

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

JUSSARA MOREIRA DE AZEVEDO

ARTE CONECTA:
Narrativas visuais e Ensino em espaços expandidos



Porto Alegre
2021



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

JUSSARA MOREIRA DE AZEVEDO

ARTE CONECTA:

Narrativas visuais e Ensino em espaços expandidos

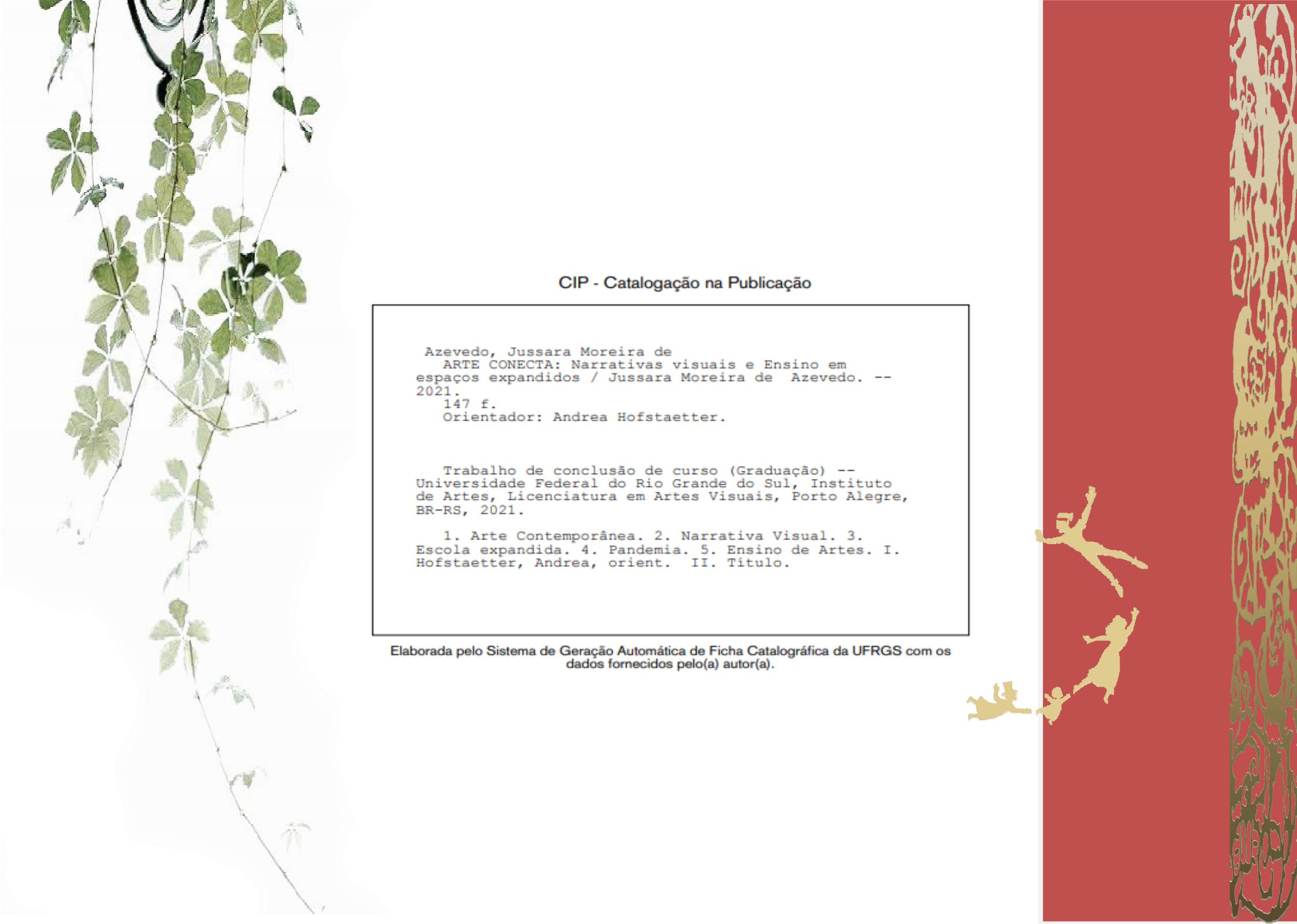
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Artes Visuais.

Orientador (a): Dra. Andrea Hofstaetter

Porto Alegre

2021





CIP - Catalogação na Publicação

Azevedo, Jussara Moreira de
ARTE CONECTA: Narrativas visuais e Ensino em
espaços expandidos / Jussara Moreira de Azevedo. --
2021.
147 f.
Orientador: Andrea Hofstaetter.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Licenciatura em Artes Visuais, Porto Alegre,
BR-RS, 2021.

1. Arte Contemporânea. 2. Narrativa Visual. 3.
Escola expandida. 4. Pandemia. 5. Ensino de Artes. I.
Hofstaetter, Andrea, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

JUSSARA MOREIRA DE AZEVEDO

ARTE CONECTA: Narrativas visuais e Ensino em espaços expandidos

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Andrea Hofstaetter (Orientadora)

Profa. Dra. Andrea Brächer (Examinadora-UFRGS)

Prof. Dr. Celso Vitelli (Examinador-UFRGS)

Porto Alegre

2021





Agradecimentos

“Se você tem uma laranja e troca com outra pessoa que também tem uma laranja, cada um fica com uma laranja. Mas se você tem uma ideia e troca com outra pessoa que também tem uma ideia, cada um fica com duas”.

Confúcio

Gostaria de agradecer as professoras (es) que com sua gentileza e dedicação fizeram parte deste trabalho, minha dedicada orientadora, meus queridos amigos e colegas da banca, as professoras que compartilharam suas experiências e ideias com seus relatos e aos meus alunos e filho, que por anos me ensinaram mais do que imaginei.

“Renda-se, como eu me rendi. Mergulhe no que você não conhece como eu mergulhei. Não se preocupe em entender, viver ultrapassa qualquer entendimento.”

Clarice Lispector





"As fadas tem que ser ou uma coisa ou outra, pois como são tão pequenas, infelizmente só tem espaço para um sentimento de cada vez. Elas podem mudar, no entanto tem de ser uma mudança completa." J.M. Barrie



... somos todos fadas?





RESUMO

Esta monografia, da área de Ensino de Artes Visuais, aborda a Arte como uma forma de comunicação que pode estimular os alunos a terem uma relação interessada com o aprendizado, através de narrativas visuais. Estas narrativas, construídas pelos alunos através do uso da fotografia, de vídeos, entre outras mídias, podem estimular o aprender de uma forma mais fluída e criativa. Considera-se aqui a escola como um espaço expandido, onde lugares e artefatos são espaços de aprendizado para além dos muros da escola, condição esta acentuada com o distanciamento social imposto pela Pandemia mundial. Para isso, apresento as práticas utilizadas no Estágio Obrigatório, realizado nas séries finais do Ensino Fundamental, no Colégio de Aplicação da UFRGS, em 2019, e o relato de professores de artes que estão trabalhando em atividades remotas, em um compartilhar de experiências e estímulo para alunos e professores – construindo esta narrativa através de conceitos como Pedagogia Cultural e Cultura visual, Narrativas Visuais na Arte Contemporânea e na Educação e considerando os apontamentos de Nicolas Mirzoeff, Fernando Hernández, Gillian Rose e Pablo Helguera, Raimundo Martins, Camille Paglia e o pós- estruturalista Stuart Hall, entre outros. Ao longo deste trabalho é possível constatar a importância e a viabilidade da aplicação de projetos de ensino que trabalhem com narrativas e cultura visual, mesmo à distância, tanto pela apresentação das práticas de ensino aplicadas em estágio, como nas narrativas de três professoras atuantes durante a pandemia. Com o uso de tecnologias existentes, digitais ou não, podemos construir caminhos e proporcionar aos alunos o contato com muitos meios para a criação de narrativas visuais, em propostas que visem um aprendizado em artes visuais rico de experiências e com o desenvolvimento de um pensamento crítico sobre a realidade que nos cerca.

Palavras-chave: Arte Contemporânea; Narrativa Visual; Escola expandida; Pandemia; Ensino de Artes.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1 A invenção de Hugo Cabret,2007 ilustração de Brian Selznick. Fonte: https://www.estamosemobras.com.br/critica-invencao-de-hugo-cabret-brian Acesso:03/2021	28
Figura 2 Grandfather Telling a Story - Albert Anker • 1884. Fonte: https://www.wikiart.org/pt/albert-anker/der-grossvater-erz-htl-eine-geschichte-1884 Acesso:03/2021	29
Figura 3 Sociedade Feudal Fonte: // brasilecola.uol.com.br/historiag/transformacoes-sociedade-feudal.htm . Acesso: 15/03/ 2021	30
Figura 4 Hansel and Gretel, illustration by Carl Offterdinger Fonte: https://br.pinterest.com/sbgpcorreia/carl-offterdinger/ Acesso 04/2021	35
Figura 5 Ilustração de Brian Selznick in Doll People de Ann Martin Fonte: http://minutemarginalia.blogspot.com/ Acesso: 04/2021	39
Figura 6 Alice no país das maravilhas Fonte: https://segredosdomundo.r7.com/alice-no-pais-das-maravilhas/ Acesso: 04/2021 .	42
Figura 7 Cenas da Paixão de Cristo Hans Memling (1470) Fonte: https://pt.wahooart.com/@@/8XZR8L-Hans-Memling-Cenas-da-Paix%C3%A3o-de-Cristo Acesso:04/2021	44
Figura 8 "Guernica" de Pablo Picasso (1937) Fonte: http://www.bienal.org.br/post/346 ,Acesso: maio,2021	45
Figura 9 O Terraço do Café na Place du Fórum, Arles à Noite - 1888 - óleo sobre tela - 81 X 65,5 cm - Vincent van Gogh - Kröller-Müller Museum. Fonte: https://alinehannun.blogspot.com/2016/08/o-terraço-do-café-na-place-du-forum.html Acesso:2021	46
Figura 10 Noite estrelada 1888 Van Gogh Fonte: https://pt.wahooart.com/@@/5ZKG46-Vincent-Van-Gogh-Noite-Estrelada Acesso:04/2021	47

Figura 11 Quarto em Arles. 1888 – Óleo sobre Tela (79x90cm) Museu d’Orsay. Paris (França) Fonte: https:// www. conexaoparis. com.br/ tres-quartos-de-van-gogh/ Acesso:04/2021	48
Figura 12 Avenida, Clichy: Cinco Horas da Tarde - 1887 - óleo sobre tela - 60 X 53 cm - Louis Anquetin Fonte: https://alinehannun.blogspot.com/2016/08/o-terrace-do-cafe-na-place-du-forum.html . Acesso:04/2021	49
Figura 13 Fonte: Tese Paulo Silveira, 2008 Acesso:04/2021	53
Figura 14 Projeto Ciranda,2005 Fonte: Silveira,2008.....	54
Figura 15 Ciranda: Ensaios em Narrativas Visuais,2005 Detalhes de abertura (acima: Maria Ivone dos Santos; em baixo: Maria Lucia Cattani) Fonte: Fonte: Silveira,2008.	55
Figura 16 Pinturas que compõem o vídeo de 360 Fonte: https://www.artstation.com/chenkai Fonte: https://youtu.be/yal2WBEZ5el Acesso:04/2021.....	57
Figura 17 Vincent Van Gogh 360 VR Experience <i>Starry Night and The Night Cafe</i>	58
Figura 18 Yayoi Kusama, The Obliteration Room, 2002 Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama . Acesso:04/2021	59
Figura 19 Instalação Interativa Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama Acesso:04/2021	60
Figura 20 Yayoi Kusama, The Obliteration Room, 2002 Fonte: https:// www. archdaily. com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama . Acesso: 04/2021.....	61
Figura 21 Yayoi Kusama, The Obliteration Room, 2002 Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama Acesso:04/2021.....	62
Figura 22 ilustração Silvio Ramirez, 1961. Fonte: http:// ilustracoesvivas.blogspot.com/p/homenagem-ao-ilustrador-ramirez.html Acesso: 04/2021.....	63



Figura 23 Iluminuras medievais- livro das horas. Fonte: https://pvmarques.wordpress.com/2011/11/11/imagens-da-idade-media/ Acesso:04/2021.....	65
Figura 24 Contos e Lendas Dos Irmãos Grimm, 1961 Fonte: autora	66
Figura 25 Contos e Lendas Dos Irmãos Grimm, 1961 Fonte: autora	66
Figura 26 Ilustração Silvio Ramirez - 1961 Fonte: http://ilustracoesvivas.blogspot.com/p/homenagem-ao-ilustrador-ramirez.html Acesso: 04/2021	67
Figura 27 Ilustração do conto "Os filhos de ouro" página 177 do volume IV irmãos Grimm Fonte: http:// ilustracoesvivas.blogspot.com/p/homenagem-ao-ilustrador-ramirez.html Acesso:04/2021	68
Figura 28 He Men Desenho,1980. Fonte: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/arte-conceitual-do-gato-guerreiro-para-o-filme-do-he-man/ Acesso:04/2021.....	68
Figura 29 Ilustrações de Benzenuti; Fonte: livro <i>Fabulas e Lendas Japonesas</i> , ed. círculo do livro,1987	69
Figura 30 série Sinais gravura sobre papel e transparência,1996 Fonte:Autora	70
Figura 31 livros-objetos série: Entre os mundos, 2018 Fotos da autora.....	71
Figura 32 Ilustração Brian Selznick, 2007 Fonte: https://www.estamosemabras.com.br/critica-invencao-de-hugo-cabret-brian . Acesso: 04/2021.....	72
Figura 33 cena do filme: " <i>A Invenção de Hugo Cabret</i> " (2011) diretor Martin Scorsese Fonte: http://redeglobo.globo.com/filmes/noticia/2014/12/cena-de-invencao-de-hugo-cabret-levou-um-ano-para-ser-concluida.html Acesso:04/2021.....	73
Figura 34 Divulgação " <i>Once upon a time</i> " Fonte: https://www.papelpop.com/2021/01/criadores-de-once-upon-a-time-trabalham-em-serie-baseada-em-contos-de-fada-diz-revista/ Acesso:04/2021	73
Figura 35 Primeira edição do livro 1997 Fonte: https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/08/copia-rara-do-primeiro-livro-de-harry-potter-e-leiloado-por-r-133-mil.html	74



Figura 36 o filme <i>A l'École des Sorciers</i> em 2001. Fonte: http:// www.househogwarts.com.br/2018/07/ warner-bros-vai-relancar -pedra. html Acesso: 04/21	74
Figura 37 Montanhas Flutuantes Fonte: https://www.tudointeressante.com.br /2019/05/ 15-lugares-incriveis-da-vida-real-que- parecem-cenas-de-filmes.html Acesso:04/2021	75
Figura 38 Árvore centenária Glicinea Fonte: : https://br.pinterest.com/pin/100486635413964854/	76
Figura 39 Alice no país das maravilhas e o gato Fonte: https://www.pinterest.es/pin/491877590522427811/ Acesso:04/2021	78
Figura 40 Turma 8 ano no Ensino Fundamental Colégio de Aplicação UFRGS Fonte: Foto da autora, 2019.....	80
Figura 41 Visualização da instalação de Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018 Fonte: https:// whitney.org/essays/histories -of-the-digital-now ; Acesso: 04/2021	82
Figura 42 Antropometrias de Yves Klein 1960 Fonte: https://artmotiv.org/2016/02/12/ o -desenho- na -arte- contemporanea/ Acesso: 13/07/2019.....	83
Figura 43 Sol Lewitt Fonte: https://www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/sol-lewitt/acesso:12/07/2019	84
Figura 44 Imagens de Grafite e Pichação do flicker (web) Fonte: Dissertação de mestrado da autora (2010) acesso:04/2021.....	84
Figura 45 Marcel Duchamp Photo: Arnold Newman, 1942.Fonte: Pinterest acesso :13/07/2019	86
Figura 46 Marcel Duchamp, 16 milhas de fio, 1942, vista da instalação em "Primeiros do Surrealismo", 1942, Nova York.Fonte: Pinterest Acesso :13/07/2019	86
Figura 47 Parlamento Alemão, embrulhado pelos artistas. Ideia concebida em 1971 – 1995 ; Figura 48 Árvores empacotadas, Beyeler and Berower Park, Riehen, Suíça, 1998 Fonte: http://adar.com.br/adarblog/2014/05/a-arte-colossal-de-christo-jeanne-claude/ Acesso:12/07/2019	Erro! Indicador não definido.
Figura 48 e 49 Wall Dress, from Pallace of Tears, 2002, Museum of Art, Ein Harod Fonte: Pinterest acesso :13/07/2019; Borrowed Scenery, 2004 Fonte http://www.dvirgallery.com/ : acesso :13/07/2019	88



Figura 50 Magda Sayeg, do grupo de malharia feminina Knitta Please, cobriu um ônibus inteiro na Cidade do México. Fonte: https://craftingagreenworld.com/articles/magda-sayeg-yarn-bomb/ acesso: 13/07/2019	89
Figura 51 Jardins do Capitólio no Estado do Texas em Austin. Fonte: https://inhabitat.com/knitta-pleases-magda-sayeg-is-covering-the-world-in-yarn/magda-sayeg-knitta-please7/ . Acesso: 13/07/2019	89
Figura 52 Fonte: www.diegocabezas.com . Acesso: 13/07/2019	89
Figura 53 Exposição - On air 13, Palais de Tokyo -avenue du Président Wilson 75116 PARIS - www.palaisdetokyo.com de OCT 17, 2018 - JAN 6, 2019.....	90
Figura 54 Fonte: https://nanu.blog.br/na-nuzeando-chiharu-shiota/ .Acesso: 13/07/2019.....	91
Figura 55 Além dos continentes Fonte: http://vestindoacena.com/chiharu-shiota-em-busca-do-destino-sesc-pinheiros/ Acesso: 13/07/2019	91
Figura 56 A instalação Dengo (2010), de Ernesto Neto, foi exibida em uma exposição de 2017 Fonte: https://www.todamateria.com.br/artes-no-enem/ Acesso:04/2021.....	92
Figura 57 GaiaMotherTree,2018, Estação Central de Zurique Fonte: http://www.touhofclass.com.br/index.php/2018/07/03/ernesto-neto-inaugura-gaiamothertree-na-estacao-central-de-zurique/ Acesso: 26/04/2021.....	92
Figura 58 Evgen Bavcar Fonte:web ,Acesso:10/2019.....	93
Figura 59 Fonte Web, Acesso: 10/2019	93
Figura 60 Fonte: http://www.hannuhuhtamo.com/ Acesso:10/2019	94
Figura 61 Obras https://www.hypeness.com.br/2017/05/artista-usa-o-periodo-em-que-o-sol-nunca-nasce-na-finlandia-para-fazer-inacreditaveis-pinturas-de-luz/ Acesso 02/05/2021	95
Figura 62 Obras https://www.hypeness.com.br/2017/05/artista-usa-o-periodo-em-que-o-sol-nunca-nasce-na-finlandia-para-fazer-inacreditaveis-pinturas-de-luz/ Acesso 02/05/2021.....	95
Figura 63 Atividade Fotografia cega Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802, Acesso:2019.....	98



