

Nostos – rostos perambulam metafísicos. Sim.

Num dia 16 qualquer, repetindo o sim do início e fim do último episódio de Ulisses, sem fim, sim !

Que confabularam o emissor e o passageiro?

Sim. Eles flor/riram com Joyce e sincronizaram-se com os elementos preternaturais, sim.

Em todos nós, o talismã batatal.

Astro-lábio profetizou sims, à boa sorte, amor, saúde, felicidade. E constelações em violeta e branco, flores da batata, alhures, renascem, sim em ciclos cios cissios sim.

*Lenir de Miranda*

Lenir de Miranda  
aprendiz de sinais



Figura 16. Lenir de Miranda, Bula explanatória componente do Talismã de Bloom.

Neste texto, que acompanha o *Talismã de Bloom*, Lenir coloca-se como aprendiz de sinais, revelando sua atenção a pequenos detalhes e sinalizações significativas na figura de Ulisses, coloca também o receptor como "Navegante ulissiana e descobridora de sinais".

Nisto consiste a viagem, na atenção a sinais e acontecimentos cotidianos, pequenas e singelas coisas que compõe o todo e o carregam de sentido, mesmo que uma batata murcha carregada no bolso.

Assim, portando o Passaporte utópico de Ulisses e a batata de Leopold Bloom, estamos simbolicamente prontos a seguir viagem, descascando batatas/pensamentos e buscando experiências ao navegar no mar de Ulisses.

# Carítulo III

Α υτιλιζασ̃αθ δθ  
γθθ ρατα θ  
εηνθλιωεητθ τθω  
α αττε α ραττιτ  
δα εχρετι̃ησια



### **3 A UTILIZAÇÃO DO JOGO PARA O ENVOLVIMENTO COM A ARTE A PARTIR DA EXPERIÊNCIA.**

Despertou em mim o desejo e a reflexão acerca do ensino, através de meios dinâmicos e atrativos, a partir de uma disciplina chamada *Laboratório de Construção de Material Didático* ministrada pela professora Andrea Hofstaetter, disciplina na qual posteriormente tive a oportunidade de ser monitora.

Como monitora, além do acompanhamento aos alunos, pude dar continuidade à pesquisa e a um jogo que havia iniciado nesta cadeira: *Viajando com Ulisses*.

Tratava-se de um jogo virtual, onde o jogador passaria por fases (lugares por onde Ulisses passou em sua viagem), respondendo a desafios. Cada desafio era respondido com uma senha que liberava a nova fase com outras informações sobre as aventuras de Ulisses e um novo desafio.

Devido as dificuldades técnicas para formatá-lo virtualmente, o jogo acabou não sendo finalizado no formato inicial planejado, mas a pesquisa, e o rico banco de imagens construído neste processo, formou a base para muitas outras experiências.

Motivada pelas leituras e experiências desta disciplina fiz também a cadeira de "Psicologia: Jogo I", onde pude aprofundar outros aspectos do jogo e propostas lúdicas em sala de aula.

Como bolsista do PIBID, Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, sob a coordenação da Professora Paola Zordan, tive a primeira oportunidade de aplicar com alunos da rede pública, propostas de ensino com a metodologia do jogo.

Minha primeira experiência na docência foi um jogo de relações, espécie de jogo de cartas. O objetivo do jogo, era possibilitar momentos de reflexão, através de provocações, partindo de trabalhos artísticos com um viés crítico e conceitual.

A proposta foi desenvolvida a partir da temática que vinha sendo trabalhada pela professora de Artes, a *Intervenção Urbana*, e objetivava, através destes trabalhos, incentivar um olhar atento ao espaço, instigando um pensar, dialogando com o mundo que nos rodeia, através de análise a partir de comparações, observando semelhanças e diferenças.

A proposta foi bem aceita pelos alunos, que reagiram, na maioria, com empolgação, envolvimento e atenção.

Esta experiência confirmou o que pensava somente na teoria até então. Não que a utilização do jogo seja a solução de todos os males da escola, mas que ela potencializa o aprendizado, aproxima alunos e professores, e desperta o desejo.

Outra experiência de vida, significativa, que incentivou meu afeto ao jogo e à brincadeira, foi o fato de ter sido criada em uma família cristã e convivido em uma igreja cujos grupos de crianças, adolescentes e jovens eram numerosos e desenvolvidos em ambientes descontraídos, alegres com programações recheadas de brincadeiras.

Foram inúmeros retiros, onde a parte mais esperada por mim, dentro da gincana, era a brincadeira de Caça ao Tesouro, brincadeira esta que forma a base do jogo realizado nesta pesquisa. Correr e pensar, trocar ideias, tentar descobrir, tentar encontrar... esta atividade sempre despertou minha vontade.

Com os olhos fitos na Ítaca futura,  
e os pés bem firme na fé em que me guiaram meus pais



o céu é meu destino  
corro pra lá  
meu passaporte foi selado em uma cruz  
as passagens foram compradas  
a um alto preço  
mas recebo de graça  
Há tanta graça nessa graça!  
Um dia hei de chegar na Ítaca celeste  
retornar à essência pela qual existo,  
retonar a casa do Pai  
por enquanto navego  
de porto em porto carregando meu baú de lembranças.

Penso que o professor, atento às necessidades e curiosidades, trazendo suportes de forma prazerosa e lúdica, que alimentem e provoquem um perceber e estar atuante no mundo, venha a possibilitar uma aprendizagem mais profunda, efetiva e significativa.

Segundo Irene Tourinho, "o ensino da Arte na escola não está em busca de soluções. Está em busca de provocações" (TOURINHO, 2003, p.33). Entendo esta provocação como algo que mobiliza buscas, apresentando desafios, criando aberturas de diálogos.

Deste modo, o professor apresenta-se como um mediador, criando espaços de encontro com a Arte, selecionando e explorando possibilidades, apontando percursos que venham a desenvolver o olhar, a percepção, a cognição em direção ao novo e desconhecido, criando ambientes lúdicos com liberdade de pensamento, reflexão e imaginação.

Assim, percebo a necessidade da mediação entre o aluno e os diversos recursos de aprendizado que possuímos na atualidade, bem como da construção e elaboração de recursos e proposições que possam alargar o campo de visão, proporcionando experiências profundas e uma efetiva aprendizagem.

O professor mediador, que baseia seu ensino na experiência do confronto com o novo, pode ampliar as oportunidades de aprender através de objetos propositores, que no campo do ensino da arte apresentam-se como objetos de aprendizagem que estimulam o aprender por meio da experiência e por vias da ludicidade, desenvolvendo pensamento e sensibilidade, de forma agradável e satisfatória.

### **3.1 Aprendizagem através da experiência**

Segundo Walter Benjamin temos vivido tempos onde cresce cada vez mais a informação, enquanto a experiência se torna cada vez mais rara. O homem contemporâneo acostumou-se ao acesso imediato à toda informação e a mudanças rápidas, porém, com pouca profundidade. Na internet, realidade que ocupa grande tempo dos alunos e da sociedade em geral, a proliferação de informações e a necessidade de absorver tudo em pouco tempo, gera leitores superficiais de fragmentos. Por vezes basta ler os títulos e subtítulos, o restante subentende-se.

Neste contexto, na grande parte do tempo, vemos o que escolhemos, lemos o que escolhemos e ouvimos o que escolhemos. A tecnologia nos possibilita filtrar as coisas, acomodando-nos em uma posição confortável, onde nossas escolhas e leituras apenas confirmam um pensamento já consolidado. Esta situação protege-nos da exposição a desafios e da descoberta do novo.

Além da superficialidade, a leitura dissociada do diálogo, dificilmente produz reflexões tão profundas quanto o compartilhamento de ideias e de pontos de vista distintos. Conversas e trocas requerem tempo, disposição e abertura, o que se torna cada vez mais raro nos moldes em que temos vivido na atualidade.

Abreviamos o tempo.

Perdemos a essência.

Segundo Benjamin, a vida moderna fada-se ao periodismo, que é a fabricação da informação e da opinião. Deste modo nos tornamos:

...um sujeito fabricado e manipulado pelos aparatos da informação e da opinião, um sujeito incapaz de experiência. E o fato de o periodismo destruir a

experiência é algo mais profundo e mais geral do que aquilo que derivaria do efeito dos meios de comunicação de massas sobre a conformação de nossas consciências. (LARROSA, 2002, p. 22)

Conhecemos e sabemos muitas coisas, e cada vez somos mais cobrados a saber mais e a ter um posicionamento sobre tudo. Associa-se informação à conhecimento, como se o acúmulo do saber "coisas", tornasse sábia uma pessoa.

Depois de assistirmos uma aula ou uma conferência, depois de ter lido um livro ou uma informação, depois de ter feito uma viagem ou de ter visitado uma escola, podemos dizer que sabemos coisas que antes não sabíamos, que temos mais informação sobre alguma coisa; mas, ao mesmo tempo, podemos dizer também que nada nos aconteceu, que nada nos tocou, que com tudo que aprendemos nada nos sucedeu ou nos aconteceu. (LARROSA, 2002, p. 22)

Assim, aprendemos muitas coisas que acontecem fora de nós, que absorvemos através da transmissão de informações. O aluno sentado em sua classe escuta, copia, decora e, por fim, devolve as informações que recebeu em uma avaliação.

Portanto, percebo a necessidade de instigar situações que provoquem um estar acontecendo "em" e não fora, de modo que o aluno não veja apenas o que está distante de si e apreende porque deve passar na prova, mas que perceba o que está acontecendo e passa por ele, conforme diz Larrosa, através da experiência.

A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece... Nunca se passaram tantas coisas, mas a experiência é cada vez mais rara. (LARROSA, 2002, p. 21)

Aquilo que me toca e transforma de alguma forma, gera uma mudança que dificilmente será esquecida, abrindo portas para novas perspectivas externas e internas, que, organizadas no pensamento, vêm trazer sentido ao que somos e ao que nos acontece, configurando um novo pensar e estar no mundo, gerando uma aprendizagem para a vida.

Na proposta da utilização do jogo, que trago para a escola, o jogo em si, não fará obrigatoriamente a fabricação de uma experiência, mas dará suporte, em percurso, para que ela possa vir a acontecer.

A sabedoria e a ciência dos gregos não eram produtos da escola, no sentido que atualmente damos à palavra. Ou seja, não eram produtos secundários de um

sistema educacional destinado a preparar os cidadãos para funções úteis e proveitosas. Para os gregos, os tesouros do espírito eram fruto do ócio. (HUIZINGA, 2008, p. 164)

Pensando na experiência como fruto do ócio, o jogo, ao mesmo tempo que pode provocar a ansiedade, também pode provocar um estado de distensão, de relaxamento, visto como uma atividade de lazer. "Esse processo de assimilação se dá em camadas muito profundas e exige um estado de distensão que se torna cada vez mais raro." (BENJAMIN, 2012, p. 221) O corpo domado do aluno em sala de aula, o torna tenso, o processo de ensino dentro de uma atividade prazerosa, pode liberar esta tensão. Portanto, a matéria que se pretende ensinar, associada ao jogo, pode ser uma atividade de ensino em um momento de distensão. Segundo Benjamim, tempo, memória e ócio são condicionantes para que haja experiência.

Passo a exemplificar, com minha própria experiência, no processo de criação deste jogo. Através das pesquisas e estudos apreendi muitas informações relevantes, porém, nem todas me tocaram profundamente. No entanto, também li coisas que me aconteceram à medida que me tocaram e transformaram, configuraram-se em uma experiência. Porém, a ideia da estrutura do jogo, surgiu em um momento de ócio, um momento de lazer, assistindo a um filme que a princípio seria um momento de distração sem nenhuma relação com o trabalho em si.

Na fuga me encontrei.

Momento epifânico em ócio.

Não descarto o estudo, pois me possibilitou conhecer muitas coisas, mas as coisas se organizaram quando não procurava por elas. Não descarto a informação, pois se tornou essencial para a organização da vida, porém, esta não pode se tornar o ser da vida.

A falta do silêncio, da pausa, no frenesi do consumismo da informação, e de atividades uma após a outra na busca de estar apto para o mercado, impossibilita o acontecer da experiência, é preciso controlar a velocidade.

Esse sujeito de formação permanente e acelerada, da constante atualização, da reciclagem sem fim, é um sujeito que usa o tempo como um valor ou como uma mercadoria, um sujeito que não pode perder tempo, que tem sempre de

aproveitar o tempo, que não pode protelar qualquer coisa, que tem de seguir o passo veloz do que se passa, que não pode ficar para trás, por isso mesmo, por essa obsessão por seguir o curso acelerado do tempo, este sujeito não tem tempo. (LARROSA, 2002, p. 23)

Ou seja, é necessário parar para ouvir, contar e recontar, sem compromissos, sem estar pensando nas outras centenas de atividades em atraso, atento, como se não houvesse mais nada a fazer do que estar ali.

Para Larrosa, a experiência também está intimamente ligada com o provar. Posso ter as mais diversas informações sobre uma determinada fruta, em qual temperatura se desenvolve, em qual época do ano sua planta frutifica, qual a sua composição química, seus nutrientes, as características do paladar, doenças que evita, lugares onde é típica, se porém não provar, sentir o gosto, não terei a experiência e o conhecimento do que realmente é a fruta.

A palavra experiência vem do latim *experiri*, provar (experimental). A experiência é em primeiro lugar um encontro ou uma relação com algo que se experimenta, que se prova. O radical é *periri*, que se encontra também em *periculum*, perigo. A raiz indo-européia é *per*, com a qual se relaciona antes de tudo a ideia de travessia, e secundariamente a ideia de prova. Em grego há numerosos derivados desta raiz que marcam a travessia, o percorrido, a passagem: *peirô*, atravessar; *pera*, mais além; *peraô*, passar através, *perainô*, ir até o fim; *peras*, limite... A palavra experiência tem o *ex* de exterior, de estrangeiro, de exílio, de estranho e também o *ex* de existência... Em alemão, experiência é *Erfahrung*, que contém o *fahren* de viajar. (LARROSA, 2002, p. 25)

A partir deste texto, acredito que posso afirmar que nosso personagem Ulisses é um sujeito da experiência.

O experimentar está relacionado à travessia, passagem, viagem. O sujeito que se coloca em direção ao mar, à vida de forma aberta, está exposto a que inúmeras situações lhe aconteçam.

Geograficamente, o mundo arcaico do Mediterrâneo é menor; todavia, em menos espaço está o que há de mais rico. Um contexto pleno de aventuras e imaginação, no qual o herói dos ardis e da astúcia se encaixa perfeitamente. Paradoxalmente, o mundo atual está expandido, mas não há mais riscos, aventuras ou aprendizados nem périplos possíveis ou Odisseus. O mundo atual se transforma numa paródia das sociedades tradicionais. (FREITAS, 2008, s/p)

Para que algo nos aconteça precisamos estar vulneráveis. Ulisses quando experimenta sua viagem de retorno, está vulnerável, e a história que aí surge é tão rica que chega até os nossos dias.

Segundo Walter Benjamin, a experiência é transmitida de pai para filho, de geração em geração, através de provérbios, conselhos... "Tais experiências nos foram transmitidas, de modo benevolente ou ameaçador, à medida que crescíamos." (BENJAMIN, 2012, p. 123), mas a arte de narrar está chegando a extinção, pois, "a experiência que passa de boca em boca é a fonte a que recorrem todos os narradores" (BENJAMIN, 2012, p. 214) e com a ascendência da informação, estamos cada vez mais pobres em histórias para contar.

[...] está claro que as ações da experiência estão em baixa, e isso numa geração que entre 1914 e 1918 viveu uma das mais terríveis experiências da história. Talvez isso não seja tão estranho como parece. Na época, já se podia notar que os combatentes tinham voltado silenciosos do campo de batalha. Mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos". (BENJAMIN, 2012, p. 123)

Tal pobreza de experiência, segundo Benjamin, não é somente pessoal, mas pobreza da experiência da humanidade. Vivemos uma época que desdenha o passado "para dirigir-se ao contemporâneo nu". (2012, p. 125) E assim, o saber e as narrações tradicionais vêm perdendo a importância para a informação.

A informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele. Muito diferente é a narrativa. Ela não se esgota jamais. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de desdobramentos. (BENJAMIN, 2012, p. 220)

Assim, Benjamin fala da importância da retomada a narrativa e da sabedoria amplamente humana, não somente de uma informação local e passageira.

A narrativa não tem compromissos extremos com a realidade de fatos, assim como acontece na informação. A narrativa sempre traz a marca do narrador, cada um que repassa imprime sua marca de vida, sua forma de olhar e assim a história vai ganhando especificidades e ainda pode ser interpretada de diversas maneiras, dependendo do olhar de quem conta e do olhar de quem escuta. O narrador sempre deixa seus vestígios.

Na arte, uma história pode ser representada de diversas maneiras. Ao passo que é contada, formulamos cenários, formatos, acrescentados a nossa percepção e experiência pessoal e até mesmo a experiência do outro, naquilo que se ouviu dizer e de alguma forma fez sentido. O narrador ainda pode fazer paralelos entre o que se conta e o que se sabe sobre aquele que escuta. Já, na informação, não há espaço para a imaginação.

Considerando este ponto, o resgate da mitologia, do narrar histórias, sentar-se a volta de um narrador e ouvir, vem alargar o campo tão reduzido pela prevalência da informação.

Freitas, apresenta o homem moderno como um anti-herói Ulisses, que abandona a experiência em prol da informação em uma vida mecânica e programada. Não cabe pensar, apenas seguir o ritmo condicionado.

O homem moderno é o anti-herói Ulisses que não tem trajetos a serem percorridos nem deuses a desafiar. Espécie de escravo da tecnologia, está controlado pelos sinais de trânsito na terra, no ar e no mar, máquinas que decidem o momento de parar e esperar mecanicamente para prosseguir, sem qualquer ímpeto de se lançar a aventuras. (...) Só nos resta viagens de turismo e postais que contentam a vida banalizada. As sereias, do grego *Seirén*, eram figuras mitológicas com forma de pássaro e cabeça de mulher. Passa ao latim *sirena*, dando, na língua portuguesa, sereia e também sirene, de que fala Haroldo de Campos em seu poema. Tais seres, com seus cantos sedutores que Odisseu teve o privilégio de ouvir, desaparecem e permanecem somente etimologicamente no que se transformou em som irritante e estridente das ambulâncias, carros de polícia e de bombeiros, único tipo de som capaz de ouvir o coração cotidiano dos homens maquinais de hoje. (FREITAS, 2008, s/p)

Assim, busco uma tímida tentativa, na intenção de fazer o caminho de retorno, voltando os olhos ao saber da experiência, através de um ensino que aconteça em uma situação de experiência e assim, por meio de uma narrativa, apresentar um personagem tão rico em experiências.

### 3.2 Jogo

Como metodologia para o ensino, apresento o jogo como uma possibilidade com grande potencial, que pretende dar suporte, a fim de que haja uma possível experiência na relação do aluno com o material didático, na compreensão da matéria que se pretende ensinar.

Johan Huizinga discorre sobre a natureza do jogo na sociedade, e cultura humana, mostrando a dimensão lúdica como algo essencial na vida, trazendo ainda o pensamento de que " é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve". (HUIZINGA, 1938, s/p)

O jogo é um dos fundamentos da cultura, e é conduzido, na maioria, como uma atividade desinteressada, não faz parte das obrigações, embora alguns jogos façam parte de grupos sociais, identificando-os. Neste caso, mesmo que inconscientemente, torna-o obrigatório para determinado grupo, o que, no entanto, não descarta de todo o prazer do jogo.

Porém, na maioria dos casos, o ato de jogar um jogo específico, é uma atividade temporária voluntária, que acontece em tempos de ócio, tempos de intervalo do cotidiano. Não há a obrigação do jogo, há um impulso para ele, pode-se dizer até, de forma instintiva, apresentando-se como uma necessidade vital.

Ornamentando a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, as suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (HUIZINGA, 2008, p. 12)

Segundo Huizinga, o jogo é um desejo ao mesmo tempo que executado em extrema seriedade, um momento à parte da vida cotidiana, delimitado por espaço e tempo. Dentro deste espaço/tempo o jogo passa a ser a própria realidade, ainda que se tenha sempre a consciência de que não se trata da vida real.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 1938, p. 34)

Tal como o jogo, o processo de ensino/aprendizagem, em nosso contexto, acontece em um espaço/tempo limitado, a escola, desenvolvendo-se de certa forma como um "ritual" (também considerado como jogo por Huizinga). Deste modo, o ambiente escolar, a sala de aula podem ser considerados como espaços de jogo.



A característica ritualística, faz da escola um espaço de jogo separado do mundo, porém um jogo que, no geral, não é buscado pelo desejo do jogo, mas pela obrigatoriedade.

Penso que, se a escola levasse com mais consideração a esfera lúdica, neste espaço que já é ritual, e portanto, característico do jogo, o processo de ensino/aprendizagem poderia ampliar o potencial mais voltado para o desejo do que para a obrigação. Sendo que os rituais acontecem com alegria, festividade, mas ao mesmo tempo com seriedade e comprometimento.