Figura 64 Atividade Fotografia cega Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802, Acesso:2019	99
Figura 65 Atividade Fotografia cega Fonte: alunos 8ºano Acesso: 2019	99
Figura 66 Atividade Fotografia cega Fonte: alunos 8ºano Acesso: 2019	100
Figura 67 Atividade Fotografia cega Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802, Acesso:2019	100
Figura 68 Atividade linhas e Desenhos do espaço escolar Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802, Acesso:2019.	102
Figura 69 Atividade linhas e Desenhos do espaço escolar Fonte: fotos dos alunos 8ºano -turmas 801 e 802, Acesso:2019.	102
Figura 70 Atividade Fotografia :linhas e Desenhos do espaço escolar Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802, Acesso:2019.....	103
Figura 71 Atividade Desenhando com recortes Fonte: fotos da autora.....	104
Figura 72 Narrativas no espaço- Instalação e detalhe de desenho grupo 1 com linhas Fonte: Fotos da autora	105
Figura 73 Narrativas no espaço- Instalação de desenho com linhas Fonte: Fotos da autora, Acesso: 2019.....	105
Figura 74 Narrativas no espaço- Instalação de desenho com linhas Fonte: Fotos da autora, Acesso: 2019.....	106
Figura 75 8º Ano- Desenhando no espaço. Fonte: Foto da autora	107
Figura 76 Taumatrópio Fonte: https://piicie-mora.blogs.sapo.pt/atelieremcasa-construcao-de-um-81868	108
Figura 77 Taumatrópio feito em aula, 2019 e jogos das palavras	109
Figura 78 Taumatrópio feito em aula, 2019	109
Figura 79 Um menino olha para um dispositivo de exibição de peep (ilustração de Theodor Hosemann , 1835).....	111
Figura 80 Wooden peep show box -cf.collectorsweekly.com e the thames tunnel' peepshow, c 1851.	111
Figura 81 Teatro de Sombras UFRGS, 2019 Fonte :autora	112
Figura 82 Teatro de Sombras Chinês Fonte: http://familiabsurda.blogspot.com/2015/02/teatro-de-sombras.html Acesso:04/2021	112
Figura 83 Teatro de Sombras Fonte: http://lumear.blogspot.com/2012/07/surpresa.html Acesso:04/2021.....	112



Figura 84 máquina criada em 1834 por William George Horner Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Zootropo Acesso:24/04/2021	113
Figura 85 Disco de Fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893). Fonte: https://wifflegif.com/gifs/9191-eadweard-muybridge-phenakistoscope-gif Acesso:24/04/2021	113
Figura 86 Disco de Fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893). Fonte: https://wifflegif.com/gifs/9191-eadweard-muybridge-phenakistoscope-gif Acesso:24/04/2021	113
Figura 87 Fonte: https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/flipbook/ Acesso:24/04/2021	113
Figura 88 Stop Motion Studio Fonte: https://play.google.com/store/apps	114
Figura 89 Color Harmony Fonte: https://play.google.com/store/apps . Acesso:04/2021	115
Figura 90 Light Painting Fonte: https://play.google.com/store/apps Acesso:04/2021	115
Figura 91 Snapseed Fonte: https://play.google.com/store/apps Acesso:04/2021	116
Figura 92 Cartoon Motion Fonte: https://play.google.com/store/apps . Acesso:04/2021	116
Figura 93 Alice no País das Maravilhas- ilustração Jessie Wilcox Smith Fonte:	117
Figura 94 cena do filme Matrix- Neo acorda Fonte: https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/ Acesso:04/2021	118
Figura 95 Villa da Arte Fonte: www.villaarteatelier.com.br	119
Figura 96 Página do site da Escola Villa Arte Fonte: www.villadaarteatelier.com.br Acesso:28/04/2021	121
Figura 97 Página do Instagram da Escola Villa - atividades durante a pandemia Fonte: www.villadaarteatelier.com.br Acesso:28/04/2021	122
Figura 98 Página site escola Villa arte, Exposição "A Natureza em mim", 2018 Fonte: www.villadaarteatelier.com.br Acesso:28/04/2021	122
Figura 99 https://www.instagram.com/rosanafachel Acesso:28/04/2021	124
Figura 100 https://www.facebook.com/rosana.fachel Acesso:28/04/2021	124
Figura 101 https://www.facebook.com/rosana.fachel Acesso:28/04/2021	125

Figura 102 https://www.instagram.com/rosanafachel Acesso:28/04/2021	125
Figura 103 https://www.instagram.com/rosanafachel/ Acesso:28/04/2021	126
Figura 104 Artista e Professora Myra Gonçalves e seus cenários Fonte: Myra Gonçalves,2021	128
Figura 105 Cenários e exercícios Fonte: Myra Gonçalves,2021	128
Figura 106 Cenários e exercícios Fonte: Myra Gonçalves,2021	129
Figura 107 Cenários e exercícios Fonte: Myra Gonçalves,2021	129
Figura 108 Fonte: https://play.google.com/store/apps Acesso:04/2021	138
Figura 109 Fonte: https://play.google.com/store/apps . Acesso:04/2021	138
Figura 110 Fonte: https://play.google.com/store/apps Acesso:04/2021	139
Figura 111 Fonte: https://play.google.com/store/apps Acesso:04/2021	139
Figura 112 https://www.facebook.com/rosana.fachel/ Acesso:28/04/2021	141
Figura 113 https://www.instagram.com/rosanafachel/ Acesso:28/04/2021	142
Figura 114 https://www.facebook.com/rosana.fachel/ Acesso:28/04/2021	143
Figura 115 https://www.instagram.com/rosanafachel/ Acesso:28/04/2021	144
Figura 116 https://www.instagram.com/rosanafachel/ Acesso:28/04/2021	145
Figura 117 https://www.facebook.com/rosana.fachel/ Acesso:28/04/2021	146



SUMÁRIO

1	C ONTANDO NOSSA HISTÓRIA.....	17
2	P EDAGOGIAS CULTURAIS E A CULTURA VISUAL.....	28
2.1	ERA UMA VEZ UMA IDEIA DE CULTURA.....	28
2.2	E... NUM BELO DIA SE OLHOU PARA A CULTURA VISUAL!.....	30
2.3	ONDE ESTÃO AS PISTAS DO CAMINHO?... APRENDENDO COM AS PRÁTICAS CULTURAIS	34
3	Q UEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO: NARRATIVAS	39
3.1	NARRATIVAS VISUAIS E A ARTE	41
3.2	ERA UMA VEZ... NOSSA CULTURA VISUAL: CONTOS, HISTÓRIAS E FILMES CAMINHOS DO IMAGINÁRIO.....	63
4	E NSINO DE ARTES :PONTES EM CONSTRUÇÃO.....	78
4.1	ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO: PRÁTICAS APLICADAS.....	80
4.1.1	Fios que tecem, desenham e narram	88
4.1.2	Fios de luz que desenham.....	93
4.2	NARRANDO, APRENDENDO E EXPERIENCIANDO	97

4.3	O QUE ESTAMOS FAZENDO NESTES TEMPOS INTERCONECTADOS	117
4.3.1	Relato de Professores de Artes na Pandemia	118
4.3.1.1	Villa da Arte - Lea Guarisse	119
4.3.1.2	Relato da Professora Rosana Fachel	122
4.3.1.3	Relato da Professora Myra Gonçalves	126
5	E NO FINAL, CADA CONTO TERÁ SEU PONTO...	130
	REFERÊNCIAS	133
	APENDICE A – Aplicativos uteis	138
	ANEXO A	140



1 CONTANDO NOSSA HISTÓRIA



Ao iniciar a elaboração desta monografia, me vi em meio a uma pandemia mundial e a uma quarentena imposta para o bem de todos. Fiquei pensando se minha proposta inicial seria significativa em meio a estas novas configurações e exigências sociais e neste contexto ela foi se transformando. Minha ideia inicial pretendia apresentar a experiência a ser desenvolvida no Estágio Final, agora suspensa, e o trabalho de análise teórica considerando as discussões observadas. Porém, devido às mudanças deste período, proponho pensarmos na aproximação entre o Ensino de Artes Visuais e os fazeres artísticos contemporâneos, apontando possibilidades de explorar a mestiçagem de procedimentos e conceitos na construção de narrativas visuais, bem como refletirmos sobre alternativas de trabalho em situações excepcionais, como a do isolamento social.

Para isso, apresento as atividades aplicadas no estágio

nas séries finais do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS (2019), as propostas para o Ensino Médio e alguns relatos de professores que estão atuando em atividades remotas neste momento. Estes trazem exemplos de atividades que não se fixam no espaço físico da escola e podem ser aplicadas mesmo durante um estado de isolamento social, com uso de recursos tecnológicos digitais e na construção de narrativas singulares.

A escolha da temática para as atividades do estágio foi elaborada a partir das observações das turmas dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio (Colégio de Aplicação da UFRGS), com os vários questionamentos feitos pelos alunos, entre eles o conceito de arte contemporânea e sua função na vida deles. Construí as atividades analisando como eram abordados o desenho, a fotografia e suas relações com o espaço escolar e, buscando dar voz às suas histórias, trabalhei com as noções de identidade e pertencimento através de narrativas visuais. Considerando a

Arte um facilitador da comunicação entre os alunos e a escola, apliquei algumas atividades recorrentes nas obras de arte contemporâneas: a Instalação e a Fotografia para trabalhar a percepção espacial, o desenho e a relação de pertencimento e identidade do aluno com sua escola, através da criação de narrativas visuais, com e sem o uso de tecnologias digitais. Nas atividades propostas para o Ensino Médio, foi considerado, na construção das narrativas, a utilização de objetos ópticos e os contos de fada, séries, filmes, e jogos eletrônicos, muito populares entre os jovens.

Acredito, assim como Hernández (2007), que o Ensino de Artes seja mais que ensinar os movimentos artísticos na história ou representá-los. A arte está na vida e é uma forma de conexão que pode ultrapassar barreiras, interligando conhecimentos diversos através da experimentação do fazer, podendo proporcionar um conhecimento significativo para os alunos.

Alicerçada na minha experiência profissional como Artista visual, Professora e pesquisadora da Fotografia¹, o plano desenvolvido para o estágio no Ensino Médio aborda

¹ Leciono em universidades há mais de 18 anos.

práticas e experiências com a *mobgrafia*², vídeos e construção de objetos ópticos. O uso destas tecnologias, tão presentes no cotidiano e na arte, proporciona aos alunos a construção de narrativas visuais e trabalha as noções de identidade e pertencimento nos alunos.

Com a Pandemia de 2020, revimos nossas prioridades, questionamos e modificamos as formas de nos relacionar, de aprender e de comunicar. Os alunos, afastados do ambiente escolar, veem sua realidade educacional sob novas exigências; professores se questionam, precisam aprender novas formas de se conectar e ensinar – e, neste contexto, vemos o quão longe estamos de oferecer um ensino de qualidade. Inúmeras necessidades sociais se apresentam e se tornam necessárias e urgentes, adaptações e recursos tecnológicos para que o aprendizado possa ser feito a distância. Pessoas isoladas em suas casas passam por necessidades e experiências distintas – os artistas sentem e se questionam; dessa mesma forma esta minha análise

² *Mobgrafia*. É um movimento que estimula a arte fotográfica e visual produzida (captada, editada e compartilhada) em plataformas móveis, em dispositivos como celulares e *tablets*. Fonte: www.mobgrafia.com acesso: 3/9/20



teórica se modificou: seria relevante o uso das narrativas visuais aliadas às tecnologias contemporâneas — como fotografia, vídeo, instalações, entre outras — como auxílio no Ensino de Artes e na construção de um aprendizado significativo para os professores e alunos na realização de projetos de ensino mesmo à distância?

Logo no início da chamada quarentena, houve discussões entre meus colegas de como se poderia ensinar arte à distância, afinal nossas práticas escolares ainda estão muito amarradas ao conceito da arte manual e presencial. No entanto, não devemos esquecer que a arte contemporânea é fluída e prioriza o fazer independente da técnica escolhida, o processo é seu principal foco. Sendo assim, a proposta de fazer arte na escola não se limita às barreiras físicas locais, mas ao campo das ideias e do fazer.

Considerando a arte como uma forma de comunicação que rompe fronteiras e que permite gerar uma conexão entre os alunos e seu processo de aprendizagem, proponho pensarmos aqui no uso das narrativas visuais mediadas pelas tecnologias como: a fotografia, o vídeo, entre outras, considerando a “escola expandida” – esse termo olha para

outros espaços e intervenções como sendo educativos, mediados pela arte e pela tecnologia. As teorias do Campo dos Estudos Culturais (Pedagogias Culturais) e Cultura Visual consideram os museus, galerias, cinemas, entre outros equipamentos culturais, como espaços de aprendizado. Autores como Mirzoeff (2003), Giroux, H. e McLaren, P. (1995), Hernandez (2012), Fischer (1997; 2002; 2004) e Schimdt (2000), entre outros, analisam a cultura visual e as pedagogias existentes em diferentes artefatos, como jornais, revistas, cinema e televisão.

Nesta lógica, vemos que nesta pandemia a escola se expandiu literalmente: a casa, o quarto, o jardim se tornaram espaços pedagógicos, e a internet aproximou o virtual do analógico, mesmo com suas deficiências. O público se misturou ao privado e a rede (*web*), que para muitos alunos era somente um espaço de lazer, passa a ser espaço de trabalho a ser explorado.

Inúmeros são os artigos e os debates no campo da Educação que discutem a escola e a “crise” que o ensino escolar vem passando, crise esta, agravada pela nova realidade mundial. As diferenças de aplicação de recursos técnicos e estruturais na educação entre as escolas públicas



e privadas ficaram mais expostas e acentuadas. Por outro lado, podemos constatar a aceleração de soluções, adaptações e novos caminhos que foram criados, agilizando as mudanças, já apontadas, como necessárias e urgentes para a melhoria do ensino. O que estamos presenciando não é só uma mudança material, mas sim outra forma de pensar, de interagir e de se relacionar com as tecnologias e com o aprendizado. Toda crise exige mudanças rápidas com mente aberta e coragem. Ao longo de minha carreira, como professora e estudante de licenciatura, tenho passado por várias crises, participado de debates e visto várias discussões sobre como motivar o aluno e o professor para que possamos “salvar” a escola e, eu diria, o ensino. Infelizmente, seguem os problemas que se apresentam na educação, abrangendo não só os aspectos materiais, econômicos, mas também comportamentais. Diferentes visões sobre a função da escola e os processos de aprendizado têm permeado os estudos para termos uma escola mais atrativa e eficiente tanto para o aluno quanto para o professor.

Um dos problemas frequentemente levantados por professores é a falta de motivação dos alunos em aprender, sua apatia e falta de prazer em estar em sala de aula –

situações que vivenciei e pude presenciar tanto nos meus anos lecionando no ensino superior quanto nos estágios nos Ensinos Médio e Fundamental. Os alunos chegam desmotivados e, mesmo que nossas aulas de artes sejam encaradas como um “recreio” ou uma atividade mais lúdica — um refresco das aulas teóricas e “importantes” para uma boa colocação no mercado de trabalho como: matemática e Português —, isso não é garantia de “sucesso” de uma aula.

Sabemos que a escola, em sua origem, é uma instituição disciplinatória de corpos e mentes, que aparentemente não se compatibiliza com a ideia de liberdade ou prazer. Segundo Foucault, “o hospital, primeiro, depois a escola, mais tarde a oficina (...) foram aparelhos e instrumentos de sujeição” (1987, p.196). Ele aborda a questão da configuração original da escola próxima a instituições punitivas como as prisões, e as práticas escolares construídas para direcionar, doutrinar e disciplinar. No entanto, o mundo tem mudado muito rápido com a informação cada vez mais disseminada e pluralizada que transforma as relações com o conhecimento e a ideia de escola radicalmente. Hoje se discute a necessidade de aprender de forma mais prazerosa; isso não quer dizer sem esforço, pois o



aprender exige disciplina, mas pode ser feito de formas mais instigantes e em diversos lugares. Creio que cabe à escola orientar este aprender: ela é um espaço onde a curiosidade e o conhecimento podem ajudar a produzir indivíduos mais criativos, livres e atuantes socialmente, que têm prazer em aprender e estar na escola, esteja onde ela estiver. Para isso, é preciso que se construam variadas maneiras de abordar o conhecimento, em especial nas aulas de artes.

Assim como Cunha (2012), Hernández (2000, 2007, 2012) e muitos outros pesquisadores da Arte e Educação, acredito que o uso das Narrativas Visuais, que utilizem novas e antigas tecnologias, pode trazer prazer e uma leveza maior, facilitando a comunicação e a relação do aluno com o aprendizado. Os artistas contemporâneos há um tempo utilizam os instrumentos ópticos, fotografia, *mobgrafia*, instalação, vídeo, entre outras tecnologias, na construção de suas narrativas, num hibridismo e mestiçagem cada vez maiores. O livro “Mestiçagens na Arte Contemporânea” organizado por Icléia Borsa Cattani (2007), explica de forma clara os conceitos de mestiçagem e hibridismo na arte. Esse livro é um bom referencial sobre o assunto, pois aborda as

origens dos termos em áreas como história, antropologia, e aponta sua diferença ao aplicarmos ao campo das artes³.

Nessa mestiçagem, a Arte Contemporânea vem contribuindo para uma mudança de códigos visuais e para uma construção de identidades que invadem outros espaços como o design, publicidade, jogos digitais e cinema. Hernandez (2007) e Mirzoeff (1998) apontam a importância que a visualidade tem em nossa sociedade e abordam a necessidade de considerarmos em nossos projetos educacionais os inúmeros artefatos visuais aos quais os jovens estão submetidos. Usam o termo analfabeto visual para alertar sobre a falta de análise e reflexão sobre as narrativas destes inúmeros materiais que tanto podem interferir em nossa formação pessoal, com seus códigos comportamentais e estéticos. Bigas Luna (El País, 13 de fevereiro de 2004 apud HERNÁNDEZ, 2007, p. 29) alerta: “As pessoas analfabetas do século XXI serão aquelas que

³ Para Cattani mestiçagem na arte, é a mistura de dois ou mais elementos que constituem um novo- as novas tecnologias e as velhas práticas, somando-se umas às outras sem uma delimitação. Já no Hibridismo os elementos são distinguidos mantendo suas especificidades mesmo na união.



não saibam construir narrativas com imagens". O cineasta nos provoca a pensarmos na relevância de provocarmos as crianças na escola a produzirem suas próprias narrativas imagéticas e a analisarem criticamente o que vemos.