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 2008, p. 14)

O jogo também é capaz de absorver o jogador com intensidade. Partindo deste referencial, penso que a escola possa se desenvolver neste estado lúdico de um ritual que é festa e alegria que contagia, ao mesmo tempo que sagrado e ordenado, "porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo" (HUIZINGA, 1938, p. 14)

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem extrema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (HUIZINGA, 2008, p. 13)

Os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, do Colégio de Aplicação da UFRGS, onde realizei meu estágio, são extremamente criativos e com a capacidade imaginária livre e bem desenvolvida, porém, têm muita dificuldade de concentração e permanência nos objetivos da aula, justificando suas atitudes como "preguiça" e "cansaço". Penso que a prática do jogo poderia desenvolver a seriedade e o comprometimento no comportamento dos alunos em relação às aulas além de estimular o desejo, seja na vontade de vencer dos demais competidores, ou superar um desafio em conjunto com a turma.

O caráter lúdico introduzido, ou até inerente aos materiais didáticos, que podem ser construídos pelo próprio professor, pelo que percebo em minhas observações, despertam o olhar e a curiosidade do aluno, o que potencializa a sua saída da zona de conforto.

A ludicidade vem também como mimese de uma história. Nas reproduções, revisitações, releituras e criações a partir das relações da arte com a literatura. Sendo que a narrativa traz em si um percurso, que é construído mentalmente a medida que se avança página a página, ou na escuta atenta de um narrador, torna-se o reviver e reinterpretar de uma experiência de outro, que pode trazer influências para uma experiência pessoal e traz subsídios ao professor para que apresente propostas que possam estimular a experiência.

O Ulisses homérico, assim como muitos mitos, é narrado originalmente em forma de poesia. Segundo Huizinga, "Toda poesia tem origem no jogo" (2008, p. 143) e "Seja qual for a forma sob a qual chegue até nós, o mito é sempre poesia." (2008, p. 144).

A característica livre e imaginária da poesia, cheia de alegorias e exacerbações, carrega um caráter lúdico, na forma como brincamos com as palavras, e assim, exprimimos pensamentos e sentimentos que dificilmente seriam compreendidos da mesma forma, caso tentássemos defini-las em formato mais racional e objetivo.

A poesia utiliza-se de figuras de linguagem, traz enigmas poéticos a serem resolvidos, jogo de palavras como expressão. É também criadora de outras figuras de linguagem. O cavalo de Tróia idealizado por Ulisses, por exemplo, é figurado em diversas expressões na atualidade, dá nome a um vírus de computador e dá origem ao termo *Presente de Grego* aludindo a algo que por fora parece bom, mas por dentro traz grandes perigos.

A experiência vivenciada por Ulisses também pode ser definida como jogo, de maneira que precisa lutar para superar obstáculos. "Na grande maioria dos casos, o tema central da poesia e da literatura é a luta - isto é, a tarefa que o herói precisa cumprir, as provações por que ele tem que passar, os obstáculos que ele precisa transpor." (HUIZINGA, 2008, p. 148)

Até mesmo quando retorna a sua casa, é através do jogo que obtém novamente seu espaço como rei. "As demonstrações de força e habilidade, como o feito de Ulisses, atravessando com uma flecha os buracos de uma dúzia de achas, pertence inteiramente à esfera lúdica." (HUIZINGA, 2008, p. 189) A conquista vem pela competição com os pretendentes.

A competição está em boa parte das formas de jogo, segundo Huizinga, até mesmo nos primórdios da poesia. "Como forma de competição propriamente dita, a poesia arcaica mal pode distinguir-se da antiga competição por enigmas. Uma é criadora de sabedoria, a outra de palavras belas." (HUIZINGA, 2008, p. 148)

O enigma, utilizado no jogo que posteriormente será descrito, funda também o conhecimento, na base da competição entre os sábios, que procuravam desvendar enigmas e formular enigmas indecifráveis. "E, com efeito, não seria exagerado considerar os primeiros produtos da filosofia grega como derivados dos enigmas primitivos." (HUIZINGA, 2008, p. 130) Neste caso, o elemento lúdico aliado à competição despertou o conhecimento sobre a vida e o mundo.

O enigma oscila entre conhecimento e fantasia, na formulação bela de suas palavras.

Na turma de 1ª série, já mencionada o projeto de estágio consiste em uma viagem junto com o personagem Ulisses. Assim, primeiramente confeccionamos o passaporte que nos daria acesso e possibilidade de acompanhar Ulisses nesta jornada.

Com o passaporte passamos às próximas aulas conhecendo os lugares por onde



Figura 17. Experiência no corredor da escola com o "Cavalo de Tróia" produzido pelos alunos.

o personagem andou e as aventuras e experiências inerentes a este percurso.

Relacionada a guerra de Tróia, construímos um grande cavalo onde os alunos puderam se esconder. A possibilidade de experimentar, de alguma forma, o que Ulisses viveu nos seus dias, trouxe muita ansiedade e ânimo para a maioria dos alunos. "A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo." (HUIZINGA, 2008, p. 9). Após trabalhar com empenho, fazendo arte na construção do cavalo, sabendo que a recompensa era uma experiência desejada, os alunos se divertiram, com semblante de extrema alegria.

Nos vestimos de cavalo,  
entramos nas terras de Tróia,  
revivemos a história,  
brincado de ser herói.  
Nós também somos Ulisses.

Não apenas sabemos sobre Ulisses, mas revivemos, a nosso modo, através da imaginação e criação de uma situação simulacro, pois conforme Larrosa, "...ninguém pode aprender da experiência de outro, a menos que essa experiência seja de algum modo revivida e tornada própria." (2002, p. 27)

Entramos então no jogo do faz de conta, característico da criança pequena. A literatura, nos leva a conhecer um mundo criado pela imaginação de autores que ousam inventar um novo universo, ou utilizar-se de alegorias para representar significações de sentimentos e atitudes humanas como no caso dos mitos.

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um pai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da "realidade habitual". Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é "imaginação", no sentido original do termo. (HUIZINGA, 2008, p. 17)

Provoca a ludicidade de brincar com o que encontra dentro de si, que só pode ser original e criativo, pois ninguém interpreta e vê as coisas da mesma maneira, permitindo uma liberdade de imaginação ao invés da conformidade de pensamentos que se busca atualmente.

Além de desenvolver a capacidade imaginária da criança, os jogos de faz de conta são de extrema importância para o seu desenvolvimento cognitivo e para a compreensão dos conflitos e situações da realidade.

O jogo simbólico ou de faz de conta, de acordo com Piaget, permite à criança, por exemplo, reconstruir acontecimentos passados, compensar aqueles indesejáveis, liquidar conflitos. Além disso, o símbolo lúdico fornece uma linguagem mais dócil à criança, por meio da qual ela pode melhor se expressar e retomar as experiências do seu cotidiano, o que é importante no seu processo de desenvolvimento, sobretudo quando se considera que a criança do período pré-operatório ainda não dispõe de estruturas cognitivas suficientemente diferenciadas para compreender o mundo adulto de forma objetiva. (CARVALHO, 2005, p. 39)

Outra experiência similar que tivemos na turma de 1ª série, foi a confecção de um óculo para o gigante Polifemo, o qual Ulisses cegou, na tentativa de salvar sua vida e a vida de seus companheiros.

Pelo simples ato de colocar o óculo, nos tornamos Polifemo, nos vestimos de Polifemo e o interpretamos da forma mais próxima possível daquilo que imaginamos. O espírito lúdico toma conta de nós, quando assumimos a identidade de outro personagem. Há a consciência do mundo real, mas há também a máxima seriedade na realidade imaginada.



Figura 18. Aluna no 1º ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS, usando seu óculo de ciclope.

Em suma, jogar é um desejo, na grande maioria dos casos, há um prazer e uma entrega voluntária, ao mesmo tempo que executado com extrema seriedade e concentração.

Dentro do espaço de jogo, este é vivido como realidade e intensidade. Portanto, a atmosfera do jogo pode atrair os alunos para um foco, e o desejo de estar ali pode criar o envolvimento necessário para a construção de um diálogo desafiador que venha a acrescentar novos conhecimentos a partir do repertório de experiências trazido por eles.

Neste ambiente, é necessário que o professor se coloque como mediador, explorando as possibilidades e relações entre o jogo (material didático utilizado como

recurso disparador), as lembranças e vivências que o material do jogo venha a despertar nos alunos e o conhecimento que o professor deseja que os alunos aprendam.

Por isso o jogo na sala de aula, sendo uma metodologia prazerosa, estimularia o potencial lúdico dos participantes através do desenvolvimento de atividades dinâmicas que possibilitam o aprender de forma criativa e interativa favorecendo o desenvolvimento do pensamento na medida em que o aluno: compara, exclui, ordena, categoriza, classifica, reformula, comprova, e formula hipóteses. Desta forma ele estabelece um diálogo possível entre o pensamento e a sensibilidade, sendo desafiadas a reflexão, a imaginação e a experiência estética do fazer arte. Tal ação forma indivíduos criativos, inventivos e descobridores, na busca da construção de sua própria autonomia. (MARTINS, 2005, p.105)

Por fim, acredito que o uso de materiais didáticos como o jogo, que instiguem a curiosidade e o desejo de aprender, facilitam e potencializam o processo de ensino/aprendizagem, portanto, penso que a criação destes por parte do professor, atento às necessidades dos alunos, venha a proporcionar uma reflexão mais profunda e de forma prazerosa.

# Καρίτυλο IV

Ραζσαρθτε Πιθρια:  
τελατθ δε υμα  
εχρετιεησια εω  
ρεττυτση ε ρτθτυτα



#### 4 PASSAPORTE UTOPIA: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA EM PERCURSO E PROCURA

A partir da pesquisa realizada, considerando os aspectos estudados acerca dos conceitos de deslocamento, espaço/tempo e principalmente sobre a obra Passaporte de Ulisses, relacionando com uma metodologia de ensino, que baseia-se na valorização da experiência e de aspectos lúdicos, para melhor instigar o desejo de aprender nos alunos, foi elaborado um plano de aula, especialmente um jogo, que será descrito a seguir, para uma turma de 8ª série do Colégio de Aplicação da UFRGS.

Este jogo, intitulado "Caça ao Tesouro Passaporte: O Passaporte perdido que abre as portas para a utopia", tem como objetivo final encontrar o livro de artista Passaporte de Ulisses da artista Lenir de Miranda, escondido em algum lugar do espaço da escola.



Figura 19. Alunos no percurso do jogo.

A turma é dividida em dois grupos, o grupo que encontrar primeiro o Passaporte de Ulisses é o vencedor.



O material do jogo é formado por dois mapas, duas folhas com palavras cruzadas (um mapa e uma folha de palavras cruzadas para cada grupo), quinze enigmas escritos em tecido, uma conta de e-mail e o livro de artista *Passaporte de Ulisses* juntamente com o livro objeto *Batata Cabalística*, o *Talismã de Bloom*. Os quatro primeiros foram confeccionados por mim e os dois últimos doados pela artista.

O jogo se apresenta no formato de um caça ao tesouro, mas incorpora o jogo de palavras cruzadas. Deste modo, o mapa não marca o caminho até o tesouro. Se assim fosse, os alunos não percorreriam o trajeto, mas correriam diretamente para o "X", já que conhecem muito bem sua escola.

Os Mapas indicam a localização de quinze enigmas que estão distribuídos pela escola, as respostas destes enigmas completam as palavras cruzadas. Com as palavras cruzadas completas, formam-se ao centro, perpendicularmente, duas palavras associadas, que correspondem a uma senha. Os alunos devem descobrir o que fazer com esta senha, já que o objetivo não é apenas responder as palavras cruzadas, mas encontrar o Passaporte.

A indicação sobre o que fazer com a senha, está no mapa, o que requer a atenção dos alunos na busca de decifrar o mistério que está revelado através da inscrição: "passaporteutopia@gmail.com, descubra a senha e terá o passaporte", a pista indica o acesso a um endereço eletrônico.

Quando este endereço é acessado, através da senha descoberta nas palavras cruzadas, é encontrada uma mensagem com um último enigma, que indica a localização do passaporte.

Os mapas foram desenhados a partir da observação do espaço da escola e da visão superior encontrada no Google Mapas<sup>6</sup>. Foram desenhados apenas os traços principais dos prédios, marcações dos caminhos e vegetação, conforme a imagem à seguir. Confeccionados em folha sulfite, tamanho A3, pintados com lápis de cor e após, com goma laca, material característico nas obras da artista Lenir. As extremidades foram rasgadas e queimadas a fim de dar aspecto de envelhecimento e semelhança com velhos mapas vistos em filmes.

---

<sup>6</sup> Disponível em <https://maps.google.com.br/maps?hl=pt-BR&tab=wl>

As inscrições foram digitadas e coladas no mapa desenhado. A fonte para os escritos foi escolhida pelo fato de imitar antigos manuscritos gregos, chama-se "Achilles" e está disponível no site [www.dafont.com](http://www.dafont.com).



Figura 20. Vista superior do Colégio de Aplicação da UFRGS no Google Maps (disponível em <https://maps.google.com.br/maps?hl=pt-BR&tab=w1>)

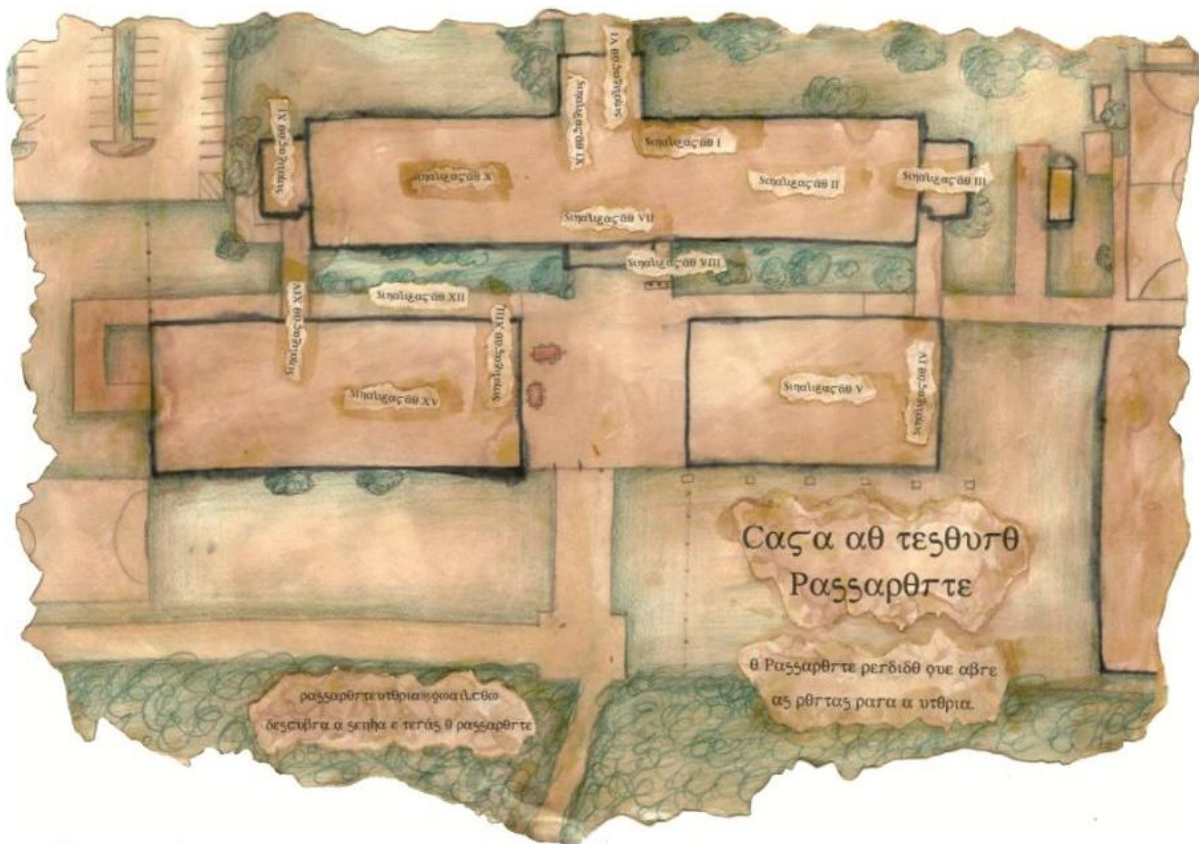


Figura 21. Mapa do jogo Caça ao Tesouro Passaporte: O Passaporte perdido que abre as portas para a utopia.

O mapa da escola (planta baixa), marca locais com a inscrição "Sinalização 1, Sinalização 2...", estes locais correspondem aos enigmas: Enigma 1, Enigma 2 sucessivamente. Que, por sua vez, correspondem a resposta 1, 2... do jogo de palavras cruzadas.

Juntamente com as palavras cruzadas estão as inscrições: "Estas palavras são a chave para encontrar um precioso tesouro, o passaporte que abre portas para a utopia. Com ele, todas as viagens serão possíveis. Desfazem-se todas as fronteiras." e "A palavra formada no centro, atravessando todas as outras, é a senha. Siga adiante e em ordem, você descobrirá quando for a hora de usá-la.", conforme a imagem abaixo.

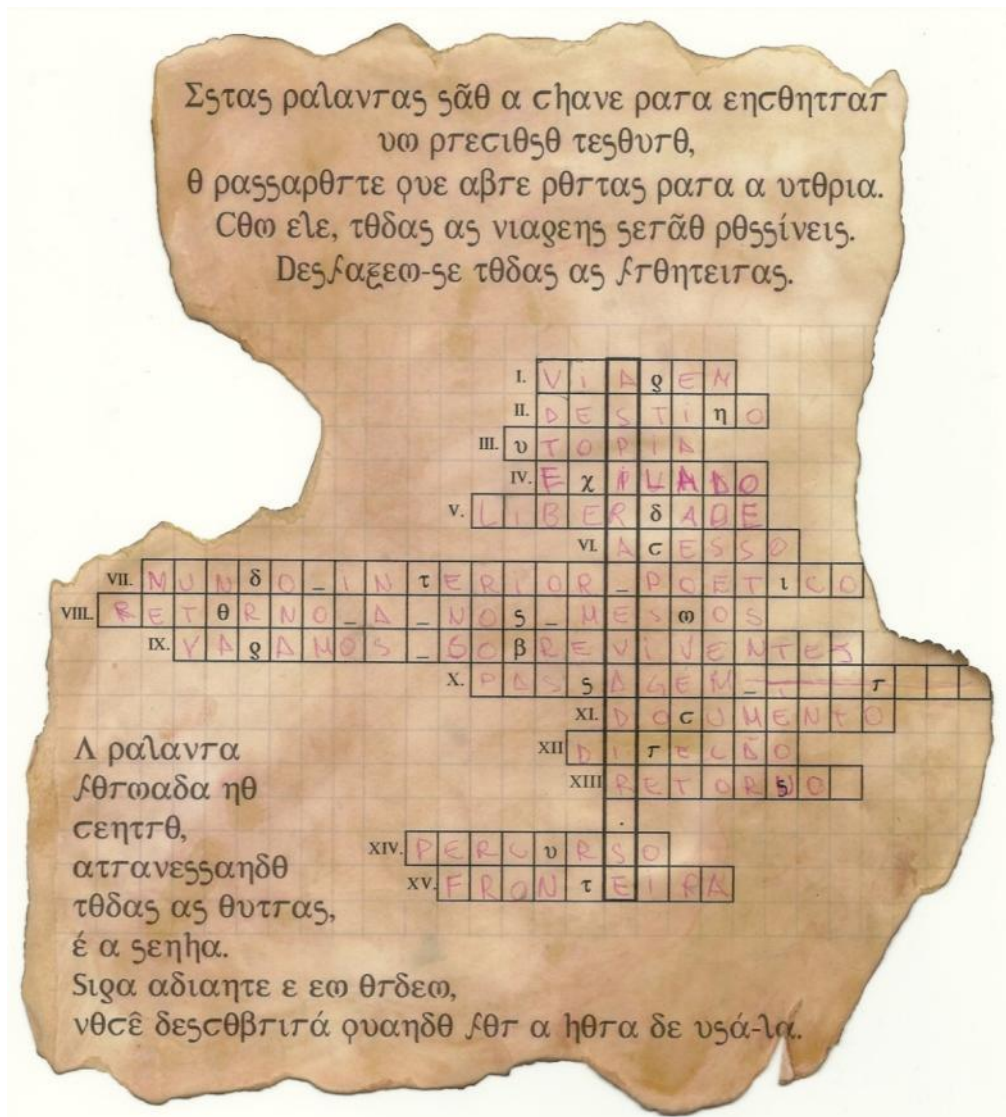


Figura 22. Jogo de Palavras Cruzadas.

Devido à complexidade dos enigmas, visto que adultos que tentaram respondê-los tiveram dificuldade, acrescentei uma letra em cada palavra das palavras cruzadas. O que foi muito importante para que não respondessem com palavras sinônimas que eventualmente poderiam ter o mesmo número de letras, caso contrário não teriam chegado na senha correta.