A escolha por focar em atividades que envolvam a fotografia vem de minha experiência como docente e em oficinas de fotografia e arte, para todas as idades, vendo o fascínio que estas técnicas provocam nos alunos em vários níveis de ensino. Quanto mais ensino e aprendo, minha curiosidade se expande por diversos campos e creio que todos somos semelhantes nessa busca pelo conhecimento. Hoje a disponibilidade e a velocidade com que podemos adquirir conhecimento trazem novos desafios para o aprendizado – e para o Ensino de Artes não é diferente. Como sair da ideia de absorção e armazenamento para a de produção de conhecimento criativo? Vivemos em um tempo em que são inúmeras as fontes de aprendizado, nossos adolescentes vivem conectados a várias mídias e locais que despejam informações e estímulos cada vez mais sedutores. Creio que a função da escola não é mais deter o conhecimento, mas orientar e ajudar o aluno a escolhê-lo e a utilizá-lo. A presença dos aparatos tecnológicos e as

narrativas visuais aos quais as crianças vêm sendo expostas, tem sido objeto de estudo e debates no campo do Ensino de Artes, mas vemos poucas mudanças na forma como são utilizadas ou mesmo se são utilizadas. Autores como Fernando Hernández (2000, 2007, 2012), Analice Dutra Pilar (2009), entre outros, chamam a atenção para o uso das narrativas visuais e dos aparatos tecnológicos inseridos no cotidiano como projetos de trabalho. Em 2016, a UFG publicou, na revista *Desenredos* n.11, vários artigos abordando essa questão. Entre eles há o da professora Dra. Alice Martins, que enfatiza a presença dos inúmeros aparatos midiáticos e tecnológicos na vida cotidiana das crianças e a pouca exploração destes recursos e temática na Educação das Artes.

Segundo a autora, as crianças estão expostas desde muito cedo a diversas formas de narrativas visuais, animadas ou não, e se apropriam de tal forma de seus códigos de linguagem, sua forma, “as informações por elas veiculadas, as histórias que contam, os argumentos que constroem, as linhas de pensamento que presidem” (p.47), que podem produzir com facilidade suas próprias narrativas construindo e se relacionando com elas, obtendo conhecimento. No



entanto, apesar de as mídias e tecnologias contemporâneas estarem presentes cada vez mais no cotidiano da vida das crianças e jovens, os projetos educacionais não se apropriam delas como poderiam, nem de suas narrativas. Vemos os jovens cada vez mais envolvidos com mídias digitais, entretanto, vemos muitas escolas na contramão dessa ampla rede de aparatos tecnológicos e sedutores aos quais os estudantes estão envolvidos fora do espaço escolar. Entre esses aparatos estão a produção de imagens, novas formas de se comunicar, redes de relacionamentos, troca e compartilhamento de experiências, jogos, filmes, etc.

Embora sejam notórias as dificuldades de acesso às tecnologias de comunicação para muitos alunos da rede pública (muitos não possuem nem celular), isso não impede a elaboração e desenvolvimento de propostas que trabalhem com a construção de narrativas visuais com o uso dessas e de outras tecnologias. Com a Pandemia as aulas presenciais nas escolas foram suspensas há 12 meses, fazendo com que os novos processos e ferramentas de comunicação invadissem os processos de ensino para atender as aulas à distância. Como era previsto, as escolas privadas se apressaram em se adaptar às necessidades tecnológicas

mesmo com precariedades, enquanto as escolas públicas continuam sofrendo com a falta do básico. Não obstante a ter os recursos, alguns fatores as igualam – entre eles a crise econômica que afetou a todas as famílias: muitos perderam empregos, a renda caiu e mais alunos saíram das escolas privadas, aumentando o contingente da rede pública. Outro fator é a dificuldade de alguns dos professores para trabalhar numa nova lógica. Apesar de as aulas serem ministradas digitalmente, as propostas de trabalho não mudaram: muitas continuam desestimulantes, sem desafios e sem atividades que envolvam o sujeito no fazer, no falar sobre si, no seu cotidiano. Precisamos quebrar os padrões mentais em nossas aulas, sem preocupações com o ideal e trabalhar com o que a arte mais presa: a vida e suas questões através do fazer e do refletir.

Para propormos atividades, precisamos pensar naquilo que interessa ao aluno, o que dá prazer em aprender. Todavia, o que instiga o jovem adolescente contemporâneo que está em sala de aula? Ou não é o quê, mas como é feito este aprendizado, esse estímulo? Preocupada com isso em 2017, ao elaborar um artigo, procurei estabelecer um diálogo mais próximo com aqueles que assistem a essas aulas.



Queria saber deles, o que sentiam, como viam esse processo, então entrevistei alguns adolescentes entre 15 a 18 anos do Ensino Médio de escolas pública e privada que me responderam a questões como: quais os elementos que os alunos consideram como uma boa aula, que os estimula e contribui para um aprendizado prazeroso e significativo? Que aulas são interessantes⁴? As respostas centraram-se no professor como alguém flexível, criativo e presente em sua função de conduzir, que converse e se integre com os alunos, mas que mantenha a ordem na sala de aula, ou seja, que faça com que os acordos e regras estabelecidas em conjunto sejam cumpridas, mantidas e preservadas. Os alunos apontaram que o professor estimulante não precisa criar personagem, mas sim estar interessado no aprendizado do aluno e buscar alternativas para se comunicar. Os jovens apresentaram também a necessidade do professor utilizar vários caminhos para que o conteúdo seja compreendido, desde as tecnologias digitais a processos analógicos.

⁴ AZEVEDO, Jussara Moreira de. Um olhar pela câmara escura: a imagem como meio de aprendizagem. 2006. 113f. Trabalho de conclusão de Curso (Especialização em Supervisão e Orientação Educacional) – UNIRITTER, Porto Alegre, 2006.

Considerando essas ideias, devemos lembrar que nossa escola foi fundada na ideia de castigo e recompensa, onde o prazer não tinha espaço. Contudo, hoje vivemos em outra lógica, os estímulos prazerosos são vários e as fontes de conhecimento estão para além dos muros escolares. As mudanças se fazem necessárias e um dos caminhos para uma aula criativa, estimulante e comunicativa pode estar no uso das narrativas construídas com as tecnologias visuais conhecidas, que interconectam saberes científicos e estéticos, criando equilíbrio entre a disciplina e a diversão em sala de aula. Os jogos virtuais, os vídeos, entre outras várias produções imagéticas, tornam-se bem mais atrativos para um aluno inserido em uma lógica fluída e veloz como a nossa. Então por que não usarmos destas ferramentas nos processos de aprendizado da arte? Com o confinamento os alunos estão mais conectados às narrativas visuais dos jogos, inúmeras narrativas filmicas, séries, vídeos de *youtubers*, *lives*. Canais como *Netflix* e *Amazon* ganham a atenção de jovens e adultos. Muitos abordam temas e conflitos da vida cotidiana e discutidos na adolescência, como identidade, pertencimento, desafios na escola, etc., outros criam novas realidades.



A estética fotográfica e a construção da narrativa nesses artefatos podem ajudar a construir uma narrativa visual criada pelo aluno, estimulando a autonomia, a realização e o reforço de suas identidades. Os inúmeros aplicativos gratuitos de edição de imagem e produção de vídeos podem ser ferramentas a serem utilizadas. Infelizmente, nem todos os alunos possuem um celular para trabalhar, mas, mesmo sem todos esses aparatos tecnológicos, podemos construir narrativas utilizando objetos, construindo instalações, entre outras práticas. Conforme Von Linsingen (2010, p. 114 in Perizzi, 2014), “o ideal é articular as diferentes abordagens de acordo com a situação de ensino”. O uso de teorias de ensino e de recursos diferentes enriquece o trabalho em sala de aula. Tanto processos analógicos como digitais são bem vindos e desejados pelos alunos.

Segundo Faria (2004), os professores necessitam estar preparados "para interagir com uma geração mais atualizada e mais informada, porque os modernos meios de comunicação, liderados pela Internet, permitem o acesso instantâneo à informação e os alunos têm mais facilidade para buscar conhecimento por meio da tecnologia colocada à

sua disposição” (FARIA, 2004, p.1). Assim, as abordagens pedagógicas devem compreender essa nova realidade e dar ênfase à construção de um conhecimento coletivo, mediado por tecnologias, em que o professor é um orientador, mas também um aprendiz. Segundo Vygotsky (1984), o educador deve orientar e mediar as situações de aprendizagem para que ocorra um compartilhamento comunitário, uma aprendizagem colaborativa e a apropriação do social para o individual. Creio que o importante é uma atuação participativa independentemente do tipo de aula, com sofisticadas tecnologias ou sem. Esta interação é importante para a prática social na construção de uma inteligência coletiva.

A contemporaneidade está vivendo um momento fluído, em que as obras de arte se misturam com os objetos e os espaços da vida comum, barreiras estéticas e conceituais são modificadas. A arte contemporânea está mais conectada no processo e procedimentos desenvolvidos através de um conceito estético, social ou emocional do que em um produto final. Na arte e na educação, o processo está em pauta e uma das consequências desta condição é a proliferação de novas mídias e linguagens disponíveis aos artistas e ao público em geral. Assim, novos termos e categorias como objeto,



instalação, performance, videoarte, arte sonora, e outros, ampliaram de maneira contundente as possibilidades técnicas dos artistas e a visão do que seria arte, unindo as técnicas já conhecidas como o desenho, pintura, gravura, fotografia às novas, surgindo uma arte híbrida, dinâmica e fluida.

A arte hoje prioriza o processo: narrativas visuais contam histórias, criam novas realidades, questionam, desconstruem e multiplicam conceitos e identidades. A arte contemporânea enfatiza o conceito, o fazer, acima do produto final. O objetivo é produzir arte, ao mesmo tempo em que se reflete sobre ela – é uma arte propositora, em que a comunicação se faz na ação coletiva, ou não, sendo assim um campo fértil para o aprendizado. Para pensarmos sobre esse tempo, e de que forma se pode construir narrativas visuais nas aulas de artes com uso de recursos tecnológicos digitais ou analógicos, apresento aqui algumas propostas aplicadas e outras preparadas para as aulas de artes que poderiam ser adaptadas para o ensino à distância.

Este trabalho está separado em três capítulos: o primeiro e o segundo abordam os conceitos de **Pedagogia Cultural e Cultura visual**, considerando a ideia de escola expandida dos Estudos culturais e apresentada por Pablo

Helguera em *Pedagogia no Campo Expandido* na 8ª Bienal do Mercosul. Para abordarmos cultura visual, utilizamos os conceitos de Nicolas Mirzoeff, Fernando Hernández, Gillian Rose, entre outros, nas obras como *Uma introdução à cultura visual* e *Catadores da Cultura Visual: proposta para uma nova narrativa educacional* – nelas vimos no que consistem as pedagogias culturais e a que se refere o campo da cultura visual e sua relação com a arte educação. Para tratar das questões de identidade e representação, o diálogo centrou-se nas ideias do pós-estruturalista Stuart Hall. No segundo capítulo, abordamos **a arte contemporânea e alguns artistas que utilizam a fotografia, o vídeo e o desenho no espaço para construir suas instalações e as narrativas visuais** – aqui apresentamos alguns conceitos de instalação e narrativas.

No terceiro capítulo, **Ensino de Artes: Pontes em construção**, foi abordada a relação entre arte contemporânea e educação, enfocando as narrativas visuais como projeto educacional com Fernando Hernández, Raimundo Martins, entre outros. Nesse capítulo, apresento as propostas desenvolvidas nas séries finais do Ensino Fundamental, com Instalação (desenho no espaço) e



fotografia projetadas; assim como as do Ensino Médio, com tecnologias visuais novas e antigas — como vídeo, *mobgrafia*, objetos ópticos — para construção de narrativas visuais tratando de questões do cotidiano, identidade, memória e representação. Por último, em **O que estamos fazendo nestes tempos interconectados**, apresentei o relato de como três professoras de artes do Ensino Fundamental, Ensino de artes infantil e Ensino Superior, tanto da rede pública como privada, transformaram seu ensino fortemente presencial em propostas criativas que funcionaram nessa pandemia.

Para realizar esta pesquisa, foram feitas consultas de fontes referenciais, revisão bibliográfica dos autores principais para a abordagem dos conceitos chave, referência ao projeto de ensino relacionado à temática e anteriormente executado em estágio supervisionado e apresentação de entrevistas relativas ao tema, com educadores selecionados.



2 PEDAGOGIAS CULTURAIS E A CULTURA VISUAL



Figura 1 A invenção de Hugo Cabret, 2007 ilustração de Brian Selznick.
Fonte: <https://www.estamosemobras.com.br/critica-invencao-de-hugo-cabret-brian> Acesso: 03/2021

2.1 ERA UMA VEZ UMA IDEIA DE CULTURA...

Para pensarmos em Cultura Visual, é importante entendermos como a Cultura é entendida neste Estudo. Há um tempo, os estudiosos Costa, Silveira e Sommer (2003), demonstram que este conceito tem mudado e adquirido novas interpretações com o passar do tempo: por um longo período, a Cultura era designada como um tipo de produção ligada apenas à erudição, à tradição literária e artística ou, ainda, como termo relativo a um conhecimento acumulado e socialmente valorizado, que estabelece a distinção entre “o culto” e “o popular”. No entanto, entre os anos 1960 e 1970, houve uma ruptura nesse conceito: com o advento dos

Estudos Culturais, esta distinção entre o “culto” e o “popular” não fazia sentido – neste momento, passamos a perceber a cultura como um conjunto de práticas e significados produzidos socialmente em constante transformação.



Figura 2 Grandfather Telling a Story - Albert Anker • 1884. Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/albert-anker/der-grossvater-erz-hlt-eine-geschichte-1884> Acesso:03/2021



Santaella (2003, p. 30) também nos apresenta um mapeamento histórico das mudanças do conceito de cultura, que chama de campo, e a proliferação dos sentidos atribuídos ao termo.

"[...] então cultura é mistura [...] as definições da cultura são numerosas. Há consenso sobre o fato de que cultura é aprendida, que ela permite a adaptação humana ao seu ambiente natural, que ela é grandemente variável e que se manifestam em instituições, padrões de pensamento e em diversos materiais".

Nessa visão aberta de cultura, as várias práticas, os locais e as produções são vistos como espaços educativos que podem produzir representações, significados, ideias e, portanto, constituir os sujeitos. O teórico pós-estruturalista Stuart Hall (1997, p. 13) argumenta que cada instituição ou atividade social gera e requer seu próprio universo distinto de significados e práticas – sua própria cultura: “não é que ‘tudo é cultura’, mas toda prática social depende e tem relação com o significado: consequentemente, a cultura é uma das condições constitutivas de existência dessa prática, que toda



prática social tem uma dimensão cultural”. Nas palavras desse autor, cultura diz respeito a todas as práticas de nosso cotidiano, vistas aqui como práticas de significação. A partir deste e de outros deslocamentos, tal conceito passa a ser entendido no plural, como sendo o conjunto de ações práticas — artefatos e lugares — do cotidiano: os jornais, as revistas, a música, as artes, a literatura, os museus, o cinema, as profissões, as práticas educacionais, sociais, religiosas, artísticas, entre outras, que possuem significados para os sujeitos, produzidos em um contexto histórico e social determinado. Conforme salienta Hall (1997, p. 1), “os seres humanos são seres interpretativos, instituidores de sentido”. De acordo com este enfoque, todas as práticas sociais, na medida em que sejam relevantes para o significado ou requeiram significado para funcionarem, têm uma dimensão “cultural”.

2.2 E...NUM BELO DIA SE OLHOU PARA A CULTURA VISUAL!



Figura 3 Sociedade Feudal

Fonte: [//brasilescola.uol.com.br/historiag/transformacoes-sociedade-feudal.htm](http://brasilescola.uol.com.br/historiag/transformacoes-sociedade-feudal.htm). Acesso :15/03/2021

Por volta dos anos 1970, nos EUA e na Europa, surgem os estudos sobre a Cultura visual, ou Cultura da imagem, já que, naquele período, o impacto que a produção das imagens, dos programas de TV e a propaganda causavam na sociedade e nas crianças começou a chamar a atenção dos sociólogos, artistas e educadores. A crescente



produção e consumo de imagens, em suas diversas formas, criam o que Mirzoeff (2003) chama de “espiral de imagens”, na qual o ver seria mais importante que o crer, onde as imagens tornaram-se a vida cotidiana em si. Vivemos cercados de imagens, há sempre alguém observando, fotografando e publicando imagens em redes sociais, há inúmeros vídeos sobre os mais diversos assuntos, filmes e jogos, numa espiral de imagens "reais" e virtuais; no entanto, continuamos sabendo pouco sobre nós e o nosso mundo. Cada imagem é uma visão, uma construção, sujeita a várias interpretações e não há reflexão suficiente sobre elas: será que não há tempo para parar e refletir, ou não sabemos mais como parar?

Os Teóricos Guy Debord (2003) e Zygmunt Bauman (1998) discutem nossa sociedade do espetáculo, onde consumimos e somos consumidos por imagens sem refletirmos sobre elas; que história nós contamos ao produzi-las ou consumi-las? Ao construirmos mais e mais imagens, multiplicamos os significados daquilo que capturamos nas lentes da fotografia, segundo Mirzoeff (2003), a distância

existente entre a riqueza de produção visual contemporânea e as habilidades em analisá-las cria uma necessidade e uma oportunidade para configurarmos a Cultura Visual como um campo de estudos. A Cultura Visual busca dar atenção, estudar os acontecimentos visuais utilizados pelos consumidores, a fim de buscar informações, significados “e o prazer ligado às tecnologias visuais [...]”; compreende essas tecnologias, qualquer forma de desenho a ser observado da pintura manual, passando pela televisão, até a Internet” (Mirzoeff, 2003, p.19). Cunha (2007), ao falar dos Estudos da Cultura Visual, argumenta que este campo não se limita a adotar como objetos de estudo os materiais visuais—entre eles as variadas produções imagéticas, os artefatos ou objetos visuais —mas, que sua abordagem reflete e analisa como o universo visual, aquilo que se vê e a visualidade — os modos de ver e as tecnologias da visão estão nos constituindo. “Ou seja, muito mais do que focar os artefatos visuais, a Cultura Visual se preocupa em como as imagens são produzidas, distribuídas e utilizadas socialmente, como uma prática cultural que produz e negocia significados”



(Cunha, 2007, p.7). Esse campo teve como precursores autores como John Berger e Laura Mulvey⁵ e, embora Berger não adote o termo Cultura Visual em seus escritos, seu trabalho instigou várias discussões no campo das Artes Visuais e da Educação, por analisar como nosso olhar é mediado pelas diversas imagens produzidas culturalmente, sejam elas publicitárias ou artísticas. Em seu livro “Modos de Ver” (1974), Berger nos fala de uma visão que aprende continuamente: por exemplo, logo que vemos algo, tomamos consciência de que também podemos ser vistos. Este somatório, do meu olhar com o do outro, possibilita uma credibilidade ao meio que formamos como mundo visível. Toda a imagem configura um modo de ver, incluindo, segundo o autor, as fotografias, as pinturas e desenhos. Ao vê-las, temos consciência de que foram resultado de várias escolhas do fotógrafo, do pintor, do desenhista ou/e do editor, etc.; e de que nossa percepção e apreciação dependerá também de nossas escolhas, de nossas razões, ou seja,

⁵ Trabalhos pioneiros em cultura visual foram produzidos por John Berger (*Ways of Seeing*, 1972) e Laura Mulvey (*Visual Pleasure and Narrative Cinema*, 1975).

como vemos e compreendemos algo; nossa percepção também se modifica dependendo do aprendizado visual, do contexto, do tempo e do local. Raimundo Martins (2007, p. 72), afirma que “a visão é uma ‘construção cultural’ e, portanto, é algo aprendido e cultivado através de práticas sociais e de práticas educacionais desenvolvidas nas instituições”.