Para a confecção dos mapas, palavras cruzadas e enigmas, foram utilizados materiais característicos dos trabalhos da artista de referência, como a goma laca e imagens de mar, criando uma identidade e unidade visual com a obra. Além da fonte para a escrita, que imita os manuscritos gregos, a fim de ampliar a atmosfera de mistério e identificação com o mito da Odisseia.

Os enigmas foram confeccionados em tecido através da técnica fotográfica "Cianotipia"<sup>7</sup>. Esta foi escolhida pela coloração azul que remete ao mar navegado por Ulisses. Junto com as inscrições dos enigmas foram impressas imagens de mar através de negativos.

Os enigmas são formados a partir de escritos de artistas e críticos sobre o livro de artista *Passaporte de Ulisses*, da artista Lenir de Miranda, além de termos utilizados para descrevê-lo, e fragmentos da própria obra.

Estes enigmas contêm palavras e frases complexas, que se simplesmente transmitidas em



Figura 23. Material do jogo: "Enigma IX" inserido no espaço da escola.

aula, seriam de difícil compreensão, provavelmente dispersando os alunos. Porém, no contexto do jogo, apresentam-se como desafios, despertando o desejo de saber, com o intuito de finalizar o jogo como vencedores.

<sup>7</sup> A cianotipia consiste na mistura de porções iguais dos químicos Citrato de Ferro Amoniacal (verde) a 25% e Ferricianeto de Potássio a 10 %. Esta mistura é sensível a luz fixando-se ao material em que for aplicada quando exposta ao sol ou luz negra. Deste modo é possível revelar fotografias sobrepondo uma imagem com inversão negativa, os espaços onde o produto for coberto pelo preto do negativo não irão reagir ao sol saindo no processo de lavagem.

O enigma é uma coisa sagrada cheia de um poder secreto e, portanto, é uma coisa perigosa. Em seu contexto mitológico ou ritualístico, ele é quase sempre aquilo que os filósofos alemães chamam de 'enigma capital', em que se arrisca a cabeça caso não se consiga decifrá-lo. A vida do jogador está em jogo. Um colorário disto constitui a formação de um enigma que ninguém consiga resolver como sendo considerada a mais alta manifestação de sabedoria. (HUIZINGA, 2008, p. 123)

Seguem alguns exemplos dos enigmas. O material completo está disponível em anexo:

1. Não é o fim nem o início, é o meio, e por esse meio nos descolamos, não é saída e nem chegada, é trajeto, de descobertas e encontros. Novos lugares ou os mesmos de sempre. A mala está pronta podemos partir para a ...

2. Para onde vamos? Pode ser um, pode ser vários, pode ser além... Este passaporte não traz em si mesmo... você é o senhor do seu...

3. Um mundo imaginário, fantasioso, perfeito, idealizado. Forma irreal e absurdamente otimista de ver as coisas como gostaríamos que fosse... aspiração, sonho ou desejo sempre imaginário.



Figura 24. Material do jogo: "Enigma III" inserido no espaço da escola.

Como o mapa continha as sinalizações da localização de todos os enigmas, não era necessário que se seguisse em ordem. Deste modo, solicitei que um grupo começasse pelas primeiras e outro pelas últimas, com intenção de que não se chocassem nos mesmos locais.

As palavras formadas no centro do jogo de palavras cruzadas, correspondendo à senha para acesso ao endereço eletrônico [passaporteutopia@gmail.com](mailto:passaporteutopia@gmail.com), são "aspira\_evadir-se". Elas são utilizadas em um dos enigmas, e foram retiradas de um texto contido na obra Passaporte de Ulisses:

Este passaporte é um documento de exilados. Uma declaração de desejo de retorno e de condições portadas por uma pessoa que aspira evadir-se para outro universo. Esse alguém que deseja conhecer além mar e terras, esperanças, tem de se conduzir com um passaporte que lhe permita a entrada no local. (MIRANDA, 2003, s/p)

Deste modo, toda a proposta trabalha com um jogo de palavras, a fim de aproximar o aluno dos termos e conceitos trazidos pela artista e convidá-lo a também "aspirar evadir-se para outro universo", despertando o desejo de cruzar fronteiras em direção ao não visto e não mapeado, seja imaginário ou real, incluindo itinerários do cotidiano, que embora sejam vividos diariamente pelos alunos, por muitas vezes são ignorados.

Ou seja, identificando-se com o personagem Ulisses, seja o épico Homérico, em uma Odisseia recheada de aventuras fantásticas em longos dez anos, ou o Ulisses Joyceano, Leopold Bloom, simples cidadão Dublinense em seu percurso cotidiano de um dia.

O e-mail continha uma mensagem com o assunto "Passagem ao Passageiro", remetendo à ideia de que este seria o bilhete de passagem que lhe conferiria o título de Passageiro, sendo portador do documento Passaporte. No conteúdo do e-mail estava o último enigma: "Cheiro de livro, Casa dos livros, o passaporte repousa em meio a seus primos. Pergunte, alguém sinalizará o caminho." a resposta é "Biblioteca", local onde estava o "Passaporte de Ulisses".



Figura 25. Visualização do e-mail.

Uma funcionária da biblioteca foi previamente instruída a indicar a localização quando viessem procurá-lo.

O jogo foi completado pelo grupo vencedor no período de uma hora. Para o outro grupo, faltavam apenas dois enigmas.



Figura 26. Passaporte de Ulisses e Talismã de Bloom na biblioteca da escola.

#### 4.1 Dimensões de aprendizagem através do jogo

O ato de caçar condiciona um sentimento de urgência, ainda mais quando a caça também é perseguida por um grupo rival. Corre-se atrás do tempo. Assim foi a primeira reação dos alunos.

No entanto esta corrida não diz respeito tanto à velocidade, mas à concentração do pensamento e percepção do mundo.

O contato e o pensar com palavras enriquece o vocabulário dos alunos, há a busca por sinônimos que possam enquadrar-se nas letras contadas das palavras que se cruzam, um levantamento de suposições, que aguçam o pensamento suscitando teorias nas fabricações de ideias.



Figura 27. Alunos dialogando afim de desvendar o enigma.

O mapa também é parte importante do aprendizado em relação ao espaço. Através do jogo deseja-se que os alunos aprendam e dominem a leitura da planta baixa, a vista de topo e noções de localização através de mapas, o domínio do espaço representado em escala bem menor do que a real.

Muitos alunos, inicialmente, tiveram dificuldade em encontrar a localização das sinalizações observando o mapa de forma invertida da localização real do espaço, conseqüentemente andando em direções contrárias. Mas após algumas observações e

instruções de manter o mapa nos mesmos sentidos da escola facilitou a busca pelo tesouro.

O jogo objetiva observar e estar atento aos sinais, estar em estado de alerta, não no sentido de tensão, mas no sentido de abertura. Muitos alunos não prestam atenção nos lugares por onde andam. Em conversas anteriores pude constatar que alguns sequer conhecem as ruas que percorrem todos os dias para ir à escola. A tecnologia os absorve de tal forma que o mundo lá fora não desperta o interesse.

Em seu livro de artista "A Sinalização", apresentado anteriormente aos alunos, Lenir enumera textos e frases com os títulos: Sinalização 1, Sinalização 2, Sinalização 3... com esta referência adotei a ideia, desenvolvendo um caminho marcado por sinalizações, onde textos e frases levam para um determinado espaço.



Figura 28 e 29. Alunos dialogando afim de desvendar o enigma.

Assim como nosso caminho é marcado por sinalizações, por vezes claras e de acesso universal, como sinais de trânsito, símbolos que indicam determinados caminhos e comportamentos esperados durante o processo do percurso, sinalizações necessárias para que haja um bom entendimento em relação ao outro, por vezes, há também, sinais subjetivos e pessoais, os quais, com o tempo, aprendemos a observar e decifrar.

De acordo com a artista, uma pergunta encontrada no livro *Ulisses* de James Joyce, permanece sempre em seu pensamento: "Sob que guia, seguindo que sinais?" referindo-se a esta frase, escreve: "Resta sempre a promessa incansável de um novo signo a guiar o navegante artista procurando enlaçar a obra e desvendar-lhe o enigma, enquanto o outro aporta o olhar inquiridor." (MIRANDA, 2003, p.130)



Em nosso dia a dia, normalmente agitado e conturbado, será que paramos para perceber os sinais que chegam até nós? Vemos e compreendemos o que está em nossa volta? Sendo assim, o jogo tem como objetivo chamar a atenção e despertar um estado de atenção em relação ao que nos rodeia, levando a lugares por caminhos diversos e talvez alternativos e pouco utilizados.

Primeiramente os alunos ficaram entusiasmados com a proposta, alguns chegaram a desconfiar, mas a disposição foi imediata "...é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo." (HUIZINGA, 2008, p. 5)

Saíram em disparada pelos corredores, porém, por um momento, desanimaram devido à dificuldade dos enigmas. Pensaram que seria jogo rápido e fácil. Diante do primeiro enigma chegaram a declarar que não seriam capazes, que era muito difícil para eles.

Porém, após solucionarem com dificuldade as primeiras perguntas, ficaram ainda mais motivados por perceberem que com diálogo, muita reflexão e raciocínio, eram capazes de decifrá-los.

Como já citado, os enigmas são formados a partir de conceitos concernentes ao *Passaporte de Ulisses*, fragmentos da própria obra e frases que se referem à obra, tanto de críticos como da própria artista.

Tais frases e conceitos, na maioria são complexos, contendo um vocabulário pouco usado pelos alunos, inclusive com palavras desconhecidas por alguns. Sendo assim, caso fossem apresentados em uma aula expositiva, provavelmente seriam de difícil compreensão, além de possivelmente se tornarem enfadonhos e desinteressantes, já que divergem do repertório trazido pelos alunos.

Já no contexto do jogo, e com o título de enigmas, o fato de serem complexos atrai ainda mais. Sendo que a complexidade pertence à esfera do enigma, caso fossem fáceis, seriam motivo de deboche: "Quem não sabe isso!", e ainda, quanto mais difícil for o enigma, mais honra há em resolvê-lo.

Cada enigma traz questões para reflexão. No contexto do jogo o aluno dispõe de tempo para absorver, exprimir o pensamento gerado e compartilhar com os demais a

fim de resolver o enigma. Deste modo, trago um conteúdo que, se transmitido de forma tradicional, seria apático para os alunos, porém no contexto planejado, torna-se atraente e envolvente.

Ainda que o desejo primordial dos alunos não seja assimilar os conteúdos e sim finalizar o jogo como vencedores, neste percurso acabam "aprendendo sem querer" de modo que é preciso pensar e relacionar conceitos para desvendar os enigmas. E isso acontece em um processo de aprendizagem que não é estimulado pela obrigação, mas pela vontade, mesmo que seja a vontade de vencer.

Portanto, neste jogo, bem como em toda a proposta, o que importa não é o final, mas o percurso, o que descobrimos e o que encontramos neste processo. Embora o final seja um estímulo, não são os resultados finais o objetivo da proposta. Tal fato foi esclarecido aos alunos, através de um poema que foi entregue a eles na aula posterior ao jogo, chama-se *Ítaca* do poeta Constantino Kaváfis, escrita em 1911. Neste poema é trazido o incentivo de que se rogue para que o percurso seja longo e não para que corramos a fim de chegar o quanto antes. "Quando empreenderes viagem a Ítaca/roga que seja longo o percurso/cheio de aventuras, cheio de saberes[...]/Roga que se espiche o trajeto." O autor coloca a viagem, o deslocamento, como um fator mais importante do que o próprio destino, compreendendo desta forma, é no percurso que se encontra o sentido maior da viagem.

[...]Os ventos enfunem sempre as velas de tua mente.  
Ítaca seja teu escopo.  
Mas não te apresses nunca em lá chegar.  
Que a viagem demore anos e anos, assim te é melhor.  
Que já velho alcances tua ilha,  
rico dos ganhos no percurso.  
Não esperes de Ítaca régia recompensa.  
Ítaca te proporcionou rota fulgurante.  
Não te terias posto a caminho sem ela.  
Ítaca já te deu o que tinha para te dar.  
Mesmo que te saibas pobre, Ítaca não zombou de ti.  
Opulento de saber e experiências,  
terás compreendido o que Ítacas representam.<sup>8</sup>

Ítaca é o escopo, um alvo que traz um estímulo para se colocar a caminho. Deste modo, o "ser" da viagem não é o destino, mas a própria viagem. Assim, podemos

---

<sup>8</sup> Tradução de Donald Schüler aqui apresentada disponível em:  
<http://vidraguas.com.br/wordpress/2008/10/24/itaca/> Tradução de outros escritores disponível em:  
<http://www.letras.ufmg.br/vivavoz/data1/arquivos/itacas-site.pdf> Último acesso: 07/12/2013.

interpretar "Ítacas" também como utopias, mesmo que inalcançáveis, nos colocam em movimento a fim de que sejamos "opulentos de saber e experiência".

Da mesma forma, o jogo objetiva que tenhamos uma experiência em um processo de viagem, por mais que o objetivo final seja encontrar o *Passaporte de Ulisses* ou, em outras palavras, retornar a Ítaca, o objetivo principal é que terminemos esta jornada "ricos dos ganhos do percurso".

Ou seja, o jogo proporciona em seu conteúdo a reflexão sobre a ideia de viagens múltiplas que tornam-se possíveis através de um passaporte simbólico e, em sua estrutura, a experiência de um mover-se no espaço, realizando um percurso, uma "viagem" por um espaço cotidiano, a escola.

Neste processo, há descobertas de lugares pouco visitados, ou que ainda remetem a lembranças de um outro tempo, quando as relações com um espaço específico eram bem mais próximas e diárias, caso da entrada no prédio das séries primárias.

A busca coletiva e o diálogo necessário para um bom entendimento foi claramente percebido pelos alunos. Alguns tentaram se dividir, com a intenção de terminar mais rápido, mas havia somente um mapa e um jogo de palavras cruzadas para cada grupo, era indispensável que caminhassem juntos.

Na tentativa de decifrar os enigmas, mostravam-se as especificidades e conhecimentos de cada aluno, cada um trazia ideias e possibilidades de acordo com o conhecimento que carregava sobre cada assunto. Uma pequena frase de um, despertava lembranças em outro, e assim, viu-se que era bem mais proveitoso pensar junto do que pensar separado.

O fato de encontrar um objeto de arte tendo que segurá-lo em mãos, causou algum desconforto em membros da equipe vencedora, sendo que na grande maioria dos espaços expositivos é vetado o toque nas obras.

Percebe-se um certo medo de manusear um objeto artístico, o que trouxe o questionamento sobre "poder pegar". Lenir de Miranda revela que sua atração pelo livro de artista, muito se dá pela intimidade que se apresenta, se desnuda, se entrega diante do espectador, permitindo um relacionamento próximo.

A resposta "aspira evadir-se" traz dois conceitos pouco familiares aos alunos que curiosos questionam o que isso queria dizer, alguns arriscaram palpites, alguns bem próximos e coerentes.

Embora espere que as informações contidas no jogo tenham despertado algum pensamento e em consequência, formado conhecimento, percebo que a experiência do jogo em si, do deslocamento, da procura, do ultrapassar limitações e conseguir desvendar mistérios sejam as questões mais significativas que se fixaram na memória dos alunos.

A experiência ensina com muito mais profundidade e significado do que o conteúdo. São detalhes no percurso, a qual não temos domínio. Não podemos determinar o que vai produzir ou não uma experiência significativa, mas podemos dar suporte para que essa possibilidade ganhe amplitude.

#### **4.2 Viajando com Ulisses: o projeto de ensino no qual o jogo se insere**

Nas duas aulas anteriores à proposta do jogo, foram trabalhadas questões a fim de prepará-los para o jogo.

Na primeira, iniciamos com uma conversa sobre o que é o Espaço, trazendo todas as relações que iam sendo lembradas (território, área, medida m, m<sup>2</sup>, Km, divisões, marcações, superfície 2D, profundidade 3D, limites, fronteiras, distante perto, subterrâneo, vazio, cheio, lotação, lugar, terra, mar, ar, coordenadas geográficas, GPS, mapas, Pís, Cidade, Rua, real, virtual, imaginário...). Em seguida, da mesma forma, iniciamos uma conversa sobre o Tempo (presente, passado, futuro, instante, anos, dias, horas, duração, período, finito, infinito, esperar, lento rápido, eterno, devagar, atemporal...) para então, concluir refletindo sobre o que surge a partir da junção destes dois conceitos Espaço + Tempo (movimento, espaço percorrido, velocidade, preso, livre, histórias de vida, experiência, vivência, migrar, imigrante, ir, voltar, itinerário, percurso, transeunte, nômade, passageiro, vagar, previsão do tempo para determinado local, trânsito, deslocamento, sinalizações no caminho...). Por fim, chegamos a ideia de viagem que pressupõem um espaço específico de percurso e um tempo, seja determinado ou não (passagem, narrativa, lugares não mapeados, exílio, sobrevivente, itinerários

cotidianos, espaços imaginários, tempos relativos, espaços íntimos, mapeamento mental, regresso, nostos, passaporte, ultrapassar fronteiras). Comentei sobre a Odisseia de Homero, e para minha surpresa, muitos já haviam lido o livro.

Sendo assim, o objetivo da conversa era aproximar os alunos deste tema, para que fossem pensando sobre seus próprios percursos e desejos. Partindo da conversa referente ao "nostos", palavra grega que corresponde ao desejo do regresso e é o título da terceira e última parte do livro *Ulisses* de James Joyce. Nostos, somado a algia que significa dor, forma a palavra nostalgia.

Refletindo sobre o desejo de retorno concernente a Odisseia, questionei se havia algum lugar ou tempo passado ao qual os alunos desejavam o retorno, sentiam saudade, ou ainda se já haviam sentido saudade de algo que não aconteceu, como um sonho utópico. Então desenharam sobre algo para o qual desejavam o regresso.

Após, solicitei que pensassem em seus itinerários cotidianos, os percursos que costumavam fazer diariamente. Muitos revelaram que não prestam atenção por onde andam. O que fez-me focar, a partir de então, para que olhassem com mais consideração e atenção para os espaço que ocupam e transitam.

A segunda aula consistiu em uma apresentação teórica sobre Livros de Artista, com mostra física de livros em formatos e temáticas variadas. Apresentei também brevemente o trabalho da artista Lenir de Miranda, mostrando reproduções dos livros de artista, "Sinalização" e "Fim de expediente" que circularam pela sala. Ambos os livros falam da personagem criada pela artista, Agnes Bloom, que teria alguma relação com o personagem Leopold Bloom, *Ulisses* de James Joyce. São imagens, colagens e textos enigmáticos retratando os pensamentos da personagem no seu retorno para casa após o trabalho.

A próxima aula foi a aplicação do jogo já descrito. Ainda na aula do jogo, tivemos um breve tempo para conversarmos sobre o jogo e analisarmos o Passaporte de *Ulisses* e o objeto Talismã de Bloom. Foram desafiados a confeccionar seu próprio passaporte, o qual poderia ter relação com algum lugar específico para onde desejam ir ou retornar.

Como, em aulas anteriores, percebi o quanto ignoravam o espaço cotidiano, entreguei-lhes uma cópia do poema *O infra-ordinário* de Georges Perec<sup>9</sup>. A partir da leitura refletimos sobre como olhamos para o espaço do nosso cotidiano, e como através do jogo, precisaram observar com mais atenção o espaço por onde andavam. O passaporte também poderia ser relacionado a uma viagem cotidiana.

Acrescentei que, lembrando a aula sobre livros de artista, o passaporte poderia ter o formato e material que desejassem, mas teriam que trazer o que fosse necessário para a próxima aula.

Na semana seguinte não tivemos aula devido a programações da escola, deste modo, sendo que havia passado duas semanas, muitos alunos esqueceram de trazer o material para o livro. Esta foi uma das dificuldades que encontrei no estágio. Conversando com outros professores, relataram que é uma dificuldade geral.

Para suprir a necessidade de um suporte para o passaporte ensinei-lhe uma dobradura, onde, através de uma folha A3 elaboramos um folheto de quatro páginas e neste trabalharam, utilizando os diversos materiais que já tinham na sala.



Figura 30. Capa e contra capa do passaporte da aluna Roberta Fernandes de Melo.