Na análise de Cunha (2007), a Cultura Visual foi incorporada como campo de pesquisa, em 1989, no programa de Estudos Culturais e Visuais da Universidade de Rochester nos Estados Unidos, sendo que, a partir dos anos 1990, surgem várias produções acadêmicas que a ele se vinculam. Grandes obras sobre Cultura Visual foram criadas por W. J. T. Mitchell⁶ e Stuart Hall. Outros teóricos contemporâneos

⁶ W. J. T. Mitchell, professor de história da arte e de Inglês na Universidade de Chicago, é editor do periódico *Critical Inquiry* e autor de diversos livros e artigos. Focando seus estudos na problematização da interface entre visão e linguagem nas artes plásticas, na literatura e na mídia, Mitchell propõe métodos bastante originais de se abordar as imagens, construindo novas perspectivas para o que ele denomina, seguindo *Panofsky*, uma Iconologia. Em suas reflexões, cunhou a difundida expressão “virada imagética” (pictorial turn). https://www.researchgate.net/publication/324230319_Como_cacar_e_ser_



importantes desse campo são Lisa Cartwright, Margarita Dikovitskaya, Chris Jencks, Nicholas Mirzoeff, Paul Duncum e Fernando Hernández, entre outros. O teórico Mirzoeff (apud Rose, 2001, p.8) sugere que a centralidade da imagem nas sociedades pós-modernas não ocorre somente pela facilidade e intensidade de sua produção, nem em função de sua ampla utilização no aprendizado sobre o mundo, “mas porque interagimos cada vez mais com experiências visuais totalmente construídas”. Ele argumenta também que temos hoje grande facilidade de modificar as imagens, dando-lhes outros significados. Dentre os materiais analisados por esse campo, encontram-se as peças publicitárias e artísticas, os videogames, as histórias em quadrinhos – HQs –, as imagens virtuais, a fotografia, os estudos sobre a televisão, o cinema e muitos outros meios, nos quais a imagem é constituidora de sentidos. Assim, a cultura visual explora as ambivalências, os interstícios e lugares de resistência da vida cotidiana pós-moderna, buscando formas de trabalhar com as informações

[cacado_por_imagens_entrevista_com_W_J_T_Mitchell/link/5c90f14ba6fdc38175d097b/download](https://www.cacado_por_imagens_entrevista_com_W_J_T_Mitchell/link/5c90f14ba6fdc38175d097b/download)

visuais desta nova realidade. A cultura visual não é uma disciplina, mas um campo disciplinar, e se preocupa em como as imagens são produzidas, distribuídas e utilizadas socialmente, como uma prática cultural que produz e negocia significados (MIRZOEFF, 2003, p. 17). Fazendo uma revisão de estudos nessa linha, encontrei várias pesquisas, dentro dos Estudos Culturais, que analisam produções “midiáticas” como revistas, jornais, propagandas, programas de televisão, filmes, animações, entre outros. Entre eles, os trabalhos de Sandra Ramalho e Oliveira com o livro “A Imagem também se Lê”, onde a autora propõe a necessidade de entendermos o que vemos, abordando questões sobre semiótica, moda, design, teatro, e a relação de leitura das imagens e textos presentes na contemporaneidade. Temos também a jornalista e escritora argentina Beatriz Sarlo⁷ que, em seu livro “Cenas da vida pós moderna”, discute o papel da cultura de massa e do consumo nos países latino-americanos na lógica da

⁷ Beatriz Sarlo é uma das principais representantes da crítica cultural argentina das últimas décadas. Dirigiu a revista *Punto de Vista* (1978-2008). É autora de, entre outros, *El imperio de los sentimientos* (1985) e *una modernidad periférica: Buenos Aires, 1920 y 1930* (1988).



globalização e mercado, a publicidade, as transformações que as cidades passam, os shoppings centres, a juventude, o *vídeo game* – destaque o capítulo "sonho acordado", em que comenta o efeito *zapping* ao se ver a televisão. A autora discute a rapidez com que se troca de imagens e o esvaziamento de sentidos que ocorrem com o acúmulo e troca rápida de imagens, o que chama de colecionismo às avessas, reafirmando a ideia de que devemos parar e refletir ao vê-las. Camile Paglia (2014), em seu livro "Imagens Cintilantes - uma viagem desde o Egito a *Star Wars*", fala da importância de resgatarmos nossa capacidade de vermos e valorizarmos as imagens. Segundo Camile, "a vida moderna é um mar de imagens [...] Como sobreviver nesta era da vertigem? Precisamos reaprender a ver" (2014, p.7). A autora argumenta o papel importante que a arte tem neste "resgate" do olhar, principalmente para as crianças; fala, também, que a arte contribui pela mudança no tempo. Em razão disso, precisamos encontrar novamente o foco em meio ao turbilhão de imagens, pois a obra de arte tem um tempo diferente: para vermos uma obra torna-se importante o ato de parar e

contemplar, já que uma obra implica em uma complexidade de referências e uma multiplicidade de questões inerentes na sua formação. É uma narrativa híbrida e simples e ao mesmo tempo complexa que necessita tempo para sua leitura.



[...] As crianças, sobretudo, merecem ser salvas deste turbilhão de imagens tremeluzentes que as vicia em distrações sedutoras e fazem a realidade social, com seus deveres e preocupações éticas, parecer estúpida e fútil. A única maneira de ensinar foco é oferecer aos olhos oportunidades de percepção estável - e o melhor caminho é a arte. Olhar para a arte exige sossego e receptividade [...] (PAGLIA, 2014, p.7).

2.3 ONDE ESTÃO AS PISTAS DO CAMINHO?... APRENDENDO COM AS PRÁTICAS CULTURAIS

Ao caminharmos pela escola, vemos a menina que entra afobada pelo portão carregando uma mochila da "Barbie", ao lado da porta, uma pequena usando a tiara de unicórnio e assim seguimos vendo personagens de filmes infantis, imagens de heróis e princesas estampados por



vários materiais – sejam nas camisetas, mochilas, acessórios e até nos penteados e comportamentos. Nos adolescentes, vemos *Anitas, rappers, punks, animes* etc., as discussões sobre filmes, séries e *reality shows* misturam-se com os conflitos próprios do espaço escolar. Estes são alguns dos inúmeros exemplos da presença de personagens e imagens das mídias que são consumidas e incorporadas por todos, ensinando o que é bom, como ser e como se portar. São vários os rastros e narrativas deixadas pela Pedagogia da Cultura,



Figura 4 Hansel and Gretel, illustration by Carl Offterdinger. Fonte: <https://br.pinterest.com/sbgpcorreia/carl-offterdinger/> Acesso: 04/2021

e cabe a nós da arte educação, campo de excelência do estudo da imagem e da visualidade, a responsabilidade de abraçarmos esta realidade como ferramenta de trabalho.

Mas o que é Pedagogia Cultural? Para entendermos o conceito é central que compreendamos a ampliação da noção de lugares de aprendizagem. A Autora Elizabeth Ellsworth (2005), com seu livro “*Places of Learning* (Lugares de Aprendizagem)”, apresenta como foi importante, em 1990, a difusão da ideia de que processos educativos extrapolam o espaço escolar.⁸

As mudanças dos conceitos de Cultura e de pedagogia propiciaram o surgimento do termo Pedagogias Culturais; várias instituições como museus, exposições de artes, bem como diversos artefatos como os filmes, séries, contos de fada, as revistas, as fotografias, entre outros, têm sido considerados em sua dimensão pedagógica. Em outras palavras, aquilo que consideramos parte da cultura e do

⁸ Para saber mais sobre a cartografia do conceito de pedagogia da cultura: o artigo *Nos Rastros Do Conceito de Pedagogias Culturais: Invenção, Disseminação e Usos* (2017) -Paula Deporte de Andrade; Marisa Vorraber Costa) e a tese *Paula Deporte de Andrade, Pedagogias Culturais: Cartografia das (re)invenções do conceito* (2016).



cotidiano passa a integrar o rol de temas que interessam ao campo da Educação (da Arte), porque é nesse campo que se constituem e se operam pedagogias, delineiam-se saberes e relações de poder. As análises culturais têm mostrado a importância de se considerar outros espaços e situações que nos educam cotidianamente, que vão além das práticas escolares e, ao mesmo tempo, o saber e o poder se organizam, adquirem visibilidade e significação. Ao considerarmos que as várias produções culturais trazem certas “lições” e educam o nosso olhar, podemos pensar na produtividade de examinarmos materiais diversos que encontramos em nosso dia a dia, considerando aquilo que neles se produz, assim como o que podemos aprender com eles.

Giroux (1995) afirma que, ao prestarmos atenção ao caráter pedagógico das práticas culturais, estamos considerando as formas de controle e poder implicados na construção do conhecimento e identidades dos sujeitos e de determinados grupos sociais. Considero oportuno retomar o pensamento de Giroux e McLaren (1995, p.144), quando nos

dizem que a pedagogia está presente “em qualquer lugar em que existe a possibilidade de traduzir a experiência e construir verdades, mesmo que estas verdades pareçam irremediavelmente redundantes, superficiais e próximas ao lugar-comum”. Através do consumo de imagens divulgadas na mídia, ou de nossas próprias, aprendemos a pensar desse modo, pode-se dizer que aquilo que olhamos e o modo como olhamos são processos que se realizam sempre em relações de poder, que os sentidos daquilo que vemos nunca são definitivamente estabelecidos. Nessa direção, ao pensarmos em produções da indústria “midiática” (tais como jornais, revistas, sites), estamos analisando o que Rosa Fischer (1997) chama de “dispositivo pedagógico da mídia”. Essa pesquisadora articula dois campos principais – a Comunicação e a Educação –, procurando mostrar como as produções “midiáticas” atuam no cotidiano, colaborando para a construção ou reprodução de valores, significados e crenças, que acabam tendo maior visibilidade e relevância. Através de várias pesquisas, a autora tem procurado entender as estratégias utilizadas na produção dos materiais



audiovisuais que se destinam a informar e, mais do que isso, a educar os indivíduos. Fischer (2000) discute o conceito de dispositivo pedagógico da mídia mostrando como esta participa significativamente da constituição de subjetividades.

Falar em educação do olhar, através da Cultura Visual, utilizando o conceito de “dispositivo pedagógico da mídia”, é entender, por exemplo, que ao folhearmos um livro imagético, ao lermos um jornal ou uma revista, ao vermos sites, filmes, fotografias, ou obras de arte, estamos sendo “educados” para olhar de certo modo os elementos ali apresentados. Isso porque somos constantemente interpelados por discursos que ali se entrelaçam e por representações que também nos constituem e nos impelem à ação. Raimundo Martins (2007) afirma a importância de um olhar pedagógico sobre as inúmeras produções imagéticas para o desenvolvimento da visão crítica dos alunos

Como campo emergente de investigação, a cultura visual quer ajudar aos indivíduos e, principalmente, aos alunos, a desenvolver uma visão crítica em relação ao poder das imagens, auxiliando-os a criar e aguçar um sentido de responsabilidade diante das liberdades decorrentes desse poder. (MARTINS, 2007, p.47)

Na atualidade, vemos uma multiplicidade de imagens “invadindo” nosso cotidiano, através das páginas de revistas, de livros, de nossos computadores, dos outdoors de mensagens publicitárias em nossos espaços urbanos, entre muitos outros. Para o teórico Gillian Rose (2001, p.25-26), “as imagens visuais sempre são praticadas de determinada forma, e diferentes práticas geralmente estão associadas a diferentes tipos de imagens em diferentes tipos de espaços”. Ao considerarmos que vários espaços e artefatos educam além do espaço institucionalizado escolar, expandimos o conceito de pedagogia e de escola.

A crítica e historiadora de arte americana Rosalind Krauss desenvolve o conceito de campo expandido em seu trabalho “*Sculpture in the Expanded Field*” (1979/1984) ao pensar na ampliação das práticas e técnicas expressivas nos anos 1970. Ela problematizava a ampliação do conceito de escultura que estava em curso, quando algumas obras eram denominadas como esculturas sem se encaixar bem na categoria, como se o conceito de escultura se tornasse infinitamente flexível. Segundo a autora, o conceito de



escultura, e de outras artes, bem como as próprias esculturas, tinham sido “moldadas, esticadas e torcidas, numa demonstração extraordinária de elasticidade, evidenciando como o significado de um termo cultural pode ser ampliado a ponto de incluir quase tudo”. Para Krauss (1979/1984), esta maleabilidade é uma condição pós-moderna, em que a prática não é definida por uma determinada forma de expressão, mas sim em relação a operações dentro de um conjunto de termos culturais, podendo ser usados vários meios como fotografia, livros, linhas na parede, espelhos ou escultura, etc. Em 2011, Pablo Helguera, norteador pelo conceito de Rosalind Krauss (1979), utiliza como tema para a bienal de Arte do Mercosul o conceito de Pedagogia **no Campo expandido** para imaginar a pedagogia como um território que possui diferentes regiões. Uma delas situa-se no âmbito da interpretação ou da educação como instrumento para entender a arte; a segunda é a união de arte e educação; e a terceira é a arte como instrumento da educação. Inspirada nestes estudos, proponho usarmos aqui o termo **Escola expandida** e imaginar a Escola como um

campo que pode possuir diferentes formatos e meios de se fazer presente, principalmente neste momento de Pandemia que obriga a escola a se reinventar e se deslocar, construindo novas narrativas e transitando por vários espaços físicos e virtuais. Hernandez, em vários trabalhos (2007, 2010, 2012), tem frisado a necessidade de se trabalhar com outra narrativa para a educação escolar. Afirma que o principal ponto desta perspectiva é considerar que as imagens são produzidas em contextos, interações, histórias, instituições e discursos

o que [...] leva a concluir que as Histórias que vinculam as imagens e formam as narrativas visuais são artefatos sociais que nos contam relatos tanto sobre a sociedade e a cultura como sobre uma pessoa ou grupo. (HERNANDEZ, 2012, p.196)

Nesta lógica, vemos que nesta pandemia a escola se expandiu literalmente. A necessidade de isolamento social obrigou a escola a propor novas maneiras de chegar a seus alunos. O ensino a distância, denominado de "remoto", fez com que o quarto, o jardim e a web se tornassem espaços pedagógicos. O público se misturou ao privado e a *web* que,



para muitos alunos, era somente um espaço de lazer passa a ser espaço de trabalho a ser explorado, com todas as suas qualidades e dificuldades.

3 QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO: NARRATIVAS

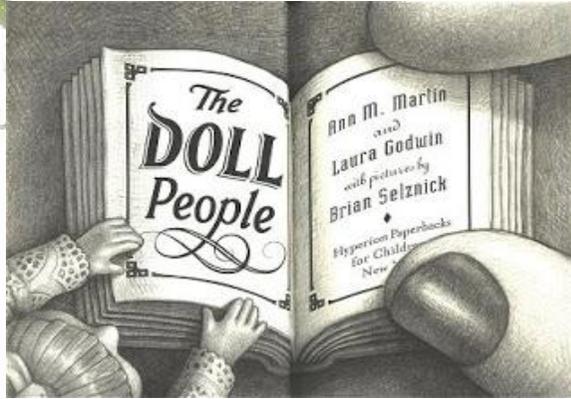


Figura 5 ilustração de Brian Selznick in Doll People de Ann Martin
Fonte: <http://minutemarginalia.blogspot.com/Acesso:04/2021>



“Se você quer que seus filhos sejam espertos, leia os contos de fadas, se você quer que eles sejam mais inteligentes, leia mais contos de fadas. Quando examino a mim mesmo e meus métodos de pensar, chego à conclusão de que o dom da fantasia significava mais para mim do que qualquer talento do pensamento abstrato e positivo” Albert Einstein.

Neste planeta azul, nós somos contadores de histórias. Ao se falar em narrativa, é importante nos lembrarmos do caráter universal do ato de contar histórias, em todos os grupos sociais. Há milhares de anos, nos reunimos às voltas de uma fogueira, na mesa de jantar ou ao dormir para ouvir alguém contar uma história, seja uma façanha ou evento significativo para aquele grupo. Aprendemos quem somos e de onde viemos pelas histórias

de família, da tribo ou do planeta, e a cada nova contação seja ela oral, escrita ou por imagens a história se repete, reconstrói e se modifica, tornando-se o que considero uma narrativa "viva". A escritora Penélope Martins⁹ comenta, numa entrevista, ao falar de narrativa, que "esticamos o fio no labirinto da memória" (MARTINS, 2007, s/p) numa necessidade ansiosa de capturar a atenção de quem ouve e aprende com que narramos. Assim, "quem conta um conto aumenta um ponto", com o objetivo de capturar o ouvinte construímos novas realidades dentro de um fato único e peculiar quase perdido no passado das memórias.

Independente de sermos artistas visuais, escritores ou narradores orais, uma boa narrativa deve ser tecida com

⁹ Penélope Martins é escritora e narradora de histórias. Idealizadora do blog Toda Hora Tem História, ministra oficinas de mediação de leitura e de escrita criativa. Para o livro Minha vida não é cor-de-rosa, baseou-se em suas memórias, recordou o primeiro gesto apaixonado que recebeu de alguém. <https://literario20.editoradobrasil.com.br>

leveza e criatividade, achar o equilíbrio e densidade entre o vazio do suspense e o vibrar da vida, mantém o espectador entretido. Estamos sempre contando histórias para alguém ou para nós mesmos, podemos contá-las de inúmeras formas, sejam fatos reais ou imaginários, expomos um acontecimento usando imagens, palavras escritas ou faladas. "As narrativas são formas de estabelecer a maneira como há de ser pensada e vivida a experiência" (HERNÁNDEZ, 2007, p.11).

A Narratologia é um ramo da teoria literária que estuda os conceitos e a construção de uma narrativa, nela estudam-se as noções de enredo, de diferentes tipos de narradores e de técnicas narrativas. Sales (2009) argumenta que, neste campo, as imagens, em geral, são consideradas ilustrativas e servem para reafirmar o texto literário, no entanto abre esta visão ao afirmar que

a narrativa extrapola o universo da escrita, pode ser oral ou icônica, ou verbo-icônico, daí a diversidade de tipos de textos em que aparece, os diversos contextos comunicacionais e os diversos meios em que pode ser transmitida [...] tão diversas quanto contos, filmes, histórias em quadrinhos, romances, histórias engraçadas, narrativas desenhos, fábulas ou parábolas. (SALES, 2009, p.15).



Em seu estudo, o autor afirma a diversidade de gêneros narrativos e da existência de critérios que nos levam a reconhecer certo "ar familiar" comum às formas narrativas. A narratividade é gradual e precisamos encontrar alguns caminhos para sua construção, ter alguns elementos, tomando cuidado para não ser uma receita fixa. Para compô-la, Sales (2009) e Aumont (2007) comentam a necessidade de construir-se uma sequência de fatos que se desenvolvem em um espaço específico, em um determinado tempo, que precisamos de alguns dos elementos constituidores como a presença de personagens, envolvidos em um conflito ao longo de uma sequência de ações em um tempo e espaço.

Para a teoria literária, os textos narrativos devem apresentar um narrador, um enredo, personagens, espaço e tempos, conflito, clímax, resolução do conflito e conclusão dos fatos, e, dentre os gêneros narrativos, destacam-se a novela, o conto, a crônica, a fábula, o apólogo¹⁰ e, principalmente, o

¹⁰ Apólogo é uma narrativa que busca ilustrar lições de sabedoria ou ética, através do uso de personagens inanimados com personalidades diversas. Servem como exemplos os clássicos apólogos de Esopo e de La Fontaine. Fonte: <https://brainly.com.br/> Acesso:04/2021

romance. Embora esta teoria advinda do campo literário, podemos considerar alguns dos seus elementos constitutivos aplicáveis na construção de narrativas visuais.

3.1 NARRATIVAS VISUAIS E A ARTE

Como eu desejo fugir dos dias normais! Eu quero correr solta com minha imaginação.
Lewis Carroll, Alice no País das Maravilhas¹¹,1865.



¹¹ É a obra infantil mais conhecida de Charles Lutwidge Dodgson, publicada a 4 de julho de 1865 sob o pseudônimo de Lewis Carroll. É uma das obras mais célebres do gênero literário nonsense. Fonte: <https://segredosdomundo.r7.com/alice-no-pais-das-maravilhas/> Acesso: 04/2021





Figura 6 Alice no país das maravilhas
 Fonte: <https://segredosdomundo.r7.com/alice-no-pais-das-maravilhas/> Acesso: 04/2021

Nos anos 400 a.C., na longínqua China, o Filósofo e imperador Chiu Kung, ou Confúcio¹², conhecido mestre dos Provérbios, pronunciou a seguinte frase: "uma imagem vale mais que mil palavras" (Web, 2021).

Esta expressão, hoje tão popular e muito utilizada na semiótica e na publicidade, nos convida a pensar no poder da

¹² O pensador político e filósofo Confúcio (*Chiu Kung*) viveu entre 552 e 479 a.C, e ficou conhecido como o Mestre Kung, devido aos seus sábios provérbios. <https://www.touchup.com.br/single-post/2018/02/06/-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras>. Acesso: 04/2021

comunicação através das imagens. Refere-se à facilidade em compreender determinada situação a partir do uso de recursos visuais, ou à facilidade de explicar algo através das imagens. Podemos ter uma imagem, ou uma série de imagens, que nos comunicam fatos ou eventos; elas narram histórias ou podem nos inspirar na criação de uma nova. Utilizando-se da narrativa visual nas aulas de arte, podemos abordar várias questões como: a percepção visual e a significação das imagens, a narrativa, a identidade e a construções de narrativas na arte contemporânea.

Autores como Arnheim (1989) e Aumont (2007) possuem estudos importantes sobre a Percepção visual, a significação das imagens e sua relação com a narração que são referências importantes para trabalharmos em aula. Aumont (*op.cit*), em seu livro "a Imagem", discute no capítulo 4 a significação da imagem e sua relação com a narrativa. Falando sobre a imagem e a narração, o autor argumenta que toda "a imagem representativa, portanto costuma ser uma imagem narrativa" (p.244) mesmo que o acontecimento não seja extraordinário, ou seja, pode ser um fato cotidiano. Aumont (*idem*. p.244) segue



trazendo o conceito atual de narrativa, definida como um conjunto organizado de elementos significantes que constituem uma história: este conjunto veicula um conteúdo ou história através de um tempo. Contudo, como a imagem contém narrativa? Para responder esta pergunta e entender um pouco mais da narrativa visual, vejamos quais os três (3) tipos principais de narrativas (tradição literária). Segundo Platão, e demonstrado por André Gaudreault (2009), o primeiro tipo seria a narrativa sem mimese, ela é exclusivamente verbal tipo uma epopeia¹³; a segunda, que só comporta a mimese, seria o teatro; e a terceira seria a narrativa mista que possui parte do tempo verbal e parte mimética. A este modo narrativo de tipo mimético, Gaudreault (2009) chama de *mostração*, e Aumont (2007) explica que para este autor, que analisa o cinema, existe uma distinção entre *mostração* e *narração*. Os autores argumentam a existência de dois níveis de narratividade ligados à imagem: o primeiro na imagem única e o segundo ligado a uma sequência de imagens. Assim, podemos ter, em

¹³ Poema extenso que narra as ações, os feitos memoráveis de um herói histórico ou lendário que representa uma coletividade; poema épico, poema heróico.

uma imagem única, vários episódios de uma mesma história representados, como em algumas das pinturas bíblicas dos séculos XV e XVI. Como exemplo, citamos a pintura “*A Paixão de Cristo*” de Memling (fig.7) nela estão representadas várias cenas da Paixão de Cristo, onde ele aparece simultaneamente em distintas situações ao longo da tela.





Figura 7 "Cenas da Paixão de Cristo" Hans Memling (1470) Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/8XZR8L-Hans-Memling-Cenas-da-Paix%C3%A3o-de-Cristo> Acesso:04/2021



Outro exemplo deste tipo de narrativa seriada, numa famosa obra do século XX, é a pintura "*Guernica*" (figura 3), de Pablo Picasso, com 349,3 cm x 776,6 cm que narra o horror do bombardeio da cidade basca de *Guernica* em 1937. A pintura foi realizada a partir de 36 fotos que o artista viu pela imprensa (estava em Paris no momento). Nela o artista reproduz a população, os animais e a devastação das construções, desenhando e pintando dando a impressão de colagens e criando a sobreposição de planos. Aqui, segundo os estudos de Rudolf Arnheim (ARNHEIM apud AUMONT, 2007) teríamos uma sequência de imagens.



Figura 8 "*Guernica*" de Pablo Picasso (1937) Fonte: <http://www.bienal.org.br/post/346>, Acesso: maio, 2021



Podemos ter uma única imagem que nos conta uma história sem ter uma seriação. Como exemplo destaco três obras consagradas de Van Gogh, e uma de Louis Anquetin (amigo pintor de *Van Gogh*, em Paris). Ao olharmos para as pinturas de Van Gogh de 1888 em Paris "O terraço do café na Place du Fórum, Arles à noite", "Noite Estrelada" e o "Quarto em Arles" e "Avenida, *clichy*: cinco horas da tarde" (1887) de Louis Anquetin (figuras 9,10,11,12), vemos uma série de detalhes e informações, tipo de cadeiras, pessoas no café e na rua etc., incluindo a iluminação e cores utilizadas que criam uma atmosfera única com seus tons amarelos e azuis. Ao olharmos esta obra, podemos ver uma narrativa que nos faz pensar e ter vontade de conhecer o local, experimentar andar por suas ruas, ver cada detalhe e imaginar as histórias vividas ali.



Figura 9 O Terraço do Café na Place du Fórum, Arles à Noite" - 1888 - óleo sobre tela - 81 X 65,5 cm - Vincent van Gogh - Kröller-Müller Museum. Fonte: <https://alinehannun.blogspot.com/2016/08/o-terraço-do-café-na-place-du-forum.html> Acesso:2021



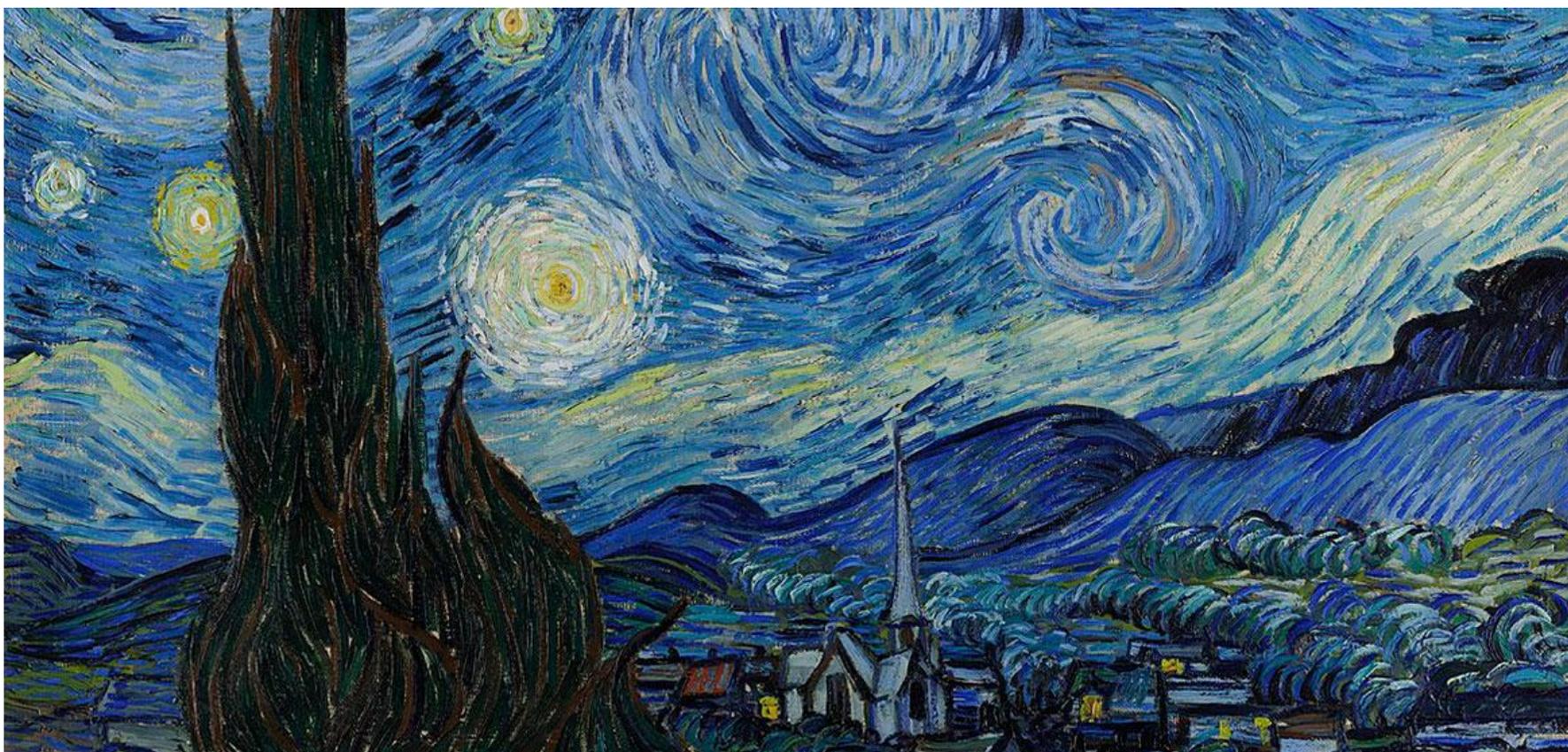


Figura 10 Noite estrelada- 1888 Van Gogh Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/5ZKG46-Vincent-Van-Gogh-Noite-Estrelada> Acesso:04/2021



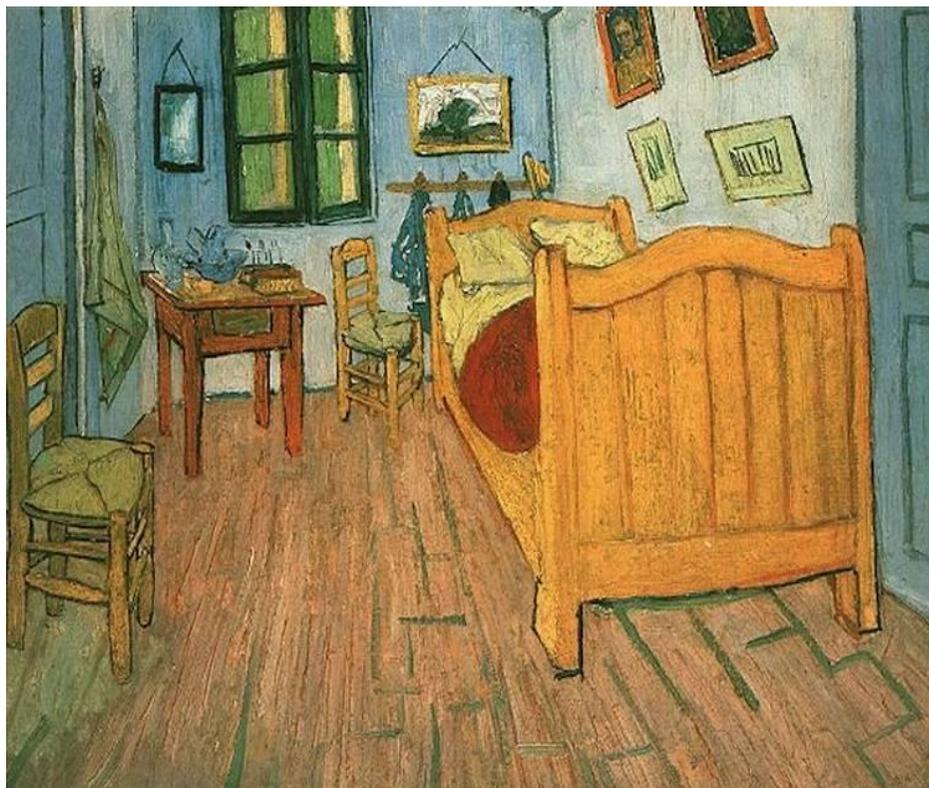


Figura 11 Quarto em Arles. 1888 – Óleo sobre Tela (79x90cm) Museu d'Orsay. Paris (França)
Fonte: <https://www.conexao-paris.com.br/tres-quartos-de-van-gogh/> Acesso:04/2021



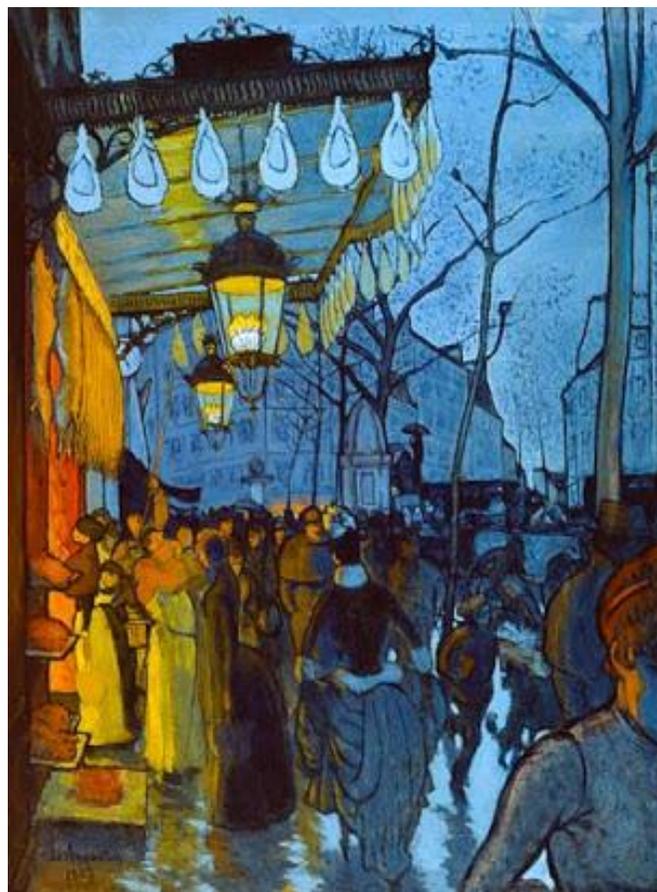


Figura 12 Avenida, Clichy: Cinco Horas da Tarde - 1887 - óleo sobre tela - 60 X 53 cm - Louis Anquetin
Fonte: <https://alinehannun.blogspot.com/2016/08/o-terrace-do-cafe-na-place-du-forum.html>. Acesso:04/2021



Nesta pintura de Anquetin, figura anterior, presenciamos um local repleto de pessoas em movimento. Apesar da paleta de cores ser a mesma de Van Gogh, não vemos o mesmo sentimento de solidão nem a carga emocional trazida pelas pinceladas do pintor holandês. Nessa pintura, parece que estamos próximos do grupo retratado, sensação reforçada pelos distintos planos em que vemos as figuras, chegando a ter um personagem tão próximo do primeiro plano, que só aparece parcialmente no quadro. Na pintura "O terraço do café na *place du fórum, Arles à noite*" de Van Gogh, estamos distantes, como a observá-los tendo uma sensação de isolamento e solidão. Silveira (2008, p.26) argumenta que, a esta forma de narrativa única, "do ponto de vista da narrativa visual, o relato instantâneo, mínimo[...] pode ser ilustrado pela narratividade pertinente à pintura e à fotografia quando se [...]considera apenas uma unidade de imagem".

Hernandez (2007, p.33) aponta que, a partir da década de 1990, muitas mudanças ocorreram na arte, tanto no que é colocado como obra de arte como no papel social que os

artistas assumem: vários artistas começaram a seguir linhas distintas, uns passaram a atuar como "contadores de histórias" que eles mesmos criam" outros buscaram resgatar as vozes silenciadas com uma arte engajada, como "cronistas da cultura popular" ou "espelhos da memória", etc. O autor segue argumentando, através da fala de Bonito Oliva (*op.cit*, p.33), que esta arte passa a se apresentar através de instalações, mistura de vários materiais e técnicas, como vídeos, fotografia e pintura voltando-se para as questões da comunicação. Os artistas preocupam-se em criar produtos que lançam mais questionamentos que respostas – começamos a ver uma arte cada vez mais internacionalizada, compartilhada, na qual as fronteiras se rompem, embora ainda existam aqueles que trabalham com problemáticas particulares e contextualizadas. Todas estas novas formas de ver e fazer arte vem se modificando e abarcando outras ferramentas como a tecnologia (*net-art*), numa intensa mixagem e hibridização de saberes e propostas e cada vez mais "(de)pendentes da cultura dos meios de comunicação e das formas de visualidade geradas na vida cotidiana."(HERNANDEZ, 2007, p.34). Assim o autor nos



convida a refletir que, se as práticas e fundamentos artísticos estão em constante mudança, é importante renovarmos o enfoque e os modos de ensinar a arte nas escolas.