<sup>9</sup> O que é que se passa verdadeiramente, o que nós vivemos, o resto, todo o resto, onde está ele? /O que se passa cada dia e o que retorna cada dia,/o banal,/o cotidiano,/o evidente,/o comum,/o ordinário,/o infra-ordinário,/o barulho do fundo/o habitual/Como dar conta de tudo isso?/como lhe interrogar,/como lhe descrever?/Interrogar o habitual, mas justamente, nós estamos tão habituados. Nós não lhe interrogamos, ele parece não nos colocar problemas, nós vivemos sem pensar nele, como se ele não veiculasse nem perguntas nem respostas, como se não fosse portador de nenhuma informação./Já não é mais condicionamento,/é anestesia./Nós dormimos nossa vida/em um sono sem sonhos./Mas onde está ela, a nossa vida?/Onde está o nosso corpo?/Onde está o nosso espaço? (tradução livre de Elida Tessler)

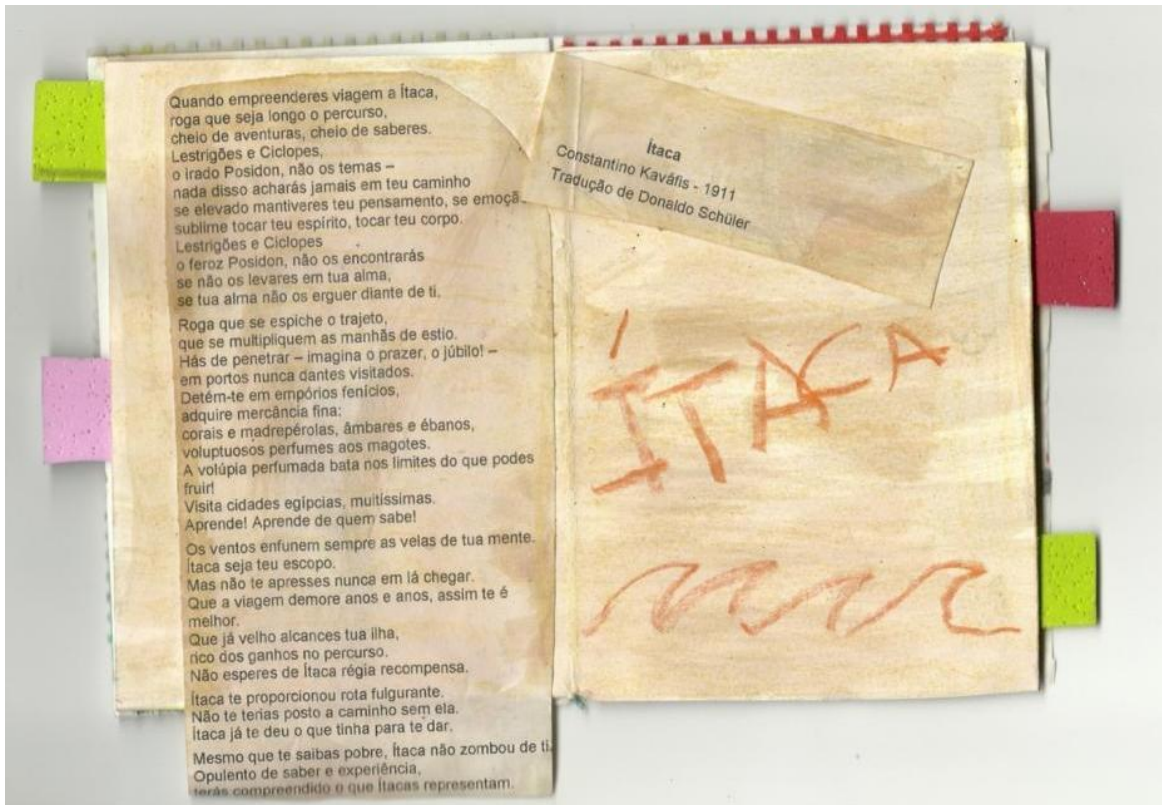


Figura 31. Páginas do interior do passaporte da aluna Roberta Fernandes de Melo.

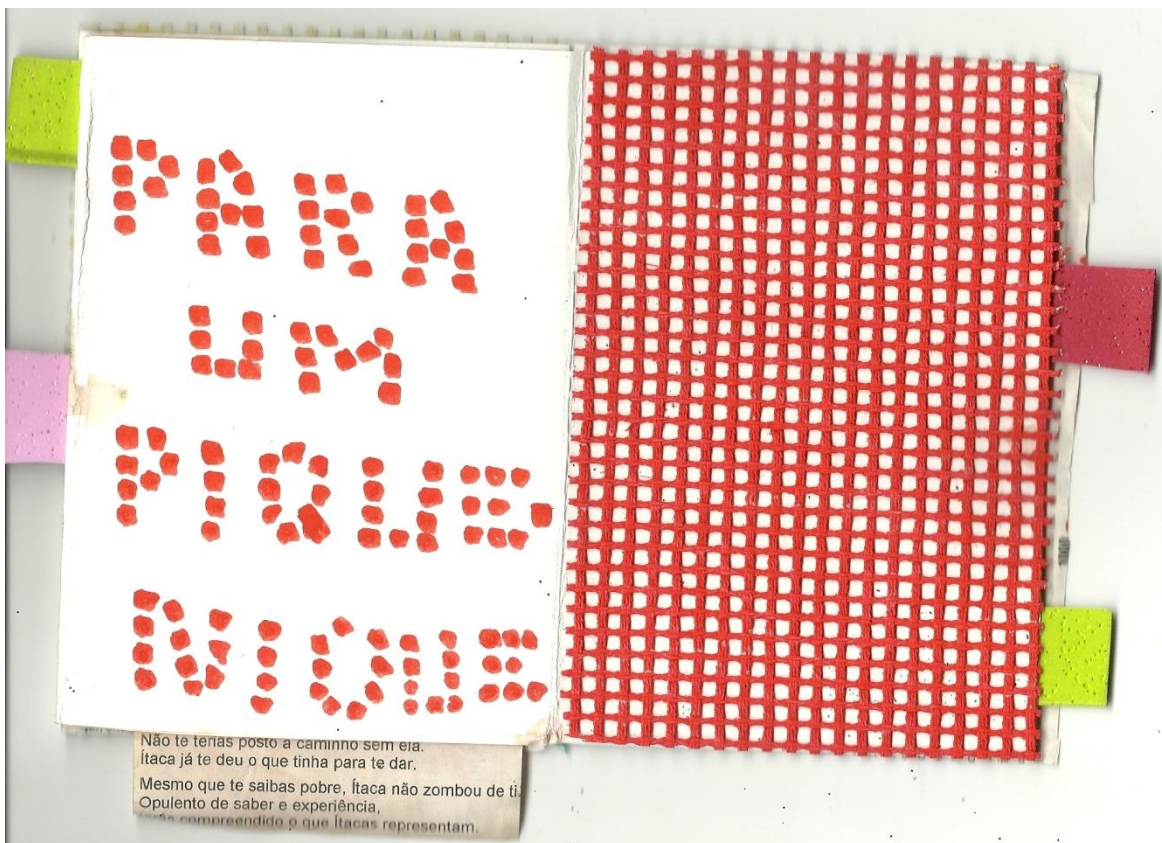


Figura 32. Páginas do interior do passaporte da aluna Roberta Fernandes de Melo.



Figura 33. Capa do Passaporte da Aluna Larissa Oliveira Hendler



Figura 34. Contra Capa do Passaporte da Aluna Larissa Oliveira Hendler

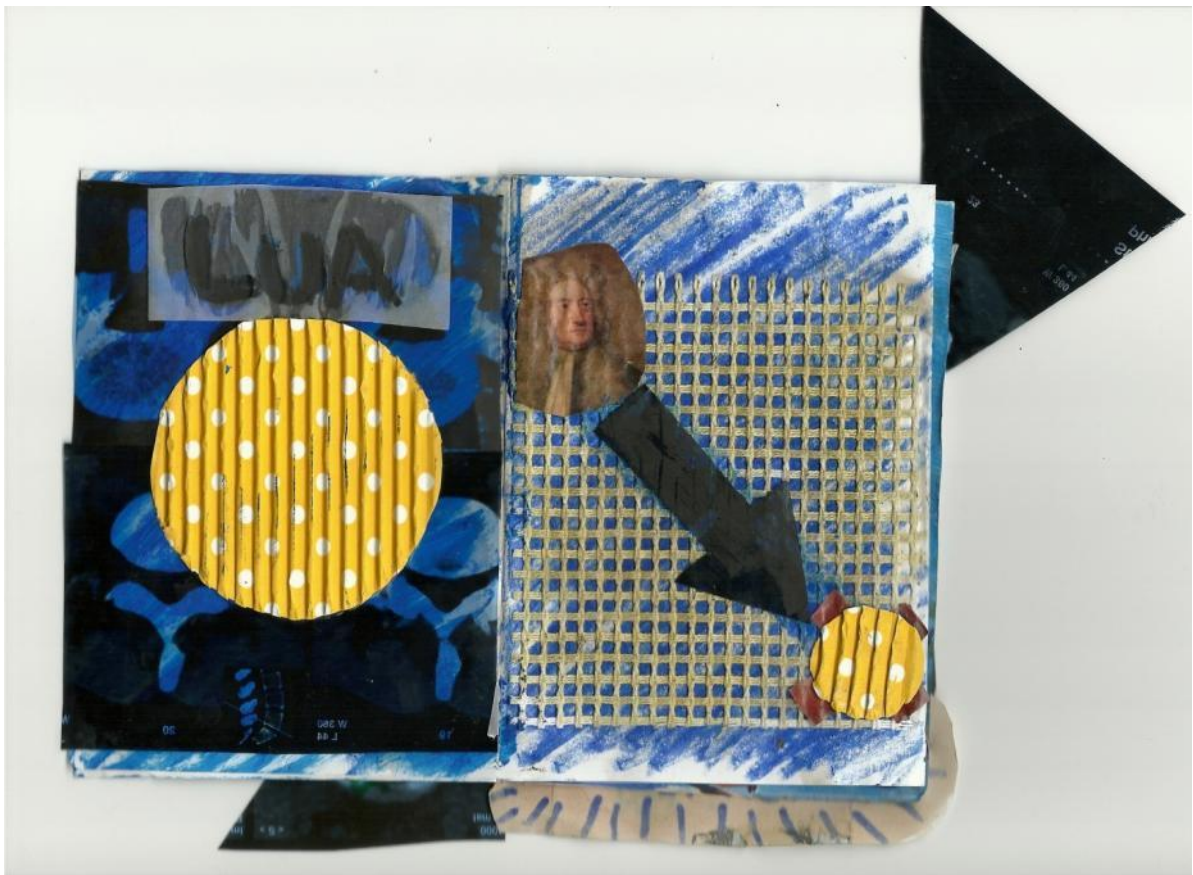


Figura 35. Páginas do interior do Passaporte da Aluna Larissa Oliveira Hendler





Figura 36. Páginas do interior do Passaporte da Aluna Larissa Oliveira Hendler

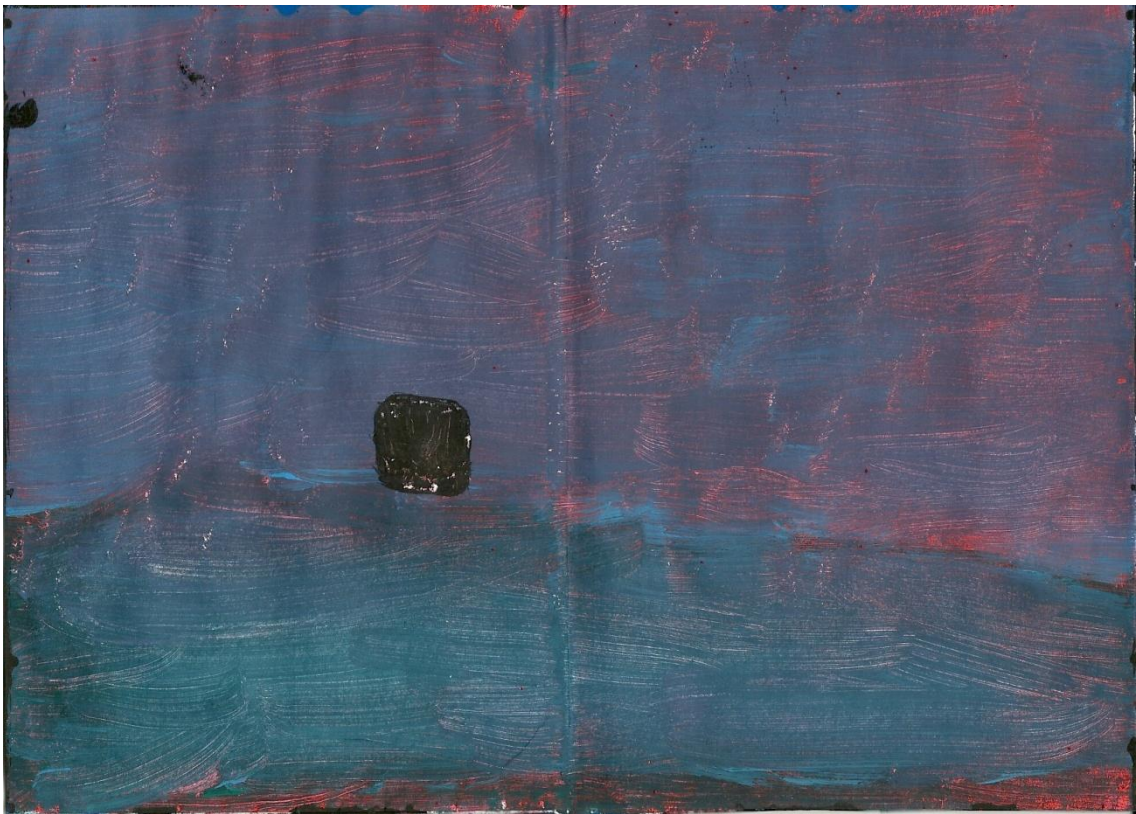


Figura 37. Páginas do interior do Passaporte do aluno Lorenzo Chaves Costa Novo.



Figura 38. Páginas do interior do Passaporte da Aluna Stephany Lopes dos Santos

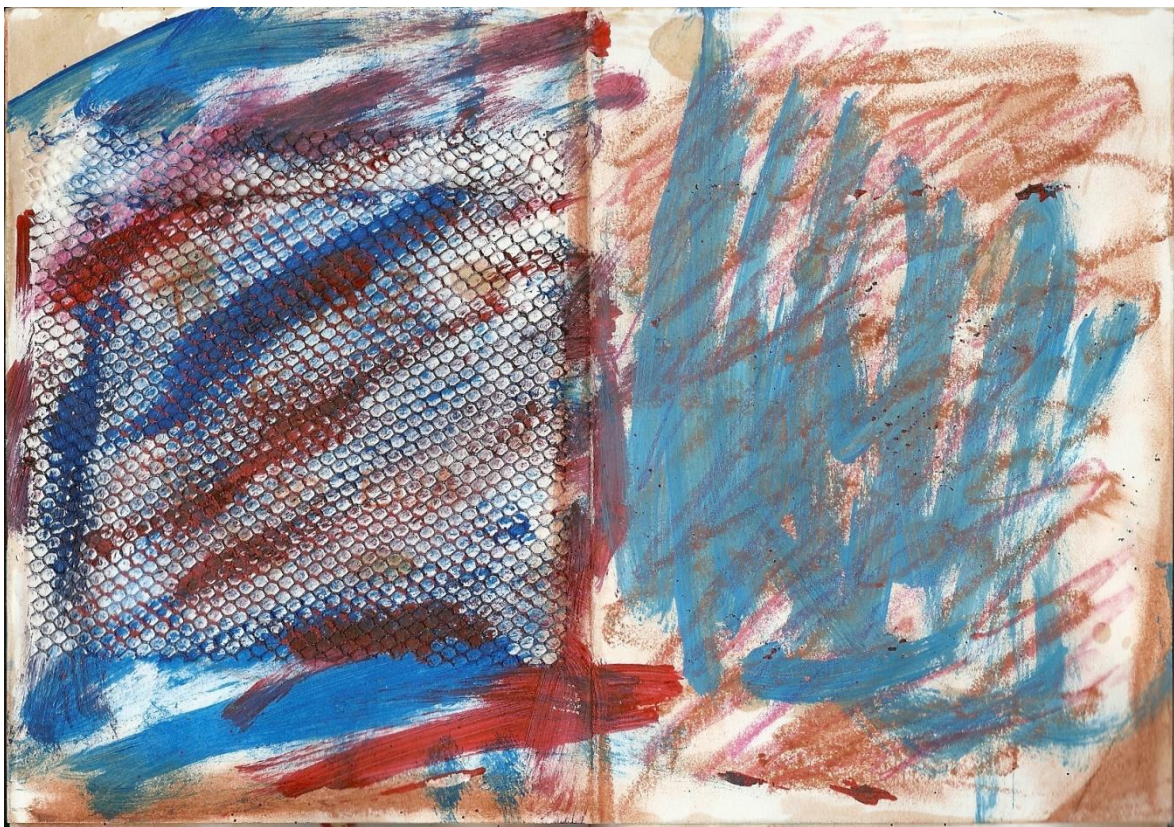


Figura 39. Páginas do interior do Passaporte da Aluna Stephany Lopes dos Santos



Figura 40. Páginas do interior do Passaporte da Aluna Stephany Lopes dos Santos



Figura 41. Capa do Passaporte do aluno Norton Clerus Flores Lima

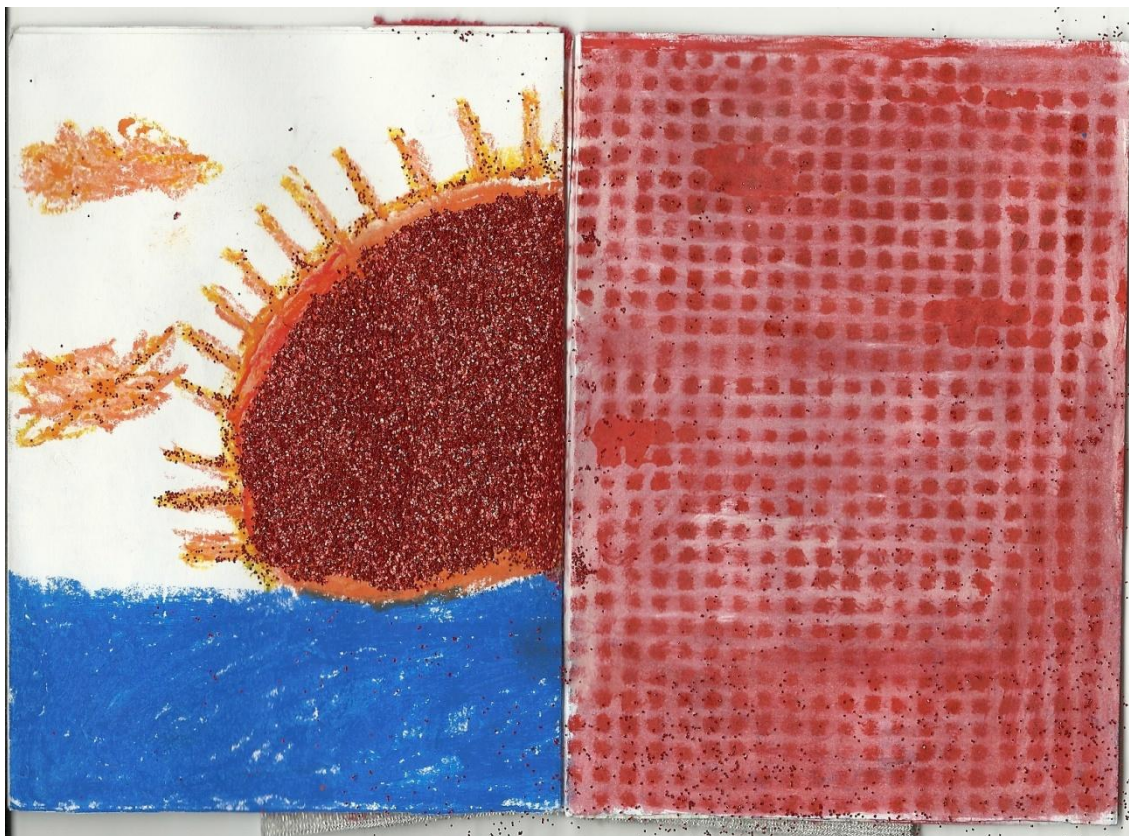


Figura 42. Páginas do interior do Passaporte do aluno Norton Clerus Flores Lima.



Figura 43. Capa do Passaporte do aluno Mauricio Ferreira Cirne



Figura 44. Objeto do aluno Mauricio Ferreira Cirne

Em razão das diversas atividades da escola no horário da aula, foi necessário reduzir a proposta do plano, que está completo em anexo, visto que não teríamos mais tempo para completar o planejado, que seria o trabalho com a Land Art, partindo de um espaço íntimo e simbólico para o espaço macro da natureza.

Os alunos demonstraram muito interesse sobre a Batata Cabalística Talismã de Bloom, livro objeto que acompanha o Passaporte de Ulisses. Esta batata representa a batata que Leopold Bloom carregou no seu bolso, durante o dia de sua odisseia, como um amuleto.

Visto que tal objeto despertou a curiosidade e o olhar atento dos alunos, mudei o plano, desenvolvendo a ideia de que criassem seu próprio objeto que acompanhasse e se relacionasse com o passaporte. Assim, confeccionaram seus objetos, bem como, um suporte para ele.