Autores como Silveira (2008) e Canton (2014) discutem a questão das narrativas na arte contemporânea. Silveira (2008) discute, em sua tese, a existência da narrativa no livro de artista, ele nos apresenta uma análise detalhada sobre a narrativa na arte e o livro-objeto. O teórico nos apresenta alguns livros de artistas que trabalham com a narrativa visual – destaque aqui o trabalho de Sofia Calle e Paul Auster (que fez os textos): *Gotham Handbook: New York, mode d'emploi*, publicado em 1998 e o Projeto Ciranda - Ensaio em Narrativas Visuais (2005) .

Na análise da obra de Sofia Calle, podemos ver o resultado das fotografias produzidas através de longas caminhadas pelas ruas e avenidas de Nova York, com suas características geográficas dos quarteirões e de suas diversas etnias. Pode-se observar as passagens em diferentes ambientes e situações através das imagens retratadas ao sair e entrar nas estações de metrô. A seguir, vemos uma das

páginas do livro cuja mudança de visão passa pela modificação dos transeuntes no mesmo cenário, narrando uma história do cotidiano.

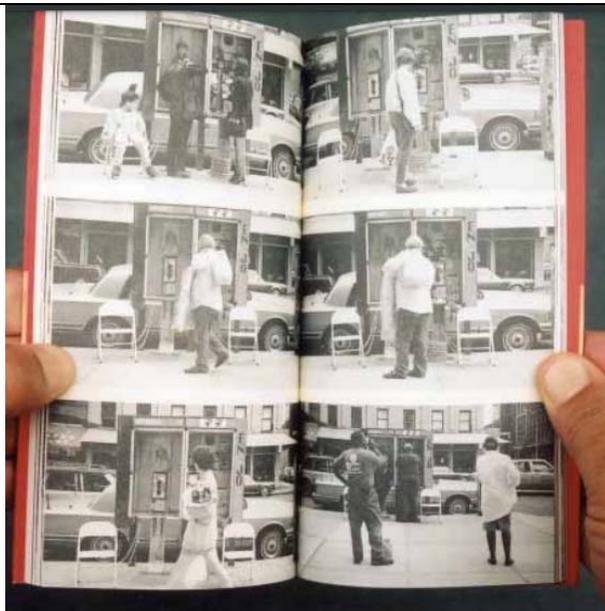
Em Ciranda (2008), Paulo Silveira convida vários artistas visuais contemporâneos a construir uma narrativa em conjunto, utilizando suas narrativas individuais e alinhadas às características pertinentes ao livro. Posteriormente, analisa cada narrativa incluindo as questões pertinentes à formação de um livro deste tipo. Participaram desse projeto integrantes do grupo de pesquisa Veículos da Arte, os artistas: Adriana Daccache, Andrea Paiva Nunes, Fabiana Wielewicksi, Glaucis de Moraes, Helio Ferverza, Letícia B. Cardoso, Marcelo Tomazi, Maria Ivone dos Santos, Maria Lucia Cattani, Mariana Silva da Silva, Maristela Salvatori, Paula Krause, Paulo Gomes, Raquel Stolf, Sandra Rey e Solana Guangliorli. A primeira questão que Silveira (2005) destaca é pouco uso de palavras nos trabalhos, sua presença é quase dispensável: das 288 páginas dedicadas aos trabalhos autorais, apenas em 58 páginas pode-se encontrar palavras articuladas entre si e propositadamente inseridas em fotografias. Sua condição de livro se mantém, sua



divisão discutida em grupo segue a ideia de uma coletânea. Cada unidade de um artista segue uma lógica sequencial de capítulos ou como artigos em ordem alfabética de autores, explica o autor (SILVEIRA, 2005, p.107). Apenas dois autores fogem a regra por terem solicitado intervenções em outros. Silveira (2008, p.108) aponta ser evidente a fusão entre as obras e as características do "meio" e da "mídia". O autor segue sua análise por cada uma das narrativas visuais dos artistas, aqui apontarei apenas as que se referem às duas artistas apresentadas nas imagens abaixo, apenas a título de exemplo. No trabalho de Cattani, Silveira (2008, p.108) destaca a existência de uma "variação de seus exercícios de repetição de carimbar uma pequena forma, ausência absoluta de texto [...] reaproveitamento de técnicas de gravura, deslocamento cinético lateral (referência ao cinema), monotonia repetitiva, pureza de meios" (técnica única), valorização do branco da página" e edição de páginas. No trabalho de Santos, vemos um percurso fotográfico às margens do Riacho Ipiranga (oculto) em Porto Alegre, Silveira (2008, p.109) destaca "a ausência absoluta de texto, uso dominante da fotografia, ritmo de

movimento, cinematografismo (sugestão de fotograma), deslocamento cinético lateral[...] e espacial, naturalismo, monotonia compositiva". Silveira aponta também que é raro encontrarmos neste tipo de narrativas (visuais) uma linearidade convencional como as histórias literárias, embora uma sequência visual possa ser percebida. Esta observação torna-se importante para nós, professores, ao trabalharmos com as narrativas visuais na escola. O fato de não existir uma obrigatoriedade de narração linear, como nos conhecidos contos literários, liberta o processo de criação da narrativa. Em nossas aulas de artes, podemos trabalhar, além dos artistas, outros artefatos na cultura visual que também possuem uma narrativa não linear como os jogos virtuais em que a narrativa não segue uma linearidade temporal nem espacial que se desloca dependendo do jogador; abaixo veremos imagens de ambas as obras- que Silveira (2008) comenta.



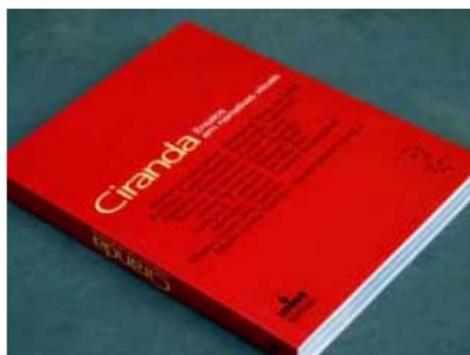


Sophie Calle. *Doubles-jeux*. Arles: Actes Sud, 1998. Estojo com 7 livros:
De l'obéissance (64p); *Le rituel d'anniversaire* (64p); *Les panoplies* (48p); *A suivre...* (152p);
L'hôtel (176p); *Le carnet d'adresses* (24p); e *Gotham Handbook* (96p), imagem acima.
 Formato do estojo: 19,6 x 10,2 x 7,5cm. Formato de cada livro: 19 x 10cm.

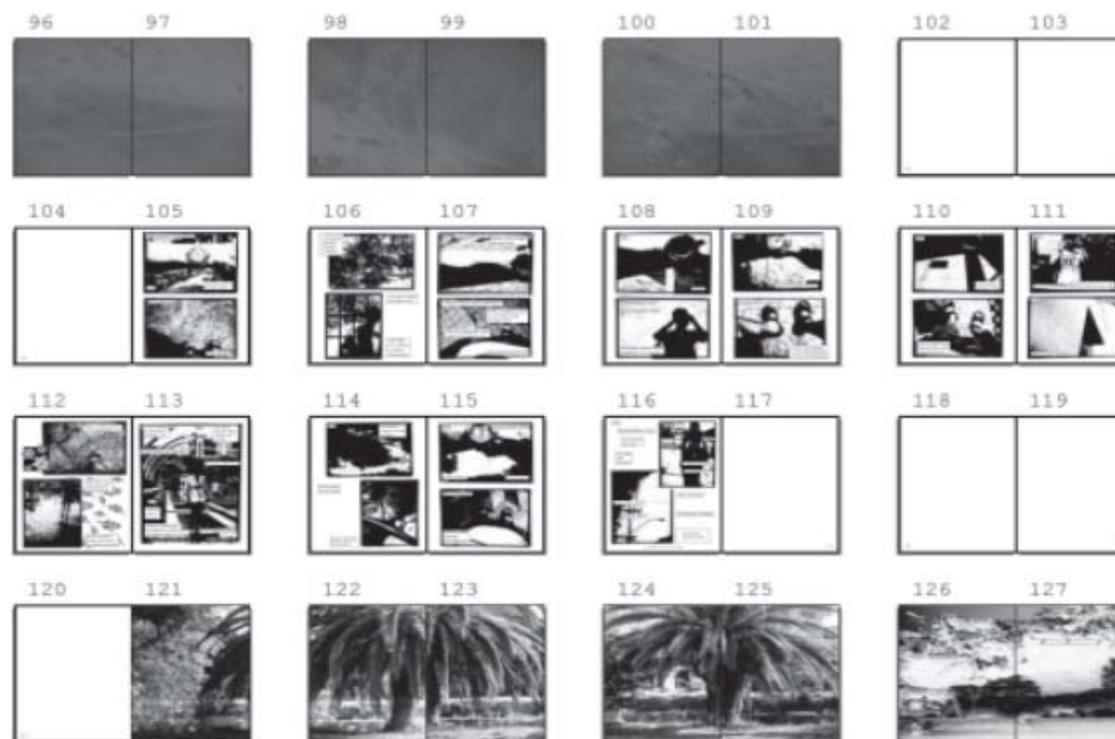


Sophie Calle. *Double Game*. London: Violette Editions, 1999. 296p. 29,1 x 20,8 x 2,6cm.

Figura 13 Fonte: Tese Paulo Silveira, 2008 Acesso: 04/2021



Ciranda: ensaios em narrativas visuais.
Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005.
16 x 21cm, 312p.



Ciranda: ensaios em narrativas visuais, 2005, paginação (continuação da página anterior).

Figura 14 Projeto Ciranda, 2005 Fonte: Silveira, 2008.



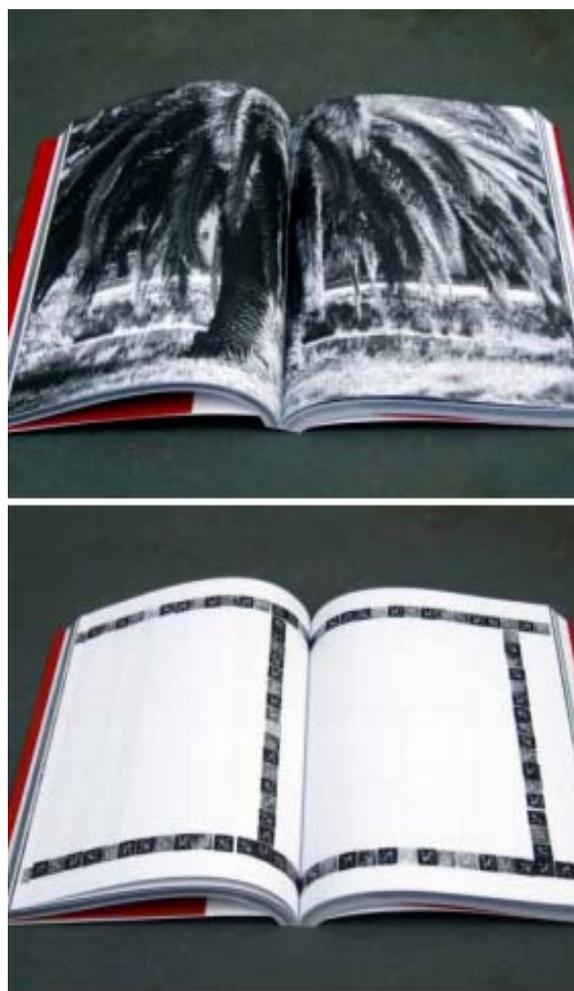


Figura 15 Ciranda: Ensaio em Narrativas Visuais, 2005.
Detalhes de abertura (acima: Maria Ivone dos Santos; em baixo: Maria Lucia Cattani) Fonte: Fonte: Silveira, 2008.



A teórica Katia Canton (2001), em seu livro “Novíssima Arte Brasileira: um Guia de Tendências”, faz uma contextualização da produção contemporânea da nova geração de artistas, falando de narrativas visuais, articula arte, cultura e comportamento. Canton (2014) usa o termo de "narrativas enviesadas" para comentar uma forma peculiar e contemporânea de produzir a arte, de contar histórias. Alicerçada em Barthes (1988), a teórica argumenta que os artistas das gerações dos anos 1980 e 1990 subvertem a relação entre texto e imagem, desconstruindo códigos e recombinao-os, quebrando as possibilidades de um sentido narrativo único.

Segundo a autora (CANTON, 2014, p.98), a geração atual de artistas segue nesta multiplicidade de experimentações de narrativas múltiplas e busca como temática "o tempo e a memória, o corpo, a identidade e o erotismo, o espaço e o lugar, as micropolíticas", entre outros, elaborando-os através de conceitos e narrativas não lineares com uma variedade no uso de materiais.

A produção contemporânea não é uma produção de negação, como foi a produção moderna de vanguarda. As experimentações realizadas no percurso do século XX foram apreendidas e incorporadas, injetadas, através dessa busca de sentido, que se liga às especificidades de um novo contexto sócio-histórico. As heranças recebidas pelo modernismo – a abstração, a valorização dos aspectos formais da obra de arte, a não linearidade das estruturas de pensamento, a valorização dos mecanismos que compõem os processos de concepção de uma obra – são elementos que foram incorporados pela arte contemporânea, que, por sua vez, a eles acrescenta uma relação de sentido (CANTON, 2014, p.98).

Em uma consulta no campo da arte, podemos ver inúmeros artistas produzindo obras e suas narrativas visuais se apropriando ou não de outras imagens, em múltiplos suportes e técnicas, contando suas histórias ou as sugerindo para que o espectador construa junto. Os sentidos, na obra dos artistas contemporâneos, não estão prontos, formam narrativas com sobreposições, repetições e fragmentações numa circularidade temporal que se configuram no acontecimento, isto é, na construção das múltiplas relações que acontecem entre a obra e o observador.



Abaixo destaco duas produções: uma obra em vídeo de 360 graus criada pelo artista chinês Kai Chen¹⁴ (1990) de 30 anos e um trabalho da artista pop contemporânea, a japonesa Yayoi Kusama¹⁵ de 87 anos. Kai Chen é um jovem artista, ilustrador e pintor chinês conhecido por sua pintura realista, pelas ilustrações a lápis de cor e suas animações em 360 graus de quadros famosos de Van Gogh. Abaixo, vemos sua narrativa seriada, onde se apropria de duas pinturas de Van Gogh, pinta e recria uma animação em 360 graus convidando-nos a entrar na obra e na história destes quadros. Sua narrativa possui um tempo próprio circular, sua visualização fica a critério do observador que pode movimentar seu olhar para qualquer posição.

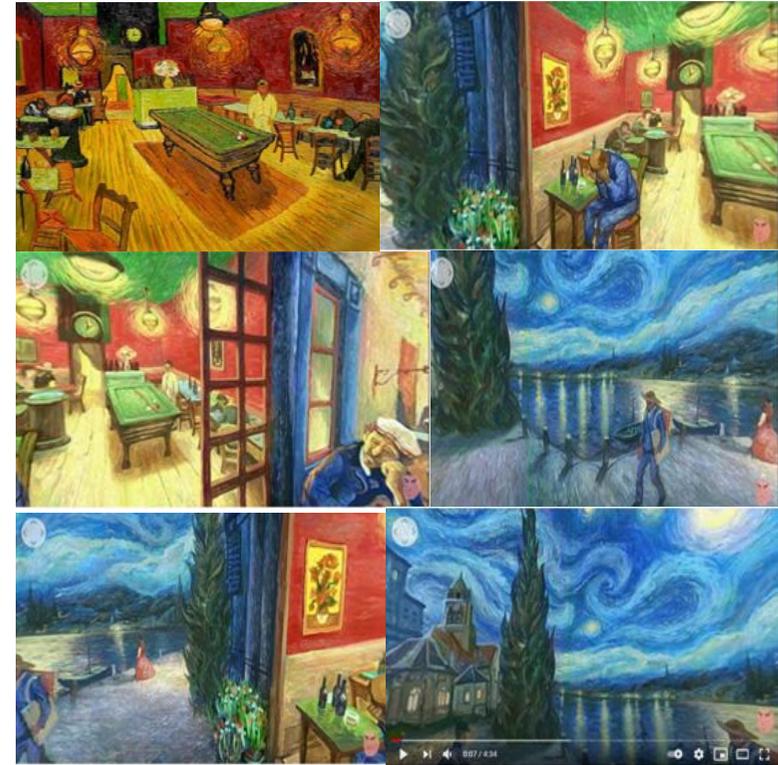


Figura 16 Pinturas que compõem o vídeo de 360 Fonte: <https://www.artstation.com/chenkai>Fonte: <https://youtu.be/yai2WBEZ5el>
Acesso:04/2021

¹⁴ *concept artist,matte painter,Illustrator,chengdu: China*
site:chenkai.artstation.com

¹⁵ consagrada artista japonesa de 87 anos



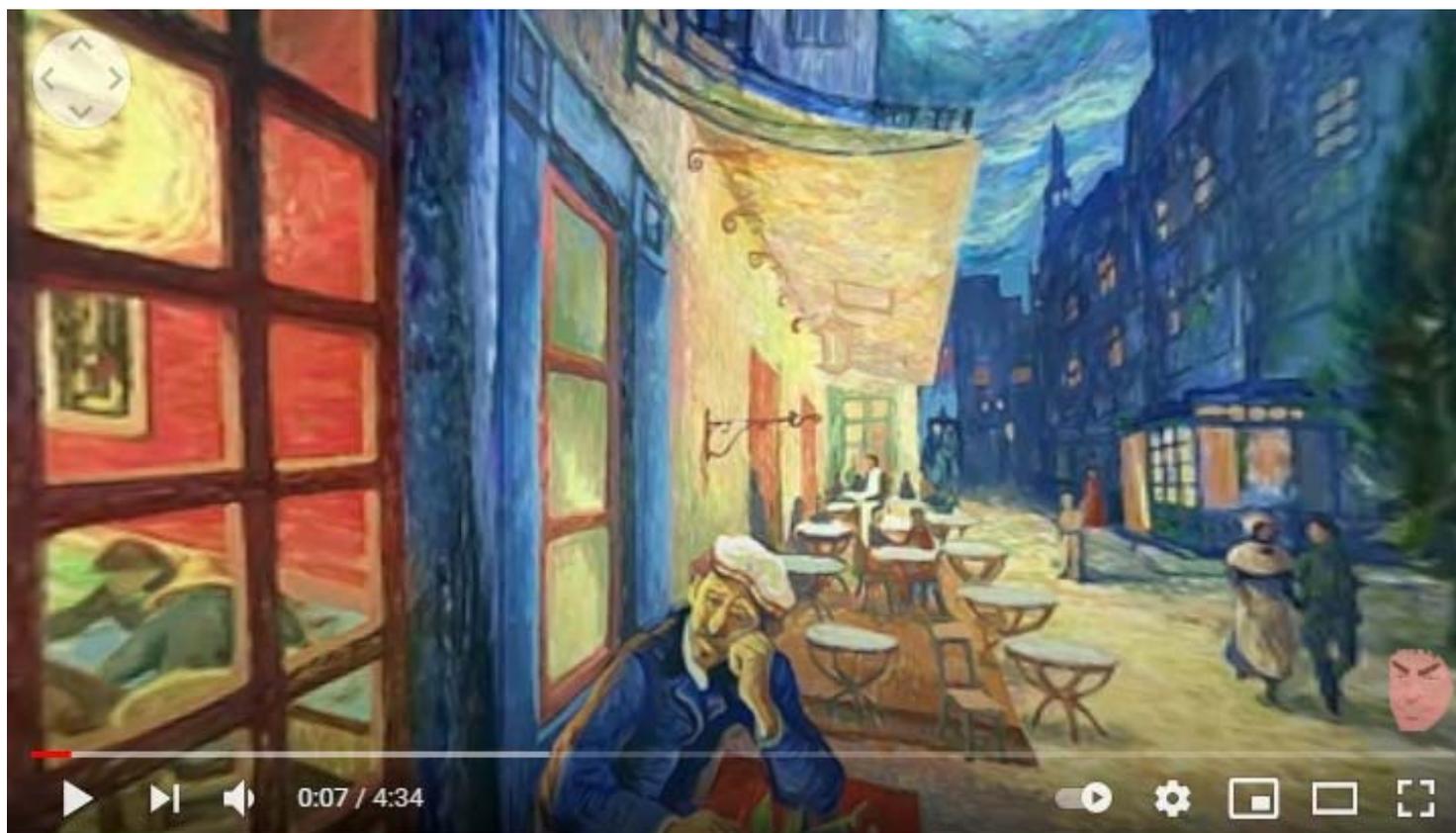


Figura 17 Vincent Van Gogh | 360 VR Experience | *Starry Night and The Night Cafe*
Art By Kai Chen Check him out Fonte: <https://www.artstation.com/chenkai>
<https://youtu.be/yal2WBEZ5eI> Acesso:04/2021



A Artista japonesa consagrada, Yayoi Kusama, na obra *The Obliteration Room* (2002), convida o público a criar sua narrativa – a artista fornece um cenário, onde os personagens são o público (as crianças) que intervêm na obra construindo sua narrativa coletiva. Nesse trabalho, a artista construiu um cenário todo branco e fornecia para crianças elementos autocolantes coloridos, dando liberdade para as crianças tirarem ou colocarem onde quisessem.