## Conclusão: o ponto de chegada

É nesse sentido que o brincar na escola tem sido discutido e, em especial, sobre como proporcionar uma aprendizagem pela via do prazer, do afeto e do despertar das emoções que realmente resulte em uma aprendizagem significativa para todos os alunos, independente da idade. [...] Acredita-se que ao trabalhar com as artes plásticas, tendo como fio condutor as atividades lúdicas na intervenção pedagógica, o trabalho escolar se reveste de sentido e significado, pois arte e jogo estão centrados na mesma busca do novo, do simbolizar, do imaginar e do criar. (SANTOS, 2008, p. 24)

A partir das experiências e da observação da prática abordada, concluo que a metodologia do jogo tem um grande potencial na utilização em sala de aula na disciplina de Artes. Todas as experiências que tive até então com este recurso metodológico, atingiram resultados satisfatórios.

Obviamente, o fato de que até então os resultados foram positivos, não significa que sempre será desta forma, mas que, dentre outros métodos, é uma potente possibilidade de ensino.

Ao fim do jogo em um rápido diálogo sobre este, surpreendi-me com uma aluna que agradeceu com um sorriso enquanto saía da sala: *Valeu sora! Essa foi a melhor aula de artes que eu já tive.*

Portanto, que o jogo pode ampliar o potencial de ensino e motivar os alunos, já não me resta dúvidas. Porém, persiste o questionamento sobre o modo de manter este

estado lúdico nos momentos em que não estamos em jogo e como fazer a transição de um momento de jogo para um momento de *não jogo*.

Não defendo aqui o jogo como método pra alcançar a experiência, mas como um propositor que provoca o que pode vir a ser uma experiência pessoal. Pois o saber da experiência é pessoal e intransferível. Os alunos passaram por um mesmo jogo, mas a experiência ou até mesmo a indiferença será singular em cada aluno.

Sendo o jogo uma atividade que desperta um estado de relaxamento por pertencer a uma esfera relacionada ao lazer e, portanto, relacionada ao ócio, o jogo estimula uma distensão. Segundo vimos nas ideias de Benjamin, Huizinga e Larrosa, o "processo de assimilação se dá em camadas muito profundas e exige um estado de distensão que se torna cada vez mais raro [...] o tédio é o ponto mais alto da distensão psíquica. O tédio é o pássaro onírico que choca os ovos da experiência." (BENJAMIN, 2012, p.221), "Para os gregos, os tesouros do espírito eram fruto do ócio." (HUIZINGA, 2008, p. 164), assim:

[...] o sujeito da experiência se define não por sua atividade, mas por sua passividade, por sua receptividade, por sua disponibilidade, por sua abertura. Trata-se, porém, de uma passividade anterior à oposição entre ativo e passivo, de uma passividade feita de paixão, de padecimento, de paciência, de atenção, como uma receptividade primeira, como uma disponibilidade fundamental, como uma abertura essencial. (LARROSA, 2002, p. 24)

Portanto, o estado de distensão proporcionado pelo jogo favorece o acontecimento da experiência.

No entanto, jogos e materiais didáticos requerem tempo e dedicação. É compreensível que o professor desmotivado e desvalorizado descarte a ideia, pois é preciso abrir mão da acomodação, e dispor de um tempo que em muitos casos é escasso. Mas está claro que a abordagem dos conteúdos ganha outra dimensão e a motivação dos alunos se transforma.

A maioria dos jogos também requer a imaginação, a formação da imagem do que pode acontecer se mover tal peça, imaginar as possibilidades para cada jogada. Deste modo também a arte usa a imaginação a partir do percebido no mundo, a imaginação na

formação de ideias e imagens mentais e das possibilidades de reações e mediações que o objeto artístico causará no público. Isso também acontece na relação com a literatura, entendida como manifestação artística e presente neste processo específico.

Portanto, depois de realizar estas experiências, ligadas a investigação teórica aqui apresentada, reafirmo que o professor pode ampliar o aprendizado em artes utilizando objetos didáticos que façam o aluno perceber a possibilidade de aceitar sua própria imaginação e ação como objeto potencial. Observando que muitos artistas e escritores vão além do natural e além deste mundo, é possível provocar um diálogo entre o aluno e suas próprias criações interiores e, deste modo, possibilitar que estas sejam externadas através das artes plásticas e escritas.

O processo de percurso, possibilitado e vivenciado através do jogo criado e principal enfoque desta monografia, também ampliou as relações com a matéria que se pretendia ensinar, pois tanto a forma do jogo, quanto o conteúdo artístico e literário, baseavam-se na mesma ideia de deslocamento e viagem.

Por fim, visto que arte e jogo se relacionam em diversas faces, a união entre ambos mostra-se como um facilitador, a fim de gerar situações que favorecem o ensino em artes, bem como a aprendizagem por meio da experiência. Pretendo, a partir dessa minha experiência docente, aliada a outras que tenho desenvolvido e analisado, continuar pesquisando e trabalhando na criação de objetos e jogos propositores para utilizar no ensino de artes visuais.



## Referências

- BEMVENUTI, Alice (org.). **O Lúdico na Prática Pedagógica**. Curitiba: Ibplex, 2009.
- BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas v.1. São Paulo: Brasiliense, 2012. pp 123-128.
- \_\_\_\_\_. O narrador. In: **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas v.1. São Paulo: Brasiliense, 2012. pp. 213-240.
- BULHÕES, Maria Amélia. Quem sou eu? Quem é Ulisses? In: MIRANDA, Lenir de (Org.). **Meu nome é Ninguém**. Textos de Lenir de Miranda, José Emílio Burucúa et. al. Porto Alegre: Museu de Arte do Rio Grande do Sul / Ado Malagoli, 2009.
- CAMPOS, Haroldo de. *Finismundo: a última viagem*. Minas Gerais: Tipografia do Fundo de Ouro Preto, 1990.
- CATTANI, Icleia Borsa. **Passaporte para a Utopia**. Métis História e Cultura, Caxias do Sul, v.3, n.6, p.117-127, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Passaporte de Ulisses**. Museu de Arte Contemporânea –MAC RS. Catálogo de exposição. Porto Alegre, RS. 2003.
- \_\_\_\_\_. Salvo-conduto para a utopia. **Aplauso**, Porto Alegre, n. 44, ano 5, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Ulisses mix**. In: MIRANDA, L. de. A sinalização. Livro de Artista. Pelotas, 2000.
- CARVALHO, Alysson e outros (organizadores). **Brincar(es)**. Belo Horizonte: Editora UFMG, Pró-Reitoria de Extensão UFMG, 2005.
- CAVALCANTE, Mário Mendes. **Ulisses entre as artes visuais e a literatura. Um estudo de obras de José Roberto Aguilar e Lenir de Miranda**. Dissertação de mestrado em Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, 2011.
- COSTA, Luis Edegar de Oliveira. **O conceito de jogo e a legitimação da arte contemporânea**. 1994. Dissertação de mestrado em Artes Visuais, UFRGS. 186p.
- ELKONIN, Daniil. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FERREIRA, Glória. **Trilogias : conversas entre Nelson Felix e Glória Ferreira**. Rio de Janeiro : Pinakotheke, 2005.
- \_\_\_\_\_. Walter de Maria: entre invisibilidade e paisagem. In: BULHÕES, Maria Amélia & KERN, Maria Lúcia. **Paisagem: desdobramentos e perspectivas contemporâneas**. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2010.
- \_\_\_\_\_. A coisa é ar. In: FELIX, Nelson (org). **Nelson Félix**. Rio de Janeiro: Editora Casa da Palavra, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Ed. Paz e Terra.

FREITAS, Tatiana Maria Gandelman de. **Da Odisséia ao Finismundo: experiência e vivência em Homero e Haroldo de Campos**. XI Congresso Internacional da ABRALIC, UFRJ, São Paulo, 2008. Disponível em: [http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/065/TATIANA\\_FREITAS.pdf](http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/065/TATIANA_FREITAS.pdf). Último acesso: 21/11/2013

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

HERNÁNDEZ, Fernando. Por que dizemos que somos a favor da educação, se optamos por um caminho que deseduca e exclui? p. 43-61. In: **Tecnologias para transformar a educação** / Juana María Sancho et al.; tradução Valério Campos. – Porto Alegre: Artmed, 2006.

HOMERO. **Odisseia**. Editora Scipione, 2008.

LAROSSA, Jorge. **Nota sobre a experiência e o saber da experiência**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, jan./fev./mar./abr. 2002, n. 19, p. 20-28. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/rbedu/n19/n19a03.pdf>

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1994.

MARTINS, Mirian Celeste. Conceitos e Terminologias. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.) **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2003, p. 49-60.

MARTINS, Mirian Celeste (Org.) **Mediação: provocações estéticas**. 1 ed. São Paulo: Instituto de Artes/Unesp. Pós-graduação, 2005. v. 1. N.1 p. 40-57.

MIRANDA, Lenir de (Org.). **Meu nome é Ninguém**. Textos de Lenir de Miranda, José Emílio Burucúa et. al. Porto Alegre: Museu de Arte do Rio Grande do Sul / Ado Malagoli, 2009.

MIRANDA, Lenir de. **Autobiografia de todos nós**. Pelotas: Livraria Mundial, 1994.

\_\_\_\_\_. **A sinalização**. (Livro de Artista). Pelotas: Edição do Autor, 2000.

\_\_\_\_\_. (Org.). **A SINALIZAÇÃO os sinais com os quais captamos o mundo numa dualidade desenho/literatura**. Pelotas: Edição do Autor, 2001.

\_\_\_\_\_. **Passaporte de Ulisses**. (Livro de Artista). Pelotas: Edição do Autor, 2002.

\_\_\_\_\_. **Nostos. A nostalgia de todos nós**. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Porto Alegre: UFRGS, 2003, p. 49. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/12130>.

MORRIS, Robert. *O tempo presente do espaço*. In: **Escritos de Artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

NAVES, Rodrigo. **Nelson Felix**. São Paulo : Cosac & Naify, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Educação, Arte e jogo**. 2. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

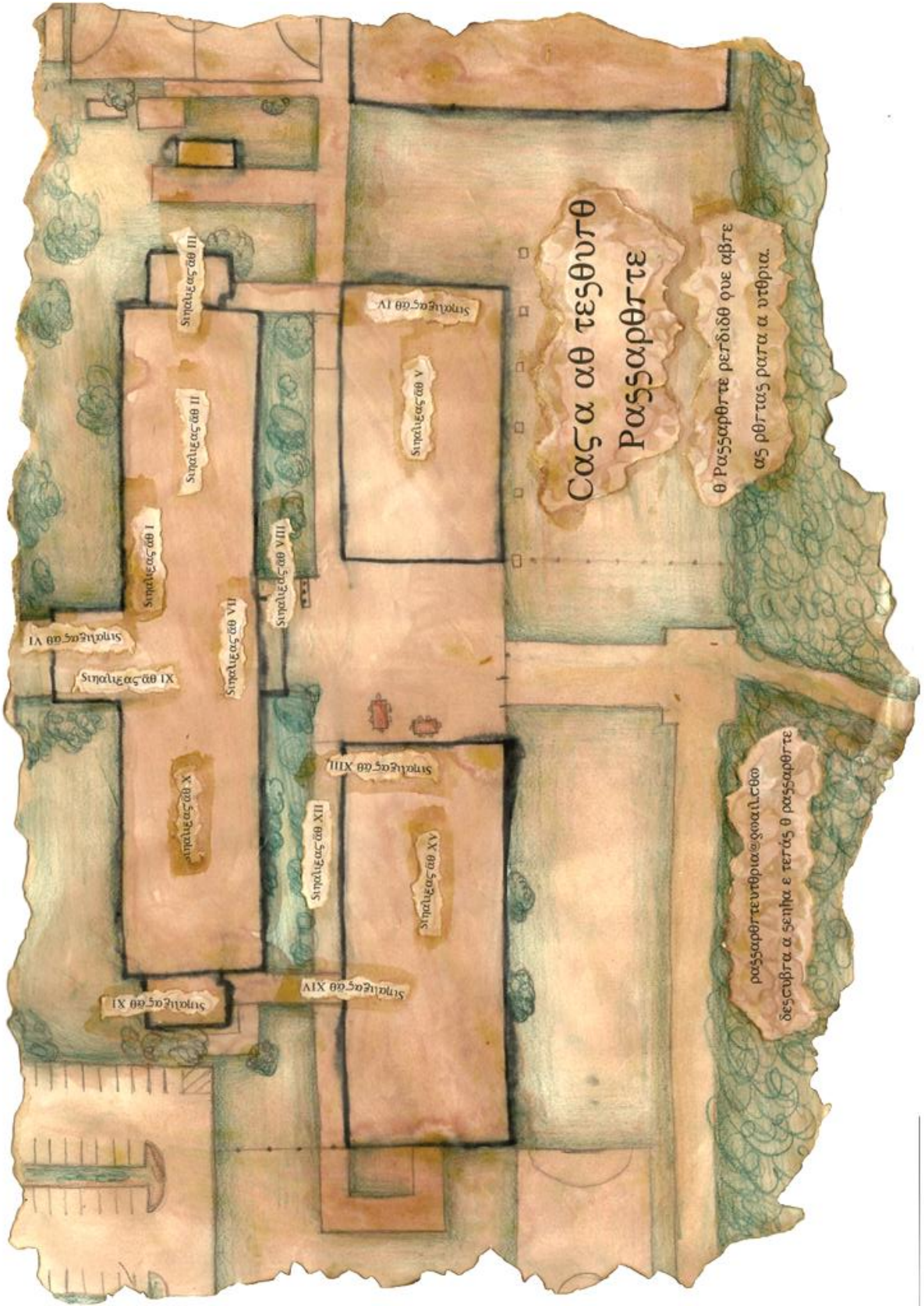
SILVEIRA, Paulo Antonio de Menezes Pereira da. As odisséias possíveis. In: **Porto arte: revista de artes visuais**. Porto Alegre Vol. 15, no.25 (Nov 2008), p.141-155.

\_\_\_\_\_. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS; Fumproarte/SMC, 2001.

TOURINHO, Irene. Transformação no ensino da arte: algumas questões para reflexões conjuntas. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.) **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2003, p27-34.

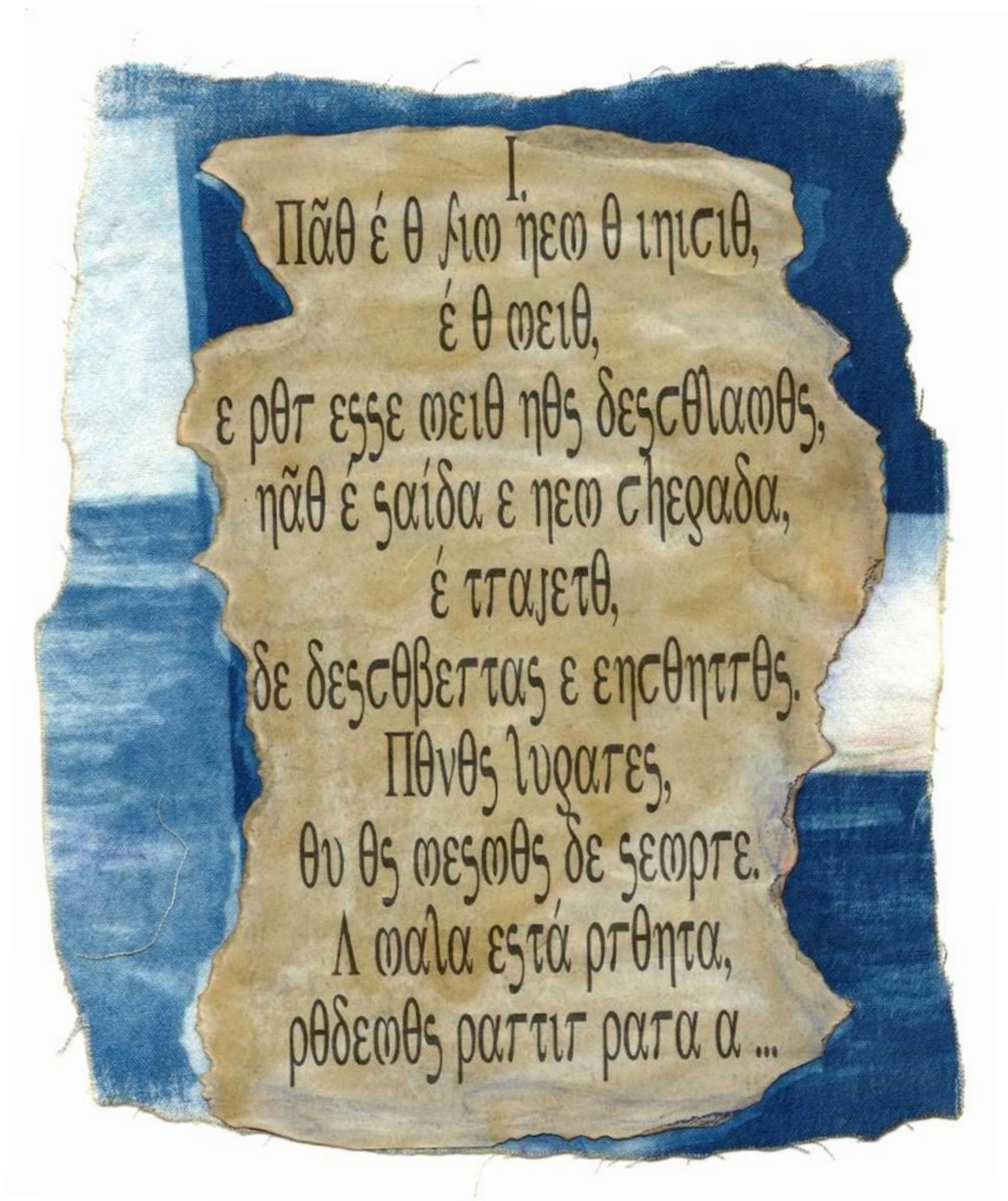
**Apêndice A - Material do Jogo**





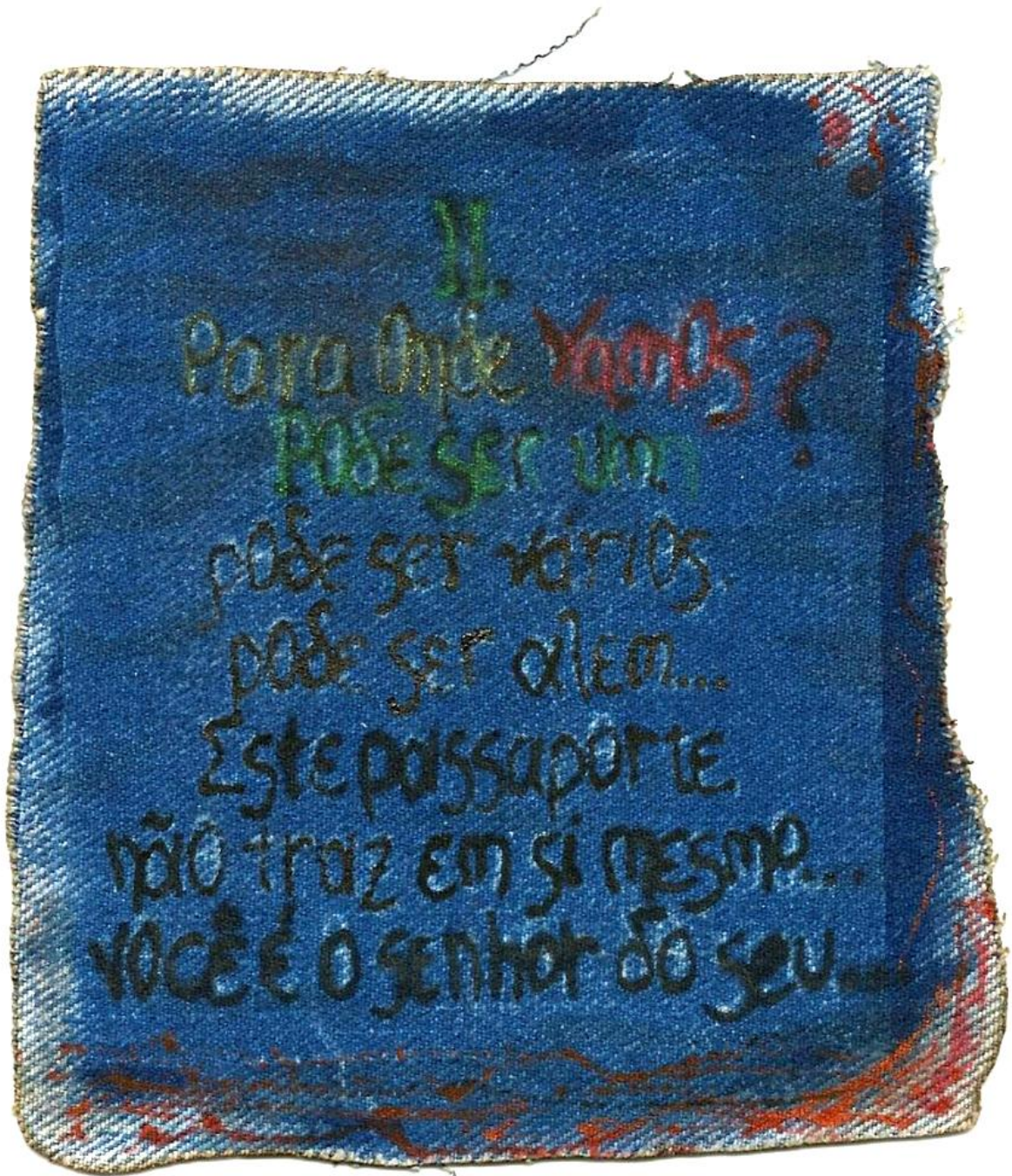
Μαπα

## Enigmas



1. Não é o fim nem o início, é o meio, e por esse meio nos descolamos, não é saída e nem chegada, é trajeto, de descobertas e encontros. Novos lugares ou os mesmos de sempre. A mala está pronta podemos partir para a ...

Resposta: Viagem



2. Para onde vamos? Pode ser um, pode ser vários, pode ser além... Este passaporte não traz em si mesmo... você é o senhor do seu...

Resposta: destino





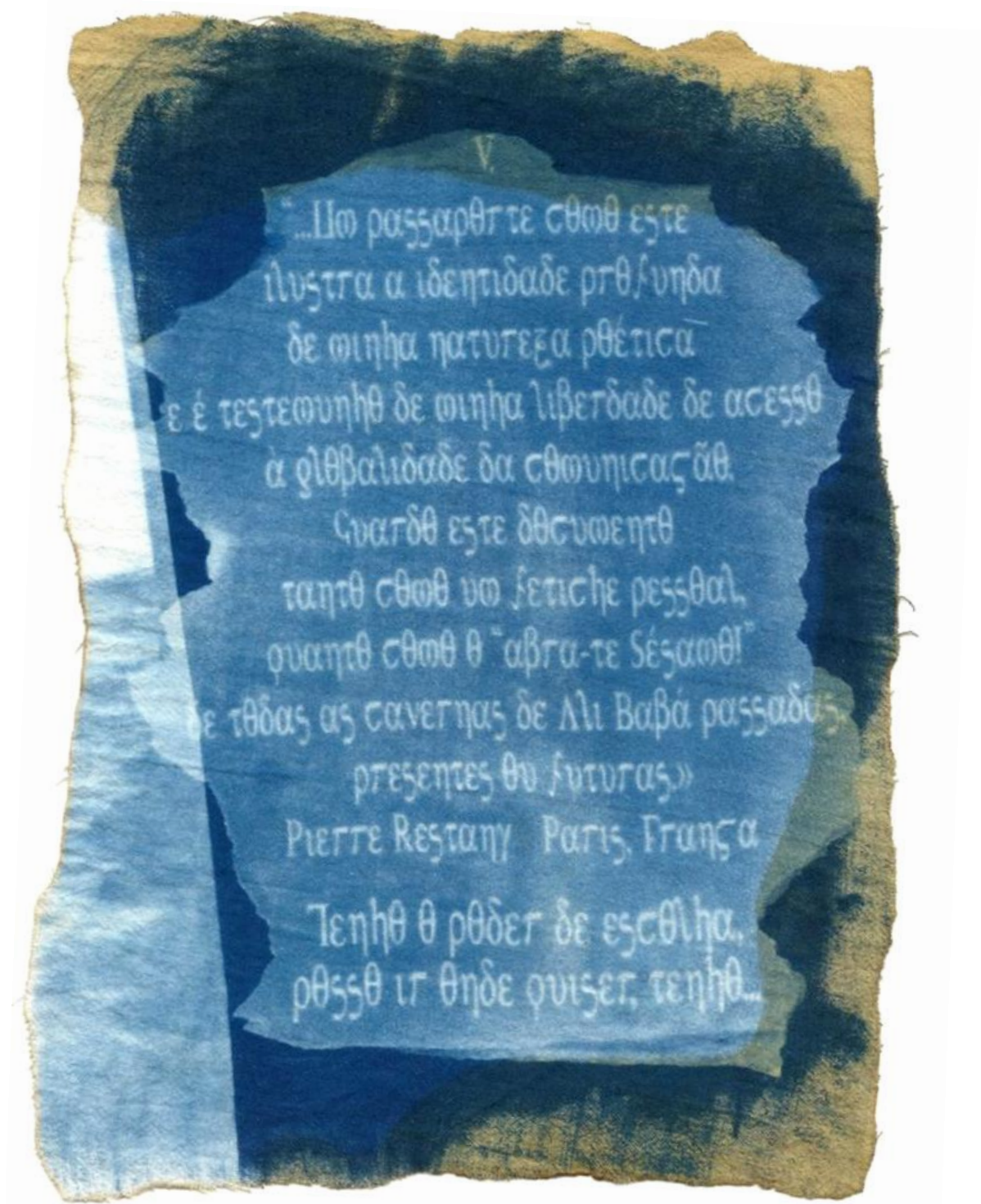
3. Um mundo imaginário, fantasioso, perfeito, idealizado. Forma irreal e absurdamente otimista de ver as coisas como gostaríamos que fosse... aspiração, sonho ou desejo sempre imaginário.

Resposta: Utopia



4. Está longe, ou está perto, mas não se está onde era o certo... Expulso, banido ou simplesmente afastado pelas circunstâncias, traz consigo o desejo de retorno.

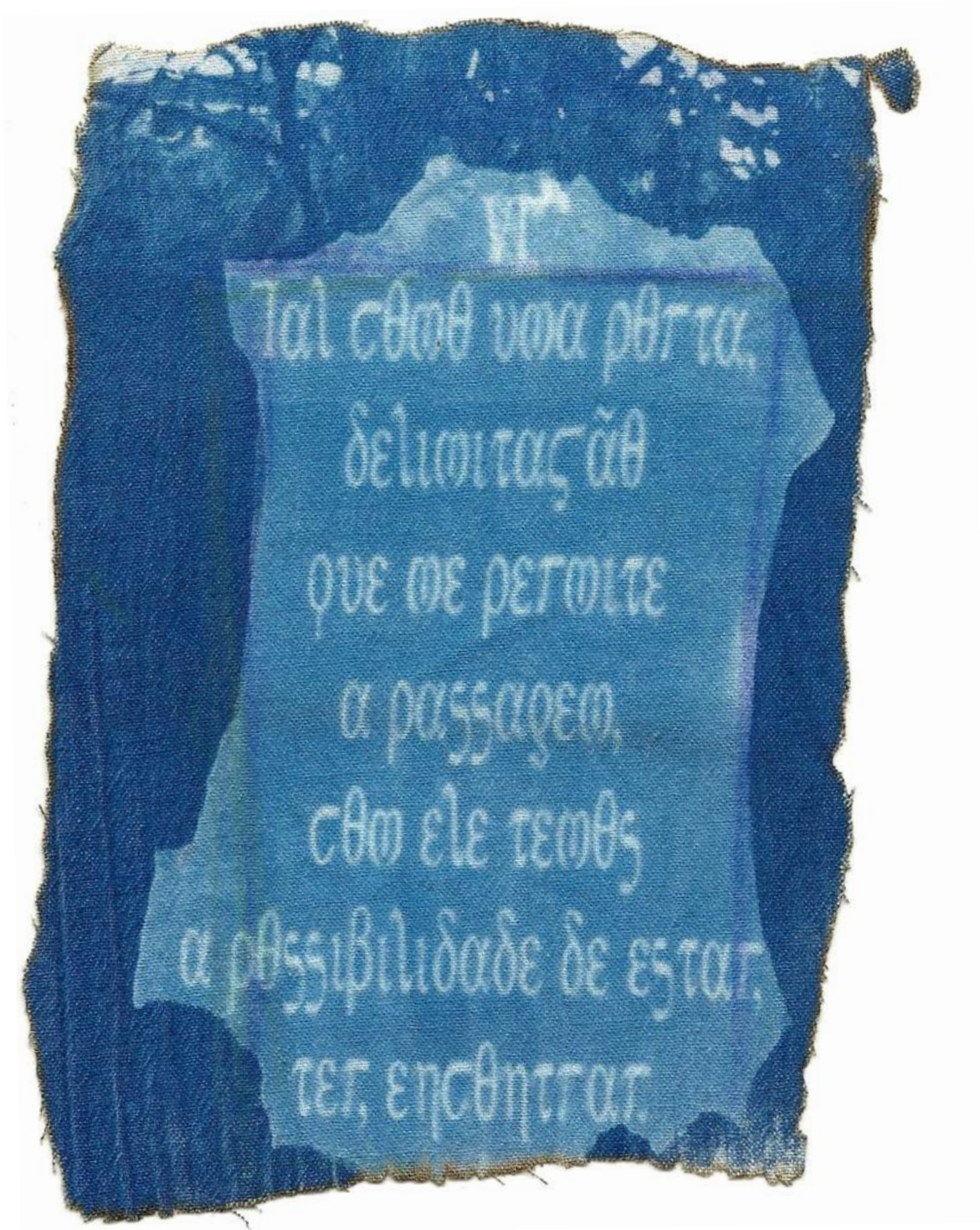
Resposta: Exilado



5. “...Um passaporte como este ilustra a identidade profunda de minha natureza poética e é testemunho de minha liberdade de acesso à globalidade da comunicação. Guardo este documento tanto como um fetiche pessoal, quanto como o “abra-te Sésamo!” de todas as cavernas de Ali Babá passadas, presentes ou futuras.» Pierre Restany Paris, França 2002

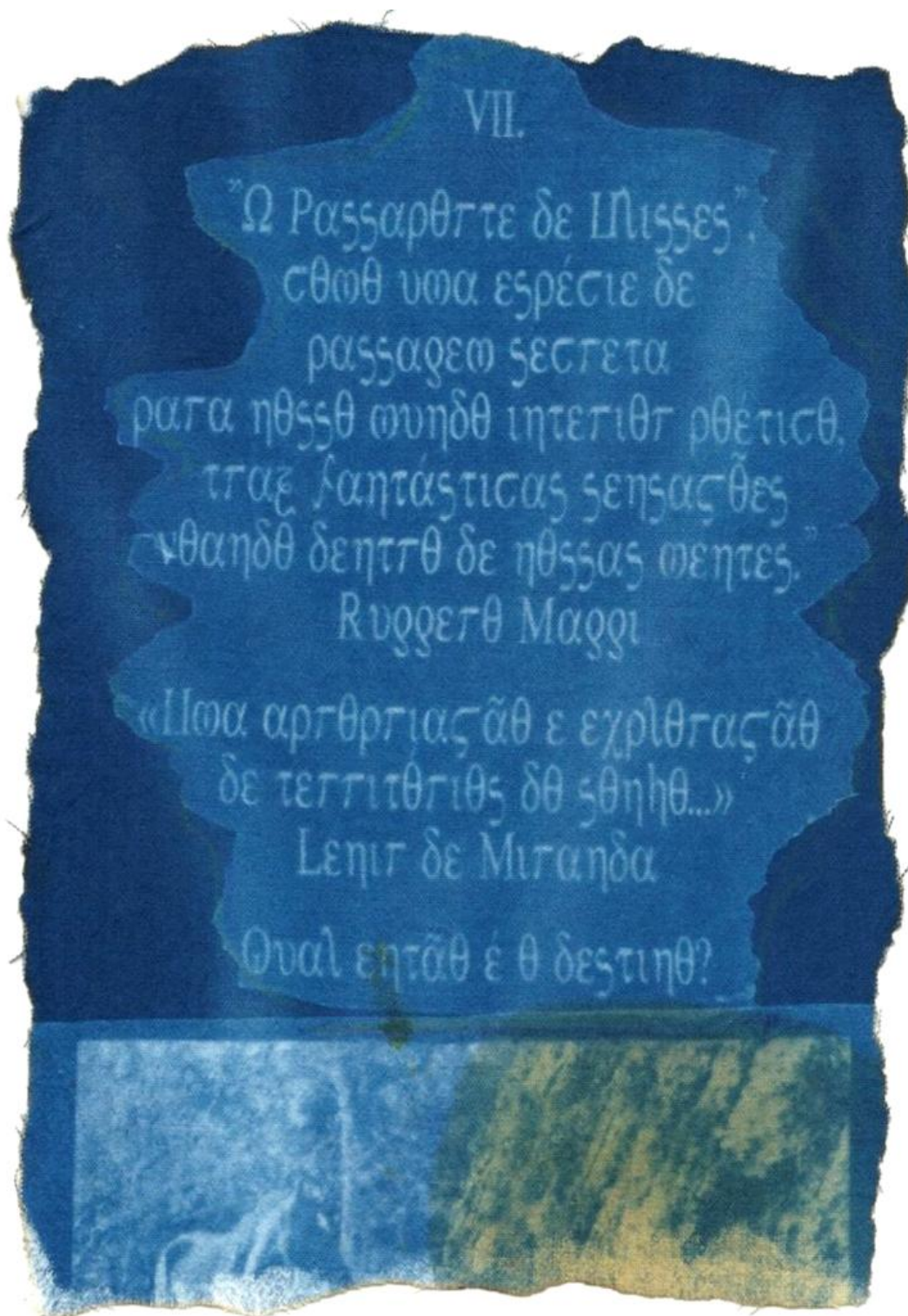
Tenho o poder de escolha, posso ir onde quiser, tenho...

Resposta: Liberdade



6. Porta, delimitação que me permite a passagem, com ele temos a possibilidade de estar, ter, encontrar.

Resposta: Acesso



7. "O Passaporte de Ulisses", como uma espécie de passagem secreta para nosso mundo interior poético, traz fantásticas sensações voando dentro de nossas mentes." Ruggero Maggi

Uma apropriação e exploração de territórios do sonho... Lenir de Miranda

Qual então é o destino?

Resposta: Mundo\_interior\_poético



8. "E assim como a utopia, ele pressupõe o retorno: como Ulisses, somos todos timoneiros de nosso regresso. No exílio dos dias, todos vagamos sobreviventes, até o retorno a nós mesmos – Ithaca. Para a artista todos somos Ulisses. O nevoeiro de Ítaca invade a todos nós." Icléia Borsa Cattani

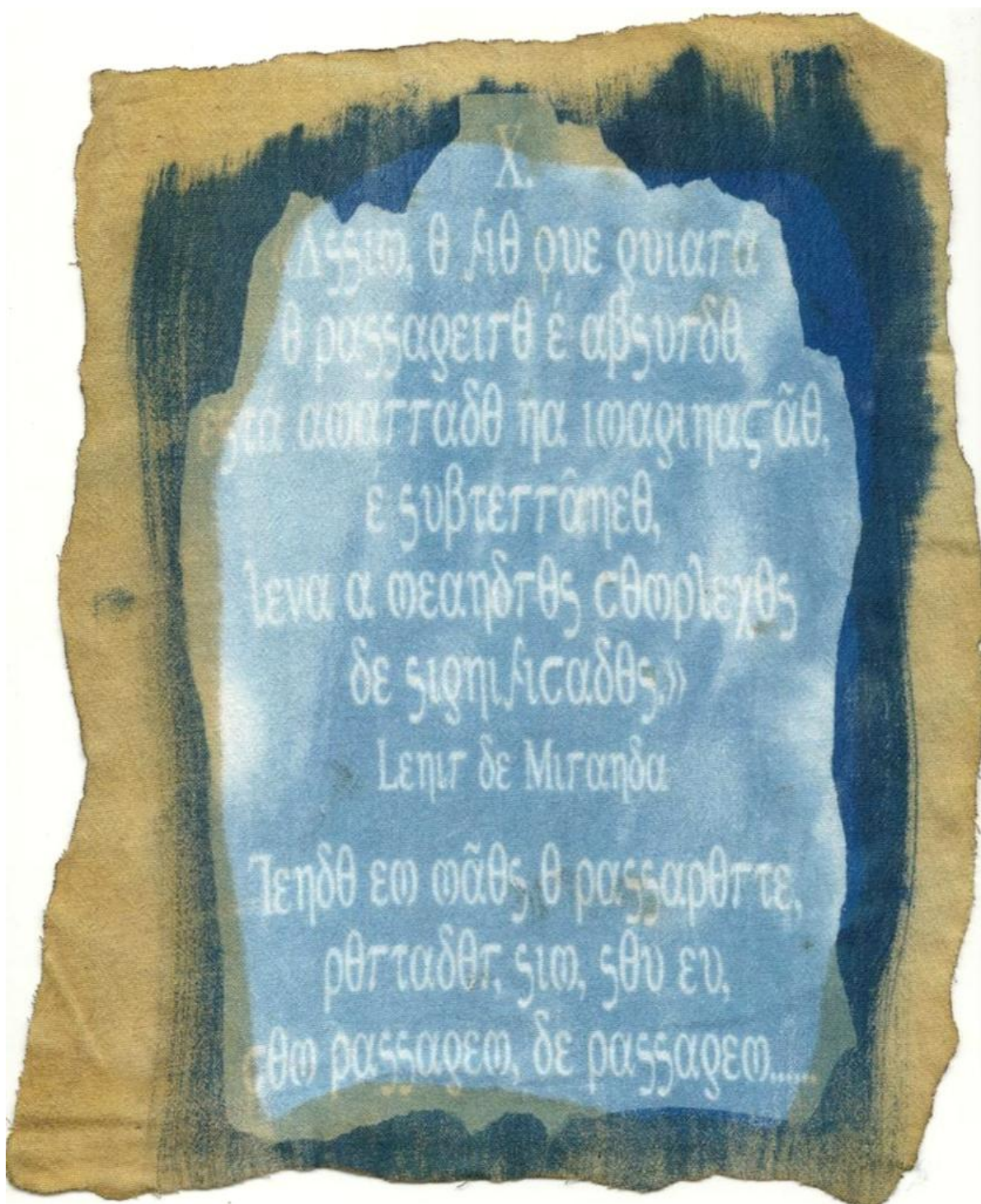
A resposta está diante de seus olhos, para onde buscamos, todos nós Ulisses, o regresso?

Resposta: Retorno\_a\_nós\_mesmos



9. Olhando para traz, no exílio dos dias, e no aqui, todos...

Resposta: Vagamos\_sobreviventes

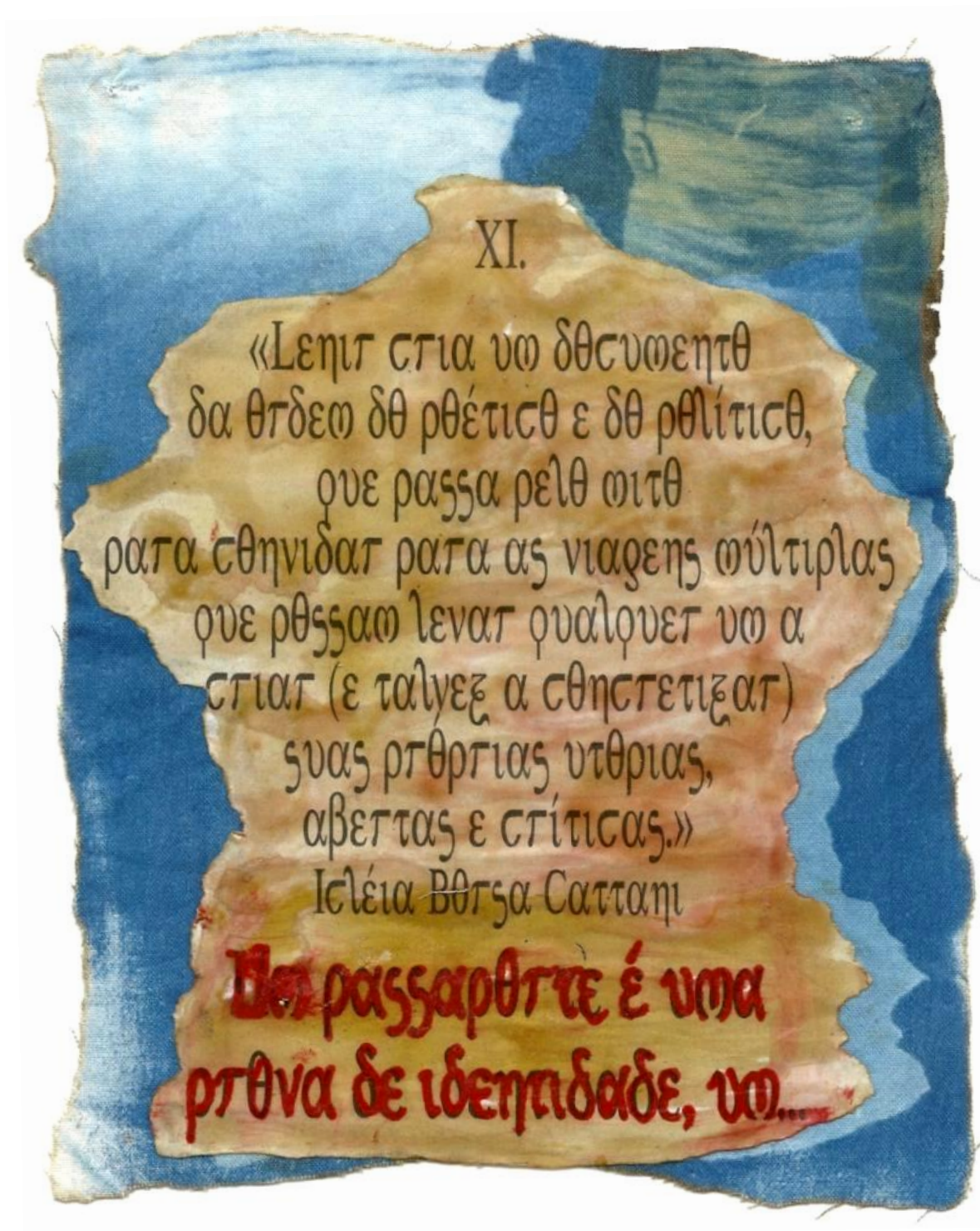


10. "Assim, o fio que guiará o passageiro é absurdo, está amarrado na imaginação, é subterrâneo, leva a meandros complexos de significados." Lenir de Miranda

Tendo em mãos o passaporte, portador, sim, sou eu, com passagem, de passagem...