Figura 18 Yayoi Kusama, *The Obliteration Room*, 2002

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama>. Acesso:04/2021

Jacques Aumont (2007), a partir de Arnheim (1989) e Goodman (1981), coloca que o mais importante não é tanto o tempo, mas sim a ordem da narrativa,

No que se refere a imagem, sobretudo na imagem fixa, o critério mais determinante será, portanto, o da narratividade: a imagem narra antes de tudo quando ordena acontecimentos representados, quer essa representação seja feita no modo do instantâneo fotográfico, quer de modo mais fabricado e mais sintético [...] (AUMONT, 2007, p.246)





Figura 19 Instalação Interativa Fonte:<https://www.archdaily.com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama>
Acesso:04/2021



Figura 20 Yayoi Kusama, The Obliteration Room, 2002

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama> Acesso: 04/2021



A ordem narrativa pode ser configurada em alguns casos através de diferentes temporalidades, a partir do espectador que se apropria e interpreta. Arnheim (1989) observa que o acontecimento é um elemento fundamental para nossa percepção, que não significa uma percepção temporal e sim uma espacial. Por exemplo, um passeio a um espaço arquitetônico exige tempo, mas este acontecimento estará mais na natureza espacial. Para esse autor, um acontecimento terá uma dimensão espacial se, para sua percepção, for exigida uma atenção e captação de um conjunto.



Figura 21 Yayoi Kusama, The Obliteration Room, 2002.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br/01-38560/instalacao-interativa-para-criancas-the-obliteration-room-yayoi-kusama> Acesso:04/2021



3.2 ERA UMA VEZ... NOSSA CULTURA VISUAL: CONTOS, HISTÓRIAS E FILMES, CAMINHOS DO IMAGINÁRIO

“Então venha comigo, onde nascem os sonhos, e o tempo nunca é planejado. Basta pensar em coisas alegres, e seu coração vai voar nas asas, para sempre, na Terra do Nunca”.

J. M. Barrie, Peter Pan, 1911.

Era uma vez uma menina que adorava histórias de fadas e duendes, imaginava como seriam estes seres mágicos que ajudavam as pessoas a superarem os inúmeros obstáculos até conseguirem o que desejavam. As imagens fluíam em sua mente, os personagens, assim como os bosques, eram construídos em seus detalhes, auxiliada pela narrativa habilidosa de sua mãe e de seu pai, e das poucas ilustrações que via no livro.

Como muitos de minha geração, fomos criados ouvindo os chamados contos de fada. Lembro-me bem de meus pais

lendo histórias para mim, toda a noite uma história: os contos de Andersen, o Peter Pan de J. M. Barrie, Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll, mas as minhas preferidas eram os Contos dos Irmãos Grimm, encadernados em uma linda edição Brasileira (1961).



Figura 22 Ilustração Silvio Ramirez, 1961. Fonte: <http://ilustracoesvivas.blogspot.com/p/homenagem-ao-ilustrador-ramirez.html> Acesso:04/2021



A coleção de livros era ilustrada com ricos trabalhos de Silvio Ramirez, seus esmerados desenhos me pareciam estranhos e me encantavam, eram poucas imagens e assim o livro deixava espaço para a imaginação. A cada narrativa, me sentia transportada para um mundo povoado de fadas, bruxas e duendes, e nem me dava conta dos relatos violentos das histórias. Observo aqui que, ao contrário de outros contos, como os famosos contos de Perrault do XVII, que continham sempre um fim moralizante, os contos dos Irmãos Grimm não os possuem. Conforme Santos (2019, p.26), ao lançarem sua coletânea de contos no século XIX, os irmãos criaram adaptações e contextualizaram conforme o período, eliminando os finais moralizantes. Ao abordarmos os contos de "fadas", consideramos que são narrativas construídas das "inquietações humanas [...] que geraram contos parecidos que se espalharam pelo mundo" (HUECK, 2007, p. 25), baseadas em momentos difíceis que as populações, em determinados períodos, tiveram que

enfrentar¹⁶ e que foram contadas de modo a lidar com o mundo que os cercava com seus conflitos. Com isso, as histórias se popularizaram pelo mundo, e cada leitor pôde atribuir diferentes sentidos para as histórias, assim como as poucas ilustrações na edição brasileira permitem uma liberdade na construção imagética.

Os livros da edição Brasileira possuem capas com desenhos em baixo relevo e todas as páginas internas possuem desenhos de pequenos anões como se fossem pequenas iluminuras¹⁷, o que ajudava a transportar o leitor para um mundo mágico e distante. A seguir, temos a imagem de uma iluminura de livros da idade média, e logo após os livros da coleção comentada. Embora a publicação brasileira seja mais simples, podemos ver a valorização ilustrativa do texto escrito, fazendo referência a alguns elementos das

¹⁶ Ver Hueck, Karin. O lado sombrio dos contos de fadas. Editora AbrilSuperinteressante, 2007.

¹⁷ Iluminura é um tipo de pintura decorativa aplicada às letras capitulares dos códices de pergaminho medievais. O termo também se aplica ao conjunto de elementos decorativos e representações imagéticas executados nos manuscritos produzidos principalmente nos conventos e abadias da idade média.



edições medievais. Os contos são povoados de personagens mágicos, camponeses e nobreza, sempre de pessoas muito pobres na busca de uma ascensão social e sobrevivência, que passam por inúmeras provações físicas e testes morais.



Figura 23 Iluminuras medievais- livro das horas. Fonte: <https://pvmarquês.wordpress.com/2011/11/11/imagens-da-idade-media/>. Acesso:04/2021

Todavia, o que mais me encantava eram as ilustrações, pois me conectavam às histórias. A seguir, podemos ver as ilustrações de Silvio Ramirez, de 1961. Com

um traço e desenho suave e longilíneo, o autor abusa de elementos pontiagudos e referências do período medieval europeu. Elementos que reforçavam certo estranhamento aos personagens, já tão distantes da nossa cultura latina americana, por maior influência que tenhamos dos povos europeus. Quem teria aqueles pés ou chapéus tão pontudos, me perguntava ainda criança. Só poderiam ser seres entre o mundo real e o imaginário.





Figura 24 Contos e Lendas Dos Irmãos Grimm, 1961
Fonte: autora

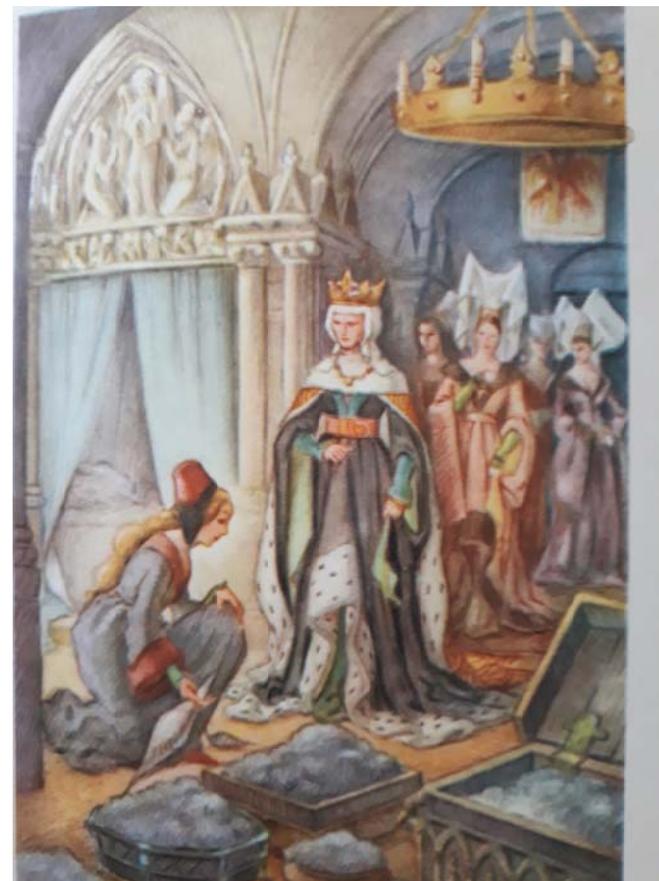


Figura 25 Contos e Lendas Dos Irmãos Grimm, 1961 Fonte: autora



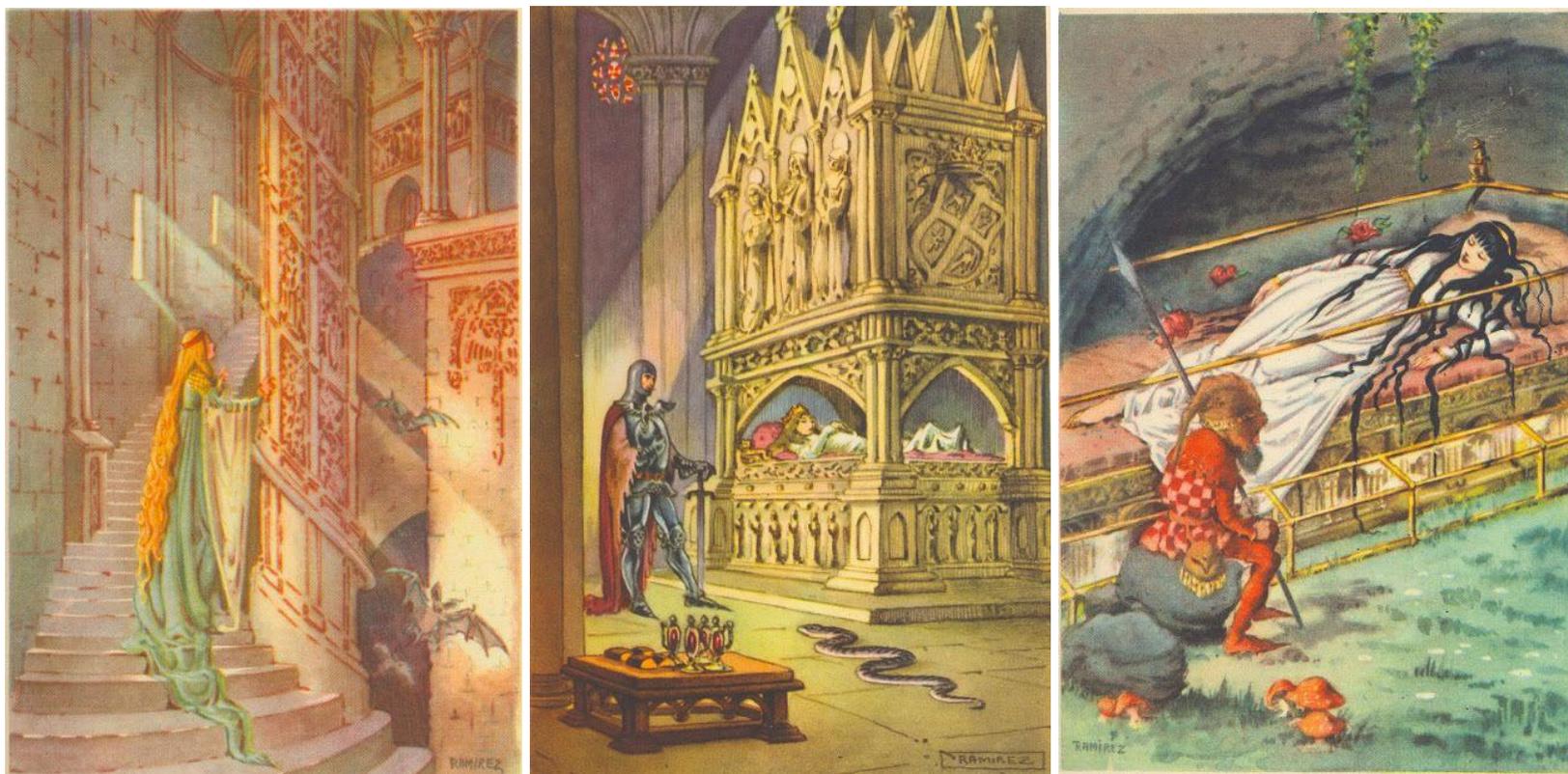


Figura 26 Ilustração Silvio Ramirez-1961 Fonte: <http://ilustracoesvivas.blogspot.com/p/homenagem-ao-ilustrador-ramirez.html> Acesso:04/2021



A seguir, vemos apresentada outra ilustração de Ramirez (1961), e ao lado o personagem de desenho televisivo *He Men* de 1980. A semelhança dos personagens reforça a narrativa do herói nórdico forte e destemido.



Figura 27 Ilustração do conto "Os filhos de ouro" página 177 do volume IV irmãos Grimm Fonte: <http://ilustracoesvivas.blogspot.com/p/homenagem-ao-ilustrador-ramirez.html> Acesso:04/2021



Figura 28 *He Men* Desenho, 1980. Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/arte-conceitual-do-gato-guerreiro-para-o-filme-do-he-man/> Acesso:04/2021



Já na adolescência, me encantei pelos contos orientais com seus personagens mágicos e guerreiros apresentados em grafismos e desenhos de traços finos e cores suaves. Estes referenciais podem ser vistos ao longo de minha trajetória de trabalho artístico, em meus desenhos e fotografias até hoje. Embora de maneiras distintas, os conceitos estéticos de transparência, o contraponto entre o suave e o denso e o mundo do invisível, continuam aparecendo ou sendo parte de meus interesses.



Figura 29 Ilustrações de Benzenuti; Fonte: livro *Fabulas e Lendas Japonesas*, ed. Círculo do livro, 1987



Na figura 30, apresento uma gravura da série **Sinais**, composta de 10 serigrafias cujo tema central é o homem e seu equilíbrio entre corpo e espírito – desenvolvida a partir das pinturas e desenhos encontrados nos corpos dos índios Brasileiros, parte de minha pesquisa em 1996. Aqui vemos o grafismo tomando a corporeidade e me remetendo, mesmo que inconscientemente, aos ideogramas¹⁸ japoneses, os *Kanjis*¹⁹, que via na adolescência. A seguir outro trabalho da série "meus contos" que são livros-objetos produzidos em 2019 com recordes e desenhos.

¹⁸ Ideograma é um símbolo gráfico utilizado no sistema de escrita ideográfico, onde cada elemento pode representar um objeto, uma ideia ou um conceito abstrato. <https://www.significados.com.br/ideograma/#:~:text=Ideograma%20%C3%A9%20um%20s%C3%ADmbolo%20gr%C3%A1fico,do%20surgimento%20dos%20primeiros%20alfabetos.>

¹⁹ Na língua japonesa, os ideogramas são conhecidos por **Kanjis**, utilizados para representar diretamente uma ideia concreta ou abstrata. São produzidos a partir de elementos pictográficos, sendo que a pessoa deve aprender aproximadamente 2.140 Kanjis para estar apto a ser alfabetizado no Japão. Os japoneses ainda utilizam outros dois alfabetos básicos: *Katakanae* o *Hiragana*.