Resposta: Passageiro





11. «Lenir cria um documento da ordem do poético e do político, que passa pelo mito para convidar para as viagens múltiplas que possam levar qualquer um a criar (e talvez a concretizar) suas próprias utopias, abertas e críticas.» Icléia Borsa Cattani

Um passaporte é uma prova de identidade, um...

Resposta: Documento



12. Procuo a sinalização, é ela que me revela a ...

Resposta: Direção



13. “Este passaporte é um documento de exilados. Uma declaração do desejo de retorno e de condições portadoras de uma pessoa que aspira evadir-se para um outro universo.” Lenir de Miranda

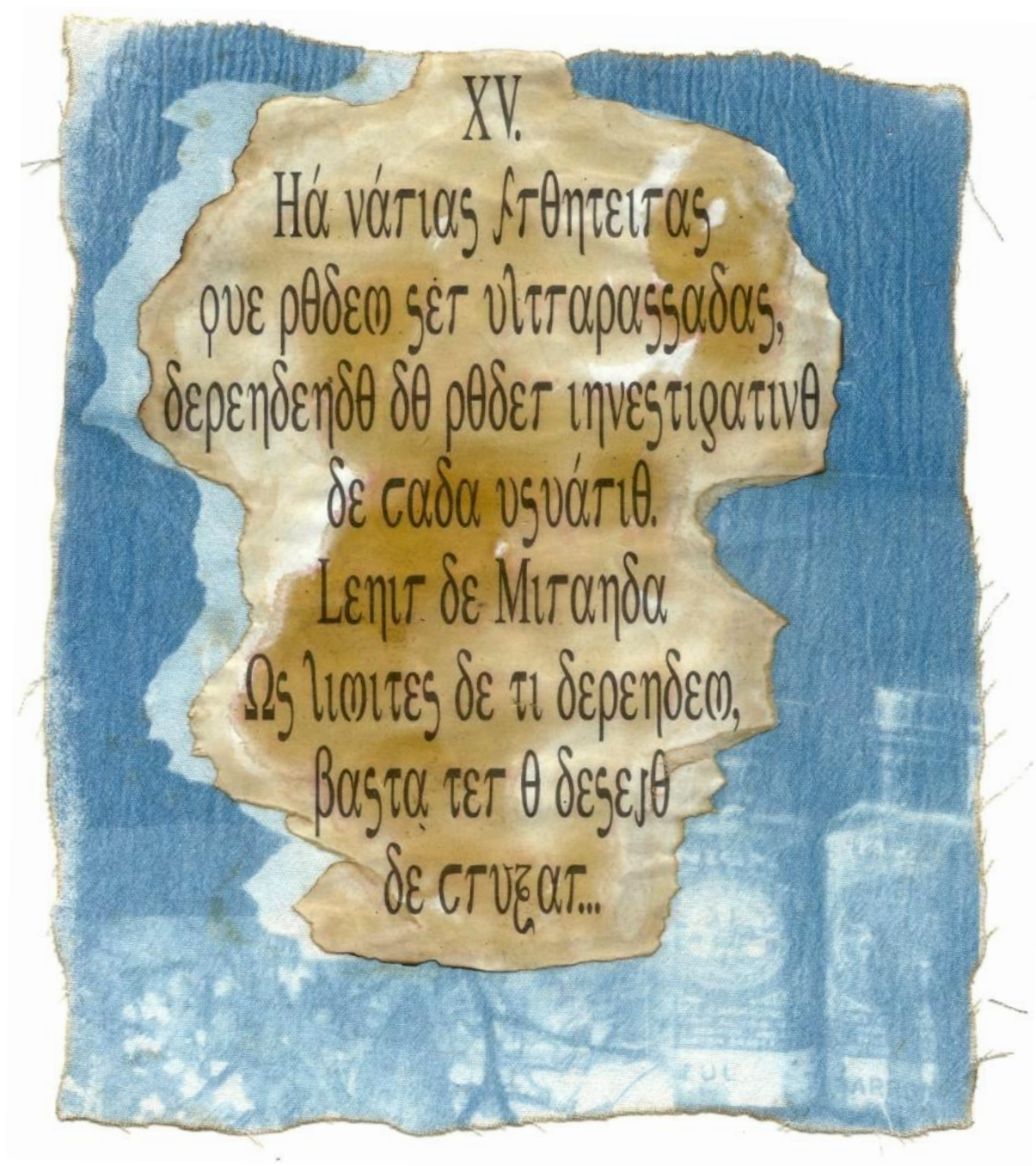
Nostos, a nostalgia de todos nós, olhando para traz, re visitando na memória, o que agora está distante, desejo o...

Resposta: Regresso



14. Caminho a ser tomado, andado, vivido, limites de espaço entre o início e o fim, é ação, rota em movimento.

Resposta: Percurso



15. Há várias fronteiras que podem ser ultrapassadas, dependendo do poder investigativo de cada usuário. Lenir de Miranda

Os limites de ti dependem, basta ter o desejo de cruzar...

Resposta: Fronteira

## **Apêndice B - Projeto de Ensino**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE ENSINO E CURRÍCULO

Estágio I

Professora Paola Zordan

Projeto Pedagógico Odisseias:  
Poéticas do Deslocamento

Rafaéli Knabach Andrade

Porto Alegre, 2013.

Os mitos nos levam a conhecer um mundo criado pela imaginação, utilizando-se de alegorias para representar significações de sentimentos e atitudes humanas. A criança pequena, por si só, inventa possibilidades, histórias, imagina situações e muitas vezes conta suas histórias com convicção de verdade, não porque queira enganar, mas porque possivelmente acredita na sua própria imaginação.

Este projeto pretende utilizar a mitologia Grega, mais especificamente as obras de Homero, *Ilíada* e *A Odisseia* e suas diversas releituras como pano de fundo ou fio condutor para despertar a imaginação e pensar o "estar em percurso", o ser humano como transeunte, tanto na esfera física, quanto no imaginário subjetivo de navegadores que aspiram o retorno, um retorno a essência de si mesmo ou a utopia da procura de um porto perdido, ou ainda, inalcançável. Uma busca, um deslocamento, por vezes carregada de nostalgia.

No entanto, não é o destino o objetivo principal, e sim o processo de deslocamento, de mudança, a experiência de vivenciar o prazer de novas descobertas e conquistas, tendo "Ítaca" como desejo final, mas não o principal, "*Não espere de Ítaca régia recompensa. Ítaca te proporcionou rota fulgurante.*" (Constantino Kaváfis). Portanto, pretende-se **provocar nos alunos o sentimento de aventura em relação ao conhecimento**, mostrar que a maior recompensa da viagem não é a chegada, mas o percurso, o conhecimento adquirido e a nova pessoa em quem nos tornamos, ninguém retorna o mesmo de uma viagem.

Neste processo iremos conhecer obras e artistas de diferentes épocas, que se apropriam do mesmo tema para seu trabalho, contextualizando-os.

Como meio para o ensino, serão utilizados jogos diversos e proposições lúdicas, com o mesmo intuito de despertar o imaginário, despertar o homo ludens adormecido (Paulo Brusky) e evadir-se para outro universo (Lenir de Miranda).

O mito de Ulisses e o conceito de jogo se assemelham em diversos aspectos, ambos se realizam através de desafios na busca por uma chegada, um vencer, há um percurso e um destino, ou objetivo.

A seguir, serão apresentadas propostas prático/pedagógicas para o 1º ano e 8ª série, ambas do Ensino Fundamental, do Colégio de Aplicação da UFRGS.



**Proposta para 8ª série, turma 81B**

Duração: 14 Aulas

Turma: 15 alunos

Período: 1h30min minutos

A temática do ano da 8ª série é o espaço, um campo amplo em possibilidades. Até então, foram trabalhados pelo professor, a Intervenção Urbana, criação de um projeto de monumento pessoal, foto novela e criação e execução de estampas para camisetas.

Neste contexto, o objetivo deste projeto, tem em vista ir além do espaço físico tridimensional onde habitamos, pretende perambular por lugares não mapeados, lugares ilusórios, lugares escondidos no pensamento, lugares esquecidos há muito tempo, lugares utópicos possivelmente encontrados na garimpagem da imaginação. Com o foco no trânsito, o deslocamento, o processos onde acontecem encontros, desencontros e fugas.

No primeiro momento será promovido um olhar para o espaço interno e imaginário, espaços de vivência pessoal em memórias de trajetórias, na busca de um mergulho em nós mesmos. Além da observação do cotidiano do aluno e espaços de deslocamento.

A ideia de espaço em movimento, traz consigo o conceito de tempo, em Ulisses encontramos tempos variáveis e contrastantes, seja em Joyce ou Homero, uma Odisseia de um dia ou de uma década.

No plano de ensino do professor da turma, entre os movimentos artísticos que ampliam a noção de espaço, está a Land Art, sendo a Land Art uma proposta de experiência no espaço macro da natureza, e em alguns casos, como na obra de Walter de Maria, configurada no deslocamento a um local distante, relaciona-se perfeitamente com a ideia de viagem, além da obra do artista Nelson Félix que trabalha com conceitos de espaço/tempo, sendo o imaginário a única forma de alcançar a imensidão.

Deste modo, a proposta pretende partir do espaço interno em direção e em relação ao externo tanto do cotidiano como em territórios desconhecidos.

**Objetivo Geral:** Trabalhar as noções de espaço, em âmbito, imaginário, local, em percursos do cotidiano pessoal, e macro, com obras de grande escala física e temporal.

**Objetivos de ensino:**

Provocar o diálogo sobre o cotidiano real e imaginário, despertando um pensamento poético em referência ao espaço;

Provocar situações de experiência;

Apresentar Artistas que trabalham com o suporte Livro de Artista e o movimento Land Art.

**Objetivos de aprendizagem:**

Assimilar relações de espaço/tempo em deslocamento;

Apropriar-se de conceitos relativos a Espaço e percursos;

Aprender a costura de livros;

Conhecer o suporte "Livro de Artista" e produzir.

Envolver-se e conhecer o trabalho de terra (Land Art) em amplos espaços.

**Aula 1 - 19/08**

No primeiro momento será aberto um diálogo sobre o espaço, conceitos e definições que o envolvem (território, fronteiras, marcações, medidas, distancia, real, virtual...), após a mesma reflexão acerca do tempo (presente, passado, futuro, duração, finito, infinito, lento, rápido...) e ainda o resultado da soma destes dois conceitos

(movimento, velocidade, experiência, itinerário, deslocamento...) chegando ao tema da Odisseia, uma longa viagem com várias mudanças de destino.

#### Jogo de viagem - Odisseia

Será elaborado um jogo, com o fio condutor da história de Ulisses, fazendo um link com as histórias dos alunos .

O objetivo é despertar lembranças e provocar o pensamento sobre seus percursos de vida a fim de posteriormente elaborar um Livro de Artista, inspirado na obra "Passaporte de Ulisses" (da artista Lenir de Miranda), sobre os trajetos e vivências em deslocamento e mudanças, seja biográfico ou fictício. Através deste jogo, espera-se que os alunos estejam mais próximos em relação a temática.

Em cada carta, terá uma imagem de obra de arte relacionada ao texto escrito que estará no verso. Cada carta terá um número correspondente à ordem da história. Junto ao texto terá uma pergunta que deverá ser respondida pelo jogador, algumas perguntas são de caráter muito pessoal, para não constranger os alunos, será permitido que cada um crie um personagem, em caso de não querer responder, poderá dar a resposta em nome de seu personagem. Deste modo, mesmo não querendo responder, o aluno refletirá sobre a questão para formular a resposta.

As cartas serão embaralhadas e distribuídas entre os alunos, que irão apresentá-las e responde-las na ordem da numeração.

#### Questões para as cartas:

1. Ulisses vivia em Ítaca onde era Rei, com sua esposa Penélope e seu pequeno filho recém nascido Telêmaco . Onde você está? Onde é o seu lugar?

2. Quando Telêmaco tinha apenas um mês de idade, Ulisses foi convocado para a guerra de Tróia, reluta, mas acaba partindo para a guerra deixando para trás seu reino e família. O que você precisa deixar pra trás?

3. Homero foi um poeta da Grécia Antiga que nasceu e viveu no século VIII a.C. É autor de duas das principais obras da antiguidade: os poemas épicos Ilíada e Odisséia, onde estão narradas as aventuras de Ulisses.

Que aventura você gostaria de ter vivido?

4. Ilíada – poema épico grego, considerado o mais antigo da literatura ocidental. São 15.693 versos que narram os acontecimentos do último ano da Guerra de Tróia (cidade chamada de Ilion pelos gregos). Você já viveu uma guerra? Lutou por algo?

5. Odisséia – são 24 cantos que narram a viagem de volta do herói grego Odisseu (Ulisses) da Guerra de Tróia. São 10 anos de aventuras até chegar na Ilha de Ítaca, onde era rei. Você já viveu uma aventura na volta para casa?

6. A guerra de Tróia aconteceu por causa da mulher mais bela do mundo, era Helena, filha de Zeus e de Leda, esposa de Menelau, rei de Esparta, que a conquistara disputando contra vários outros reis pretendentes, tendo todos jurado lealdade ao marido de Helena e sempre protegê-la, qualquer que fosse o vencedor da disputa.

Por quem você iria para a guerra?

7. Quando Páris foi a Esparta em missão diplomática, apaixonou-se por Helena, raptou-a ou ambos fugiram para Troia, enfurecendo Menelau. Com quem você fugiria?

8. Então os Gregos partem para Tróia para resgatar Helena, dentre eles está Ulisses, e assim começa a “Guerra de Tróia”. O que te faria partir? O que te faria pegar a estrada?

9. Foi o esperto sagaz Ulisses que teve a grande ideia que garantiu a vitória dos Gregos sobre os Troianos. O cavalo de Tróia. Os Gregos construíram um grande cavalo de madeira, e dentro dele se esconderam. Você já teve uma grande ideia?

10. O grande Cavalo foi deixado à porta da cidade pelos gregos, os troianos acreditaram que ele seria um presente como sinal de rendição do exército inimigo. Caíram na armadilha, carregaram para dentro das muralhas e a noite os soldados gregos saíram do cavalo dominando a cidade. Você já caiu em alguma armadilha? Já foi enganado?

11. A expressão "cavalo de Troia" se tornou largamente usada na cultura popular, sempre com o sentido de um artifício astuto, enganoso e perigoso, que possibilita a penetração dissimulada em território inimigo, e é a origem da expressão "um presente

grego", quando recebemos algo de aparência agradável mas que produz más consequências. Já ganhou um "presente de grego"?

12. E foi assim que após 10 anos de Guerra, os Gregos venceram os troianos. Você já passou por um longo período de "guerra"(dificuldade, luta, perseguição)?

13. Aquiles é um dos mais famosos heróis gregos. Filho de Tétis (deusa grega do mar) e Peleu (rei dos mirmidões), teve seu principal momento no cerco à cidade de Tróia. Participou junto com outros heróis e príncipes da Grécia em várias batalhas. Tornou-se famoso por sua bravura e força. Você já se sentiu um herói?

14. A mãe de Aquiles mergulhou-o, recém-nascido, nas águas do Estige. Este fato tornou o filho invulnerável, salvo pelo calcanhar onde era segurado e não foi banhado. Na Guerra foi mortalmente ferido no calcanhar por uma flecha envenenada arremessada por Paris. A expressão "calcanhar de Aquiles" é utilizada até os dias de hoje para representar o ponto fraco e vulnerável de uma pessoa ou de uma instituição. Qual é o teu ponto fraco?

15. Ao deixar Tróia, Ulisses e seus companheiros primeiramente encontraram os Cicônios, cuja cidade eles saquearam, mas em cujas mãos sofreram pesadas baixas. Já perdeu algum companheiro no caminho?

16. Ulisses e seus companheiro desembarcam na Ilha de Lótus que também é o nome de uma planta do esquecimento existente na ilha, os companheiro de Ulisses comem desta planta e perdem a memória, Ulisses precisa arrastá-los de volta para os barcos. Algum amigo já te guiou no caminho enquanto estava insano?

17. Navegaram e desembarcaram na ilha dos ciclopes, lá encontraram a casa de Polifemo filho de Posídon, entraram e ficaram a vontade, porém quando o cíclope chegou, fechou a porta e assim, ficaram trancados. Você já se meteu em uma enrascada?

18. Os ciclopes eram uma raça de fortes gigantes de um só olho, que ocupavam uma fértil região onde o solo gerava abundantes plantações por conta própria. Polifemo degolou dois homens, Ulisses planejou esfaqueá-lo enquanto dormisse, mas como iriam retirar a pedra? Quais são os gigantes no teu caminho?

**Possíveis perguntas.**

O que eu carrego na minha mala?

Qual vai ser meu norte ao topar em uma encruzilhada?

Qual o meu destino?

O desejo de Ulisses era apenas voltar para casa, para sua família. Para onde você gostaria de retornar?

Ah alguém por quem você espera? O que faz enquanto espera?

Quem você gostaria de encontrar em uma viagem?

Do que você pegaria um desvio?

Se você pudesse pegar um atalho, seria na direção do quê?

Você deseja voltar as origens?

A partir das memórias despertadas no jogo, os alunos serão desafiados a pensar em sua Odisseia, ou na criação de um personagem escrevendo um pequeno texto (caso estiverem calmos), se estiverem agitados, ficaremos apenas com a conversa e o desafio para pensarem em casa.

**Tarefa para casa:** Juntar papeis, folha vegetal, telas, tecidos, pequenos metais, tintas, dobradiças, parafusos, folhas de árvore, objetos pessoais e significativos, objetos que marcam ou marcaram um percurso...

**Aula 2 - 26/08**

Apresentação de PPT sobre Livros de Artista, definições do campo e imagens diversas com estruturas variadas. Apresentação dos livros "Sinalização" e "Fim de expediente", da artista Lenir de Miranda, abrindo dialogo sobre poéticas do deslocamento e a figura do personagens Ulisses (Agnes Bloom) e a Odisseia. Apresentação de livros físicos para um contato mais próximo e circulação entre os alunos.



1. Não é o fim nem o início, é o meio, e por esse meio nos descolamos, não é saída e nem chegada, é trajeto, de descobertas e encontros. Novos lugares ou os mesmos de sempre. A mala está pronta podemos partir para a ...

2. Para onde vamos? Pode ser um, pode ser vários, pode ser além... Este passaporte não traz em si mesmo... você é o senhor do seu...

3. Um mundo imaginário, fantasioso, perfeito, idealizado. Forma irreal e absurdamente otimista de ver as coisas como gostaríamos que fosse... aspiração, sonho ou desejo sempre imaginário.

4. Está longe, ou está perto, mas não se está onde era o certo... Expulso, banido ou simplesmente afastado pelas circunstâncias, traz consigo o desejo de retorno.

5. "...Um passaporte como este ilustra a identidade profunda de minha natureza poética e é testemunho de minha liberdade de acesso à globalidade da comunicação. Guardo este documento tanto como um fetiche pessoal, quanto como o "abra-te Sésamo!" de todas as cavernas de Ali Babá passadas, presentes ou futuras.» Pierre Restany Paris, França 2002

Tenho o poder de escolha, posso ir onde quiser, tenho...

6. Porta, delimitação que me permite a passagem, com ele temos a possibilidade de estar, ter, encontrar.

7. "O Passaporte de Ulisses", como uma espécie de passagem secreta para nosso mundo interior poético, traz fantásticas sensações voando dentro de nossas mentes." Ruggero Maggi

Uma apropriação e exploração de territórios do sonho... Lenir de Miranda

Qual então é o destino?

8. "E assim como a utopia, ele pressupõe o retorno: como Ulisses, somos todos timoneiros de nosso regresso. No exílio dos dias, todos vagamos sobreviventes, até o retorno a nós mesmos – Ithaca. Para a artista todos somos Ulisses. O nevoeiro de Ítaca invade a todos nós." Icléia Borsa Cattani

A resposta está diante de seus olhos, para onde buscamos, todos nós Ulisses, o regresso?



9. Olhando para traz, no exílio dos dias, e no aqui, todos...

10. Assim, o fio que guiará o passageiro é absurdo, está amarrado na imaginação,

é subterrâneo, leva a meandros complexos de significados. Lenir de Miranda

Tendo em mãos o passaporte, portador, sim, sou eu, com passagem, de passagem.....

11. «Lenir cria um documento da ordem do poético e do político, que passa pelo mito para convidar para as viagens múltiplas que possam levar qualquer um a criar (e talvez a concretizar) suas próprias utopias, abertas e críticas.» Icléia Borsa Cattani

Um passaporte é uma prova de identidade, um...

12. Procuro a sinalização, é ela que me revela a ...

13. “Este passaporte é um documento de exilados. Uma declaração do desejo de retorno e de condições portadoras de uma pessoa que aspira evadir-se para um outro universo.” Lenir de Miranda

Nostos, a nostalgia de todos nós, olhando para traz, re visitando na memória, o que agora está distante, desejo o...

14. Caminho a ser tomado, andado, vivido, limites de espaço entre o início e o fim, é ação, rota em movimento.

15. Há várias fronteiras que podem ser ultrapassadas, dependendo do poder investigativo de cada usuário. Lenir de Miranda

Os limites de ti dependem, basta ter o desejo de cruzar...



Obs: Levarei uma caixa com folhas e materiais diversos para os alunos que porventura esquecerem de trazer, há também alguns materiais da turma que estão a disposição de uso.

#### **Aula 4 - 16/09**

Antes de começarmos a encadernação, será distribuído o poema Ítaca de Constantino Kaváfis afim de despertar o pensamento e ideias para a elaboração do Passaporte. Leremos juntos e será solicitado que destaquem as frases que mais chamaram a atenção.

Após a leitura, partiremos para a encadernação dos materiais trazidos e acompanhamento individual das ideias dos alunos.

#### **Aula 5 - 23/09**

Caso não tenhamos terminado a estrutura do livro, será concluído no início da aula.

Após, para pensar o livro como uma viagem, e para marcar o começo. Será trazido mais um poema como disparador para pensar o início, de onde estamos saindo? para onde estamos indo? Pensar como seria um livro de viagem.

Como não há pontuação, a leitura do texto é difícil, portanto será entregue o poema impresso, porém escutaremos o poema em áudio na voz de Haroldo de Campos, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=zK7fg41NSmw>

Os alunos deverão sublinhar as partes que chamaram a atenção e então partiremos para a criação do livro.

#### **Aula 6 - 30/09**

Conclusão e apresentação dos "Passaportes".

**Aula 7 - 07/10**

Preparação para Bienal (com o foco no espaço físico e imaginário, serão selecionados trabalhos que dialoguem com a proposta do semestre)

**Aula 8 - 14/10**

Visita a bienal (não está confirmada a data, o plano deverá ser reestruturando caso ocorram mudanças)

**Obs: Não terão aula nos dias 21 e 28/10 devido as Olimpíadas da Escola e dia do Servidor Público, respectivamente.**

**Aula 9 - 04/11**

Trabalho sobre a bienal (à organizar)

**Aula 10 - 11/11**

Apresentação dialogada sobre a Land Arte. A ideia de percurso e experiências de deslocamento, a arte na terra. (possibilidade de organização de um jogo para o ensino sobre o movimento)

Foco especial no trabalho dos artistas Walter de Maria e Nelson Félix, porém serão apresentadas obras de outros artistas do movimento, como Robert Smithson.

Os alunos serão organizados em três grupos para pensar os projetos que serão realizados no amplo espaço externo da escola.

Definidos os grupos, farão uma breve conversa para colocarem as ideias e então faremos uma saída de campo para a observação dos espaços em potencial.

De volta a sala finalizarão os projetos que conterão um esboço, demarcação do espaço e levantamento dos materiais necessários que deverão ser trazidos na próxima aula.

### **Aula 12 - 18/11**

Elaboração prática da proposta.

### **Aula 13 - 25/11**

Após o termino da prática, serão elaborados mapas ou guias para a localização dos trabalhos, conforme os artistas da Land Art realizavam. Estes mapas poderão ser de modos diversos, desenho de planta baixa, coordenadas geográficas, descrição passo a passo do caminho, "quatro passos e vire a direita", por enigmas...

Os mapas serão xerocados na impressora da sala dos professores de artes, e serão entregues para outros alunos da escola durante a semana. Nesta semana os alunos deverão fotografar as reações e interações dos visitantes com o trabalho, estas fotografias serão apresentadas na próxima aula, com uma conversa sobre a experiência de propor uma situação.

### **Aula 14 - 02/12**

Apresentação das fotografias em data show conversa sobre a experiência e avaliação das propostas, pelos alunos.

## Proposta para 1º ano, turmas A e B

Duração de 15 Aulas

Duas turmas com 10 alunos

Período de 45 minutos

Nas observações das duas turmas do 1º ano, é evidente a efervescência do imaginário nas mais variadas situações, no entanto, por vezes, há muita dificuldade de concentração e memória, o que dificulta o andamento das aulas em vários aspectos, como a permanência nos objetivos.

Eventualmente justificam suas atitudes como preguiça e cansaço, neste contexto penso que a prática do jogo poderia desenvolver o comprometimento no comportamento dos alunos em relação às aulas além de estimular o desejo.

Outro desafio é a dificuldade na alfabetização, um assombro pelo que passam um bom numero de alunos. Poderia as aulas de arte, além de desenvolver a linguagem e expressão gráfica, também colaborar para a aprendizagem da linguagem escrita?



Existem também limitações a serem vencidas, características próprias da idade, de quem ainda está dando os primeiros passos no mundo da escola, embora saibamos que a aprendizagem já começa muito antes. Entre elas está o desenvolvimento motor, a coordenação do fazer, principalmente em minúcias, a dita motricidade fina.

O projeto descrito a seguir foi pensado a partir destas questões, na tentativa de desenvolver aspectos positivos trazidos pelo alunos e melhorar a desenvoltura em meio as dificuldades.

Devido a dispersão dos alunos no início da aula, que acontece após o recreio, tendo ainda a dificuldade de dividir a turma que fica um período com Artes Visuais e um período com a Música, alternando-se no segundo período, pensei em criar um ponto de encontro na sala de Artes, um espaço de viagem, que neste caso será em um tapete, remetendo a ideia de viajar em um tapete mágico.

Neste primeiro momento, em todas as aulas, será contada parte da história da Odisseia, são 15 aulas e 15 portos, porém, devido a complexidade de algumas propostas, alguns lugares ficarão em conjunto nas últimas aulas.

Para despertar a curiosidade e aproximar os alunos da leitura de mapas, acompanhará as aulas um mapa em tamanho A3, com os nomes das cidades por onde Ulisses passou, após cada história, os alunos irão procurar a cidade do dia e tracejar o caminho até ela, até completar a viagem, conforme o exemplo ao lado.

**Objetivo geral:** Ampliar o potencial da imaginação, despertando o desejo e auxiliar no desenvolvimento de dificuldades como a motricidade fina e alfabetização.

**Objetivos de Ensino:**

Apresentar a história da Ilíada e A Odisseia;

Apresentar artistas diversos;

Despertar o imaginário;

Desenvolver relações de imagem e palavra;

Provocar situações de experiência.

**Objetivos de Aprendizagem:**

Organização e foco para o início das aulas;

Reflexão sobre a ideia de viagem e de estar em constante movimento;

Desenvolvimento motor;

Melhora na leitura e escrita;

Melhora na memória em relação á continuidade das aulas;

Assimilar relações entre espaço físico real e suas representações (mapa).

## **Aula 1 - 19/08**

### **Começando uma aventura: O passaporte**

Na primeira aula, começaremos com a apresentação do Ulisses. Quem é ele? Onde mora? Quem faz parte da família dele? Porque vai viajar?

A seguir será apresentado imagens do Livro de artista "Passaporte de Ulisses" da artista Lenir de Miranda, e também um passaporte real e oficial.

A partir do diálogo cada aluno fará a confecção de seu próprio passaporte informando dados e desenhando sua foto 3/4. Este será feito com uma folha A4 de gramatura 120, com uma dobradura que finaliza um pequeno livreto de quatro páginas.

O passaporte será usado para escrever sempre as cidades por onde passarmos com Ulisses, com o intuito de estimular a escrita e para aqueles que terminarem os trabalhos antes dos outros, será um espaço para fazerem registros da viagem.

O passaporte deve acompanha-los sempre, sem o passaporte não é possível viajar, com esta colocação e estrutura de continuidade através da narrativa, penso que poderão desenvolver a memória em um processo de percurso.

## **Aula 2 - 26/08**

### **O que foi a Guerra de Troia?**

A Guerra de Troia aconteceu por causa da mulher mais linda do mundo, a Helena.



Nesta aula trabalharemos uma questão que pautou algumas conversas no decorrer das observações, o estereótipo de beleza. Partindo da história de Helena, farão um desenho em A3 ou um cadáver esquisito respondendo a pergunta: Como você imagina a Helena?

Com os desenhos prontos serão apresentadas diversas imagens de representações da Helena em diferentes tempos históricos. A partir da diversidade das imagens será feita a tentativa de um dialogo sobre estereótipos de beleza.

### **Aula 3 - 09/09**

#### **Presente de Grego**

Como os Gregos conquistaram Troia? O que é o cavalo de Troia? Como foi feito o cavalo de Troia? De quem foi a ideia? Foi o Ulisses!

Partindo da história, serão desafiados na construção de um objeto propositor, um Cavalo de Troia, onde possam entrar, se esconder e se "infiltrar" em espaços da escola.

O objeto deverá ser feito com material leve e em tamanho que comporte de quatro a cinco crianças.

A proposta pretende despertar o lúdico na relação com a história e o conhecimento, e possibilitar a vivência em um simulacro do mito.

### **Aula 4 - 16/09**

Término da construção do cavalo.

Experiência no corredor.

### **Aula 5 - 23/09**

## O regresso

No retorno para casa o primeiro lugar onde Ulisses e seus companheiro param é em Cícones.

Será despertado o diálogo sobre a ideia de viagem, através de questionamentos como: Você já fez uma viagem? Para onde? Como foi? O que é o mais legal da viagem? Andar de carro, de ônibus,

de trem, de avião? Ou o mais legal é chegar? Ou ainda voltar para casa? Depois da conversa deverão escrever palavras que venham a mente quando se fala em viagem.

Na turma há um grande interesse por dobraduras, portanto, faremos um barco e neste barco irão escrever as palavras que lembraram sobre viagem.



Todos comem loto, José Roberto



Ulisses remover os seus homens da companhia de lótu comedores.  
Gravura francesa de Odisseu (Ulisses), do século XVIII. Autor desconhecido.

## Aula 6 - 30/09

### Memória

Após, Ulisses e seus companheiro desembarcam na Ilha de Lótus que também é o nome de uma planta do esquecimento que existe nesta ilha em abundância, os companheiro de Ulisses comem desta planta e perdem a memória, Ulisses precisa arrastá-los de volta para os barcos.

Os Comedores de Loto, eram hedonistas que nada faziam além de ficarem sentados e comendo as saborosas frutas que os faziam esquecer todos os cuidados e responsabilidades. Ulisses teve que arrastar a força de volta ao navio aqueles que, entre os seus homens, provaram o loto...

Na proposta desta aula, iremos construir Jogo de memória com imagens palavras, cada aluno irá fazer dois pares das cartas, uma com o desenho e outra com a palavra

referente ao desenho, tendo feito, os alunos irão apresentar as cartas para os colegas e depois jogaremos o jogo construído pelos alunos.

Obs.: Levarei prontas as cartas com papel em gramatura alta cortadas todas na mesma medida.

## **Aula 7 - 07/10**

### **Ulisses e o Ciclope Polifemo**

Os ciclopes eram uma raça de fortes gigantes de um só olho, que ocupavam uma fértil região onde o solo gerava abundantes plantações por conta própria, fornecendo um pasto farto para as gordas ovelhas e bodes.

Ulisses e seus companheiro desembarcaram na ilha dos ciclopes e encontraram a casa de Polifemo filho de Posídon, lá entraram e ficaram a vontade, porém quando o cíclope chegou , fechou a saída da caverna com uma enorme pedra, e lá dentro os tripulantes trancados ficaram. Polifemo engoliu dois homens, Ulisses planejou esfaqueá-lo enquanto dormisse, mas como iriam retirar a pedra?



"Cyclops", Jaime Pitarch, 2002  
Óculos modificados, 3,5 x 2,75 x 6 polegadas

Ulisses teve uma idéia! Enquanto o gigante saiu para cuidar do rebanho Ulisses afiou a ponta de uma grande estaca de madeira que havia no chão, quando Polifemo chegou Ulisses ofereceu-lhe vinho e este repetiu até ficar bêbado, ficou com sono e antes de dormir perguntou a Ulisses o seu nome a que respondeu "Ninguém" o Ciclope em agradecimento ao vinho declarou que "Ninguém" seria o último a ser comido.

Poseidom é deus dos mares e pai de Polifemo, já não gostava muito de Ulisses. Polifemo pede vingança ao pai e este promete que Ulisses nunca mais verá Ítaca e passará a vida vagando em suas águas.

Tenho inúmeras imagens sobre Ulisses com Polifemo, desde vasos gregos, até ilustrações contemporâneas, pretendo mostrar algumas imagens projetadas com o Data Show enquanto conto a história.

Como há muita coisas para contar, mostra e acredito que ficarão muito curiosos sobre o como é o gigante, penso que esta aula poderia ter um tempo a mais para exposição e diálogo.

Uma possibilidade prática é um molde de óculos com somente uma lente, mesmo com o desenho pronto, os alunos desenvolveriam a motricidade fina através do recorte do óculos e poderiam usá-lo, o que poderia ser um objeto propositor. Ou ainda poderiam desenhar o óculo, ou Polifemo de óculos, já que foi cegado (acredito que os alunos ficarão com pena do gigante).

## **Aula 8 - 14/10**

### **Ventos e tempestades**

Partiram da terra dos Ciclopes e depois de navegarem um bom tempo, chegaram a uma ilha flutuante que era lar do rei dos Ventos. Após hospedarem-se por três meses até decidirem continuar a viagem à Ítaca. O rei dos Ventos deu de presente um saco feito de couro de boi em cujo interior estavam presos todos os ventos desfavoráveis à jornada, o que fez com que soprasse do oeste uma brisa mansa e favorável.

Ulisses manobrou sozinho o barco por nove dias sem pausa e já dava pra ver as luzes da cidade quando extremamente cansado caiu no sono. Então os homens, desconfiados do conteúdo do saco ganhado por Ulisses pensando que poderia conter grandes joias e riquezas, foram levados pela cobiça abrindo e soltando todos os ventos hostis, o que levou o barco para longe.

Ulisses despertou com o barulho dos ventos e quis se atirar ao mar. O barco retorna à ilha do rei dos Ventos e o monarca afirma "Não tenho costume de proteger os homens que os deuses desprezam. Fora daqui!". Assim continua a saga mar adentro.



Luke Jerram, Aeolus

Éolo era conhecido como o deus dos ventos. Vivia em Eólia, uma ilha flutuante, com seus seis filhos e seis filhas. Foi apresentado por Zeus e recebeu o poder de despertar e acalmar os ventos tornando-se o deus dos ventos.

Para esta aula ainda tenho duvidas quanto a prática, uma possibilidade é trabalhar com a ideia do saco dos ventos para trancar todos os ventos desfavoráveis e todas as tempestades, ou ainda fazer um catavento.



Aeolus – O saco dos ventos

Há ainda uma escultura chamada Aeolus. Criado pelo artista Britânico Luke Jerram, Aeolus é um instrumento musical de cordas em tamanho gigante, um pavilhão acústico e óptico concebido para tornar audíveis os padrões silenciosos e mudanças do vento e para ampliar visualmente o céu em constante mudança.

A escultura foi projetada para ressoar e cantar com o vento, sem energia elétrica ou amplificação. Recebeu este nome em referência ao deus grego Aeolus, regente dos quatro ventos.

## Aula 9 - 04/11

### Enquanto Ulisses enfrenta gigantes, Penélope Tece

Após pedir em vão para que Éolo o ajudasse novamente, Odisseu e seus companheiros reembarcaram nos navios e zarparam, viajando até encontrar os Lestrigões, uma tribo de gigantes canibais.

Ulisses chega a um porto que parecia tranquilo, mas de repente os lestrigões aparecem e destroem todos os navios, menos o de Ulisses que consegue fugir.



Aspettando Ulisse, 40x30cm  
Alexander Daniloff

Enquanto isso, em Ítaca, sem saber do paradeiro de seu marido, Penélope Tece, desmancha e retece.

Os pretendentes diziam que Ulisses Havia morrido, Penélope não acreditava, mas devido a cobrança, disse que se casaria quando terminasse de tecer uma colcha. Então, durante o dia ela tecia e durante a noite ela desmanchava.



Uma possibilidade prática é a confecção de uma tecelagem em um padrão simples como a figura ao lado, neste caso, traria a estrutura pronta, os alunos apenas passariam os fios por cima e por baixo. Outra possibilidade é amarrar retalhos em uma estrutura em tela, ou ainda somente desmanchar uma malha.

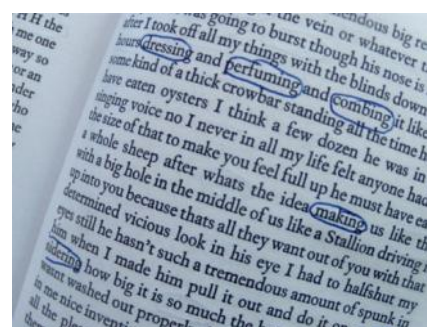
## Aula 10 - 11/11

Ulisses na ilha de Circe (a elaborar)- porcos

Ulisses no Hades (a elaborar)

A artista Elida Tessler criou obras a partir da releitura literária da Odisseia de James Joyce, "Ulisses", uma odisséia de um dia na vida de um morador de Dublin.

Na leitura do livro Ulisses, Elida sublinhou todos os gerúndios, primeiro na versão em Inglês e posteriormente em Português, obra que recebe o título "Dubling".



Elida Tessler, Dubling, 2010.

O jogo com a palavra é o ponto central do trabalho da artista, que tem ainda outros trabalhos no qual repete palavra com os mesmos sufixos. Em Doador, mandou cartas aos amigos pedindo que doassem objetos que terminassem com o sufixo "dor",

estes seriam colocados em um corredor. Em outra proposta juntou inúmeras palavras que terminam com "mente".

Partindo destas ideias, na proposta de aula, os alunos serão divididos em dois grupos. Cada grupo fará sua coleção de palavras com os sufixos "ando", "endo" e "indo" em fichas.

Tendo um bom número de palavras, receberão uma grade para fazer um caça palavras com as palavras da coleção.

Cada grupo entregará o seu caça palavras ao outro grupo para jogarem, circulando as palavras encontradas.

Se a turma se interessar pela proposta, esta poderá ser continuada na próxima aula com coleções de outros sufixos (mente, eiro, ismo, ado).

### **Aula 11 - 18/11 \_ Aula 12 - 25/11**

Estas aulas serão projetadas no decorrer das primeiras propostas, observando as reações dos alunos. Caso estiverem curiosos quanto a história de Ulisses, serão desenvolvidas em torno do restante do percurso de Ulisses em seu retorno para Ítaca.

Lugares que ainda faltam:

- Ulisses na Ilha das Sereias
- Ulisses encontra Cila e Caríbdis
- Ulisses na Ilha Trinácia
- Ulisses e Calipso
- Ulisses em Feácia
- De volta a Ítaca

## Referências

BULHÕES, Maria Amélia. **Meu Nome é Ninguém**. Pelotas, RS. 2009. Gráfica Sem Rival. Livro da exposição no Museu de Arte do Rio Grande do Sul - MARGS.

CATTANI, Iceia Borsa. **Passaporte para a Utopia**. Métis História e Cultura, Caxias do Sul, v.3, n.6, p.117-127, 2005.

\_\_\_\_\_. **Passaporte de Ulisses**. Museu de Arte Contemporânea –MAC RS. Catálogo de exposição. Porto Alegre, RS. 2003.

CEIA, Carlos: s.v. "**Imaginação**", *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <[http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=412&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=412&Itemid=2)>, consultado em 06/2013.

FERREIRA, Glória. **Trilogias : conversas entre Nelson Felix e Glória Ferreira**. Rio de Janeiro : Pinakotheke, 2005.

\_\_\_\_\_. Walter de Maria: entre invisibilidade e paisagem. In: BULHÕES, Maria Amélia & KERN, Maria Lúcia. **Paisagem: desdobramentos e perspectivas contemporâneas**. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

MORRIS, Robert. *O tempo presente do espaço*. In: **Escritos de Artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

RAMOS, Paula. **As dores e as cores de Ulisses**. Jornal Zero Hora, Porto Alegre, 7 janeiro 2010.

SILVEIRA, Paulo. **A Página Violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. Instituto de Artes da Univ. Federal do RS. Edit. UFRGS. Porto Alegre, RS. 2001.

SILVEIRA, Paulo Antonio de Menezes Pereira da. *As odisséias possíveis*. In: **Porto arte: revista de artes visuais**. Porto Alegre Vol. 15, no.25 (Nov 2008), p.141-155.



**Referências Eletrônicas**

Site da Artista Lenir de Miranda: <http://www.lenirdemiranda.com/>

Site da artista Elida Tessler: <http://www.elidatessler.com/>