No idioma chinês (o mandarim), os ideogramas (também chamados de logogramas ou sinogramas) levam o nome de **Hanzi**. <https://www.significados.com.br/ideograma.>



Figura 30 série Sinais gravura sobre papel e transparência, 1996 Fonte: Autora



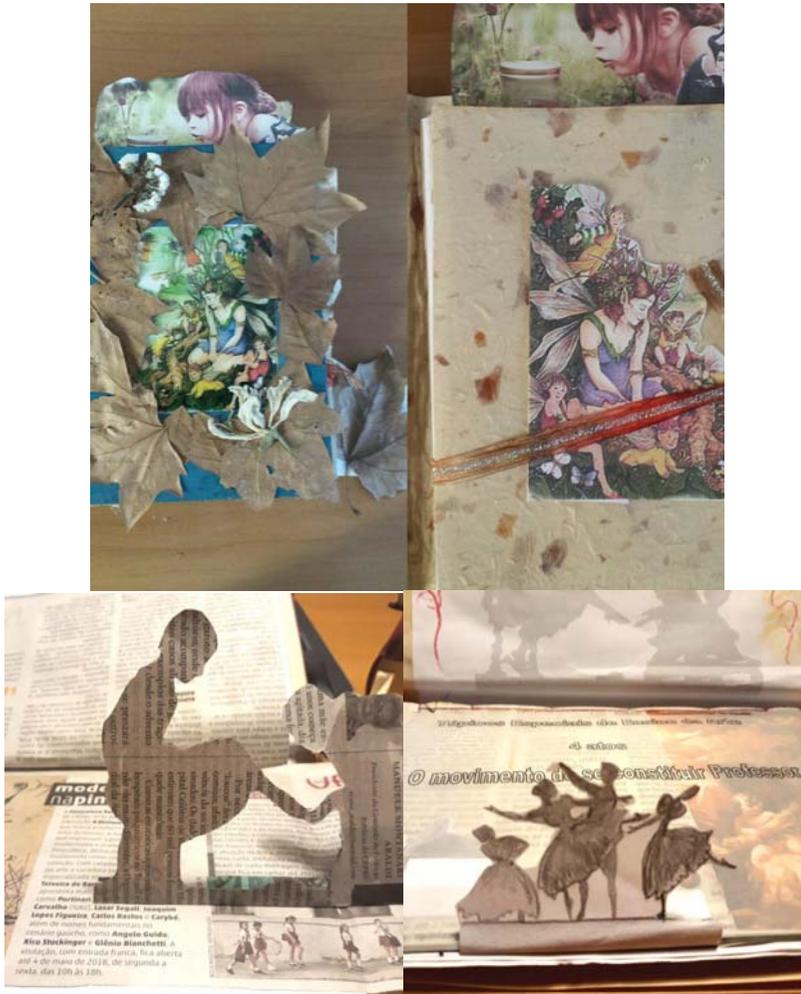


Figura 31 livros-objetos série: Entre os mundos, 2018 Fotos da autora

Certamente estes desenhos, que envolveram minha infância, contribuíram para minha bagagem visual e fazem parte de minhas narrativas poéticas; assim como para muitos artistas de minha geração e para os jovens que hoje são inundados por imagens de *animes* japoneses, filmes, jogos e histórias do mundo todo.

Embora este assunto seja rico para se desenvolver, neste momento serão apenas citados aqui como indicações de como as imagens e a cultura visual impactam no processo de formação visual nas crianças de qualquer geração. Os inúmeros artefatos que fazem parte da Cultura visual contemporânea constroem narrativas que configuram e estabelecem relações não só comportamentais, mas estéticas para as crianças e adolescentes. Os trabalhos imagéticos que as crianças produzem estão inseridos no contexto em que vivem e as vivências que presenciam. Cunha (2010, p. 156) destaca que “as imagens, sejam do mundo físico, das representações, do imaginário simbólico, sejam da virtualidade, constituem-nos sem nos darmos conta do quanto elas formulam nossos modos de ver o mundo”.



Desde os anos 1980, vivemos mudanças na forma de contarmos histórias, a imagem ganhou seu espaço e os livros e filmes ganharam novas formas de leitura. O livro infanto-juvenil, “A invenção de Hugo Cabret” de Brian Selznick (2007), possui mais de 500 páginas ilustradas em preto e branco com mais imagens que páginas de texto. É um livro mais próximo de um *storyboard*: ao contrário da maioria dos livros, neste há uma inserção de textos e as imagens constroem a história. Existem várias páginas só de imagens, onde a história é contada por elas, sem texto, mantendo a carga emocional, trabalhando com diversos pontos de vista e planos. As imagens recebem várias cenas de zoom para destacar um ou outro detalhe, configurando uma marcação na narrativa visual.

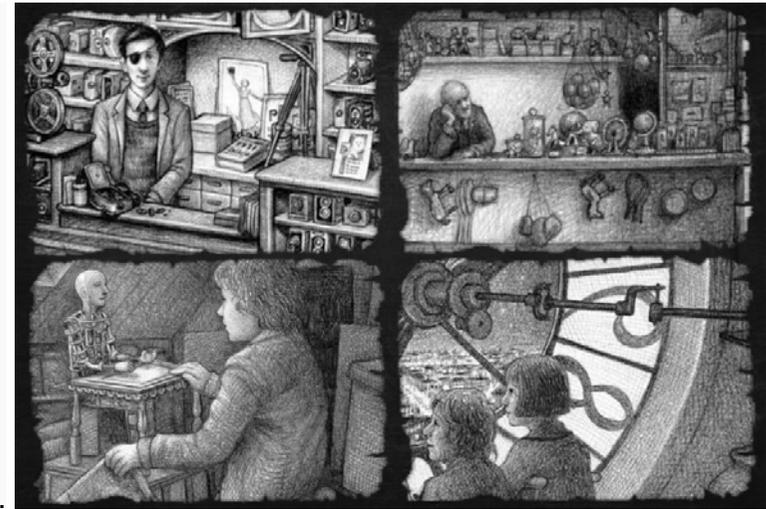


Figura 32 Ilustração Brian Selznick, 2007 Fonte: <https://www.estamosemobras.com.br/critica-invencao-de-hugo-cabret-brian>. Acesso:04/2021



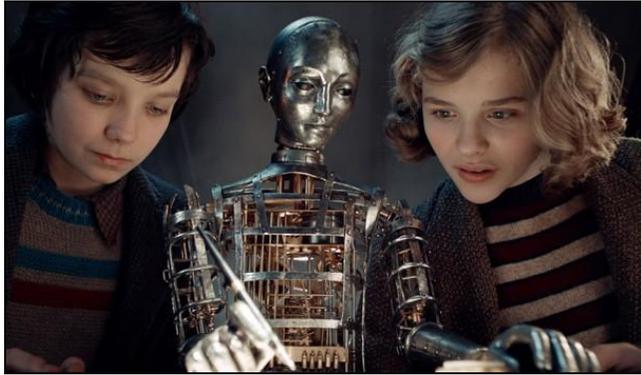


Figura 33 Cena do filme: "A Invenção de Hugo Cabret" (2011) diretor Martin Scorsese Fonte: <http://redeglobo.globo.com/filmes/noticia/2014/12/cena-de-invencao-de-hugo-cabret-levou-um-ano-para-ser-concluida.html> Acesso:04/2021

Livros viram filmes que levam milhões de pessoas a assistirem suas narrativas, assim novos livros e filmes são produzidos transformando-se em séries fílmicas. Desta forma, há um prolongamento de narrativas numa espécie de vertigem e hipertexto visual, onde a temporalidade perde o sentido linear, as narrativas se entrelaçam e as imagens se transformam e possuem seus próprios códigos. Temos séries fílmicas que trabalham com os referenciais de memórias dos

contos de fada, mas criam novas narrativas e características para os personagens, como a série de TV americana *Once Upon a Time* de Adam Horowitz e Edward Kitsis (2011 a 2018), sucesso na *Netflix*. Nessa série, os vários personagens de contos de fada foram trazidos para o mundo real sob uma maldição e, sem suas memórias, todos vivem em uma cidade fictícia chamada *storybrooke*.



Figura 34 Divulgação "Once Upon a Time" Fonte: <https://www.papelpop.com/2021/01/criadores-de-once-upon-a-time-trabalham-em-serie-baseada-em-contos-de-fada-diz-revista/> Acesso:04/2021



Outras adaptações de livros exploram universos criados, como *Harry Potter*, de J. K. Rowling, série que narra as aventuras de um jovem chamado Harry J. Potter, que descobre, aos 11 anos de idade, que é um bruxo ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*.

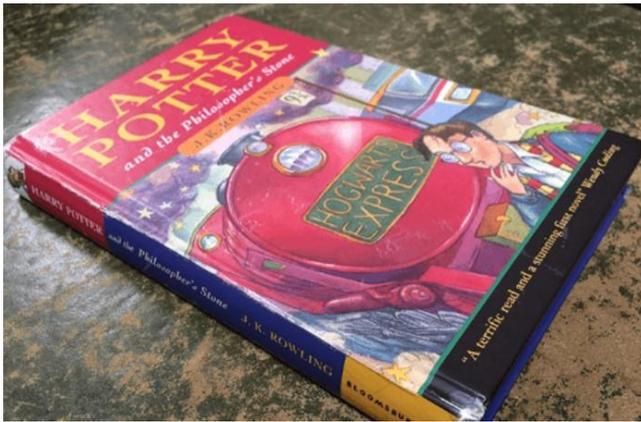


Figura 35 Primeira edição do livro 1997 Fonte: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/08/copia-rara-do-primeiro-livro-de-harry-potter-e-leiloado-por-r-133-mil.html>



Figura 36 o filme *A l'École des Sorciers* em 2001; Fonte: <http://www.househogwarts.com.br/2018/07/warner-bros-vai-relancar-pedra.html> Acesso:04/21

Outro filme que ganhou notoriedade foi o filme americano de ficção científica *Avatar* (2009) de James Cameron. Esse filme une a fantasia de um mundo extraterrestre, onde habita um povo em profunda união com seu planeta e sua natureza, ameaçado por exploradores brutais



que querem explorar as riquezas: os humanos que se comunicam através de *avatares*²⁰, numa típica luta entre conquistadores e conquistados. Fotos de locais reais de nosso planeta inspiraram cenários para muitos filmes, como as montanhas do parque de *Zhangjiajie*, na província de *Hunan*, uma das mais incríveis paisagens da China, composta de Milhares de torres naturais de arenito, algumas com até 200 metros de altura. Foi essa a inspiração para as montanhas flutuantes do filme *Avatar* da china.



Na figura 38, temos a foto da centenária Glicínia do parque *Ashigaka Flower*, na cidade de *Tochigi* no Japão. É o exemplar mais antigo e mais belo de sua espécie, com 143 anos de idade. Esta árvore serviu de inspiração para a árvore da vida do filme *Avatar*.

²⁰ Avatar: espécie de corpos com DNA humano e DNA de nativos que permite que os humanos respirem e se transportem para o planeta.





Segundo Mirzoeff (1999, p.5-6), “a cultura visual não depende das imagens em si, mas da tendência moderna de imaginar ou visualizar a existência”. O impacto que as imagens causam está relacionado com o contexto social e com a bagagem visual que as pessoas carregam. Canton (2014, p.99), ao analisar a produção da arte contemporânea, aponta que não só a publicidade, mas também os artistas se apropriam dos contos de fada para construir suas narrativas visuais (enviesadas), argumentando que



"Essas histórias paradigmáticas do mundo ocidental são conhecidas o suficiente para poderem ser fragmentadas, repetidas, desconstruídas e viradas do avesso pelos artistas."

Estes são trabalhos, entre inúmeros outros, que utilizam o universo da fantasia e fornecem referências de um tipo de narrativa multitextual e visual para as gerações de jovens contemporâneos que estão em nossas escolas e irão interpretar e utilizá-las de acordo com o repertório imagético que construirão.

"As imagens de contos de fadas são uma fonte inesgotável de água viva para acelerar nossa compreensão do mistério do homem e seu destino na terra, sempre em forma original e surpreendente!" - Goethe (2020)

Fonte: <https://www.sensivel-mente.com/o-valor-dos-contos-de-fadas-e-a-importancia-de-contar-historias/>



4 ENSINO DE ARTES: PONTES EM CONSTRUÇÃO



Figura 39 Alice no país das maravilhas e o gato Fonte: <https://www.pinterest.es/pin/491877590522427811/> Acesso:04/2021



"Aonde fica a saída?", Perguntou Alice ao gato que ria.

"Depende", respondeu o gato.

"De quê?", replicou Alice;

"Depende de para onde você quer ir..."

Lewis Carroll, Alice no país das maravilhas, 1865.

A arte propõe, faz questionamentos e experimentações que podem proporcionar caminhos e olhares mais atentos e curiosos para quem estiver disposto a ver. No Ensino de Artes, independentemente de onde estejamos, torna-se cada vez mais importante o processo de comunicação entre o aluno, o professor e a Arte.

Em meio a esta pandemia que, no Brasil, já dura mais de um ano, falarmos de Ensino de Artes parece-nos, por vezes, cada vez mais complexo. Com as atividades escolares presenciais suspensas, na maioria dos estados brasileiros, muitos professores buscam alternativas para suas aulas à distância. Questionamos como resolver os problemas encontrados para este ensino, principalmente se considerarmos

as dificuldades já existentes na forma presencial nas aulas de artes nas escolas. Fatores como o pouco tempo disponibilizado na grade curricular, condições de trabalho ou de equipamentos, a falta de interesse pelo ensino e agora o distanciamento, são questões a serem superadas e enfrentadas. Após um ano de pandemia, vemos algumas alternativas educacionais que saem do discurso reclamatório para a ação: professores buscam superar algumas limitações com criatividade e determinação. A situação pandêmica tem mudado e, neste segundo ano, o mundo já desenvolveu uma vacina que, embora não esteja disponível a todos até o momento, trouxe esperança ao mundo. Existem movimentos para o retorno das aulas na forma presencial no Brasil, porém o processo híbrido de ensino e de trabalho à distância deverá estar presente como uma aquisição positiva. Embora a adaptação possa ser difícil, este acelerar do uso das tecnologias tornou-se uma forma de comunicação e aprendizado útil para alcançarmos nossos alunos. Observo aqui que não nos esqueçamos da dificuldade do acesso à tecnologia da maioria da população brasileira, por este fato propomos uma visão mais aberta do Ensino de Artes.

Sob essa ótica, apresento neste capítulo algumas das atividades que desenvolvi no Estágio Docente nas séries finais do Ensino Fundamental no Colégio de Aplicação da UFRGS, que ocorreu ainda de forma presencial durante o ano de 2019, e outras programadas para o Estágio no Ensino Médio, suspenso até o retorno mais seguro das atividades docentes, como relato e como contribuição aos colegas professores/artistas neste período de mudanças.

Na escola, ao trabalhar com a Arte contemporânea, utilizei a ideia de identidade com o espaço físico e o Desenho e a Fotografia como lugar da construção de uma narrativa de pertencimento, apropriação e compreensão da Arte Contemporânea. Para as aulas do Ensino Médio, a proposta foi a construção de narrativas através da fotografia e das invenções ópticas do séc. XIX, com as quais tiveram contato no Ensino Fundamental. Creio que estas atividades, desenvolvidas como propostas, podem ser aplicadas e ampliadas mesmo no ensino da arte à distância. Na última parte deste capítulo, veremos alguns relatos de professores



que enfrentam, desde 2020, a tarefa de ensinar arte à distância buscando novas alternativas.

Neste momento em que vivemos, assim como na arte contemporânea, o importante é termos o foco no processo: nele encontra-se a riqueza do conhecimento. Ao praticarmos algo prestando a atenção no processo da descoberta e da experimentação, aprendemos mais do que com a obra acabada. Como diz Larossa (2008), a atenção tem tudo a ver com o aprendizado, ou deveria ter. Com este relato, espero contribuir para que as ansiedades inerentes ao processo educacional possam ser compartilhadas e amenizadas em uma ação mais criativa e fluída.

4.1 ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO: PRÁTICAS APLICADAS



Figura 40 Turma 8º ano no Ensino Fundamental Colégio de Aplicação UFRGS Fonte: foto da autora, 2019.

O projeto *"Arte Contemporânea: poema no espaço"*, desenvolvido no Colégio de Aplicação da UFRGS em 2019, buscou trabalhar questões que se apresentaram durante as observações em sala de aula, principalmente as confusões e entendimentos sobre a arte contemporânea. Com os exercícios propostos, procurei tirar os alunos da zona de conforto que se encontravam, mesmo que com isso eu não me tornasse tão "popular", ou não fosse tão claro minhas intenções no



momento. Creio que meus anos lecionando²¹, e os conselhos dos orientadores, me ajudaram a me despir de supostas pretensões de que o exercício desse "certo" e de que iria mudar muito as ideias de quem já não estava muito predisposto. No entanto, como toda professora e eterna aluna, temos sempre a esperança e o propósito de que o aprender sempre surpreenda e capture de alguma forma nossos alunos e a nós mesmos.

Embora o tempo com eles (duas turmas de 8º ano) fosse de apenas um período semanal e poucas aulas, procurei ver o que mais praticavam e gostavam de fazer em aula e seus questionamentos sobre o que era a arte contemporânea. A escolha do tema se justifica pelos vários questionamentos feitos pelos alunos durante a observação das turmas tanto do Ensino Médio quanto a do 8º ano do Ensino Fundamental, sobre o que é arte contemporânea, para que serve, entre outros. Pude observar que os alunos estavam muito familiarizados e gostavam muito do desenho e da pintura tradicional com lápis e

²¹ 18 anos lecionando fotografia e artes em várias universidades - UFRGS, ULBRA, SENAC/RS, UCS e FEEVALE

tinta sobre papel – bem como buscavam referências de desenhos de personagens nos celulares em muitos momentos. Com minha proximidade profissional com a fotografia, o desenho e a arquitetura²², resolvi propor atividades que rompessem um pouco com a ideia que os alunos tinham do desenho e da fotografia (muita *selfie*). As práticas visavam trabalhar com a ideia de pertencimento, identidade e sua relação com o ambiente em que estavam utilizando a instalação, o desenho e as narrativas fotográficas. Neste contexto, apareceram vários questionamentos e confusões sobre a arte contemporânea, e mesmo com o trabalho de esclarecimento já feito durante o semestre pela professora, para muitos, tudo era arte: bastava dizer que era e, se algo é tudo, também é nada.

A princípio apresentei alguns conceitos sobre a arte contemporânea e artistas que contavam suas histórias através de narrativas visuais com instalações, intervenções e desenhos no espaço, utilizando linhas (material que usamos, pela praticidade e economia) e a fotografia. Após o debate, os alunos foram para a prática e, para a outra turma, a dinâmica

²² A discente é Artista visual, arquiteta e Professora de Fotografia



foi inversa. Em ambas as turmas, houve muita dificuldade de entendimento e percepção para perceberem as linhas e os desenhos que compunham o espaço arquitetônico. Inicialmente, a resistência apareceu, mas, logo que comecei a exemplificar, começaram a experimentar e a atividade fluiu.

A primeira turma para quem apresentei os exemplos e artistas, logo no início, compreendeu um pouco melhor a atividade. Procurei demonstrar que a arte contemporânea, assim como nossa vida, está em um momento fluído e híbrido: as obras de arte se misturam com os objetos e os espaços da vida comum, ou seja, com nossa cultura visual e que as barreiras estéticas e conceituais são modificadas. A arte contemporânea está mais conectada no processo e nos procedimentos desenvolvidos através de um conceito estético, social ou emocional, do que em um produto final. Tanto na arte como na educação, o processo está em pauta e uma das consequências desta condição é a proliferação de novas mídias e linguagens disponíveis aos artistas e ao público. Assim, novos termos e categorias como objeto, instalação, *performance*, videoarte, arte digital, arte sonora, e

outros, ampliaram de maneira decisiva as possibilidades técnicas dos artistas e a visão do que seria arte – unindo as técnicas já conhecidas como o desenho, pintura, gravura, fotografia, às novas, surgindo uma arte híbrida, dinâmica e fluída.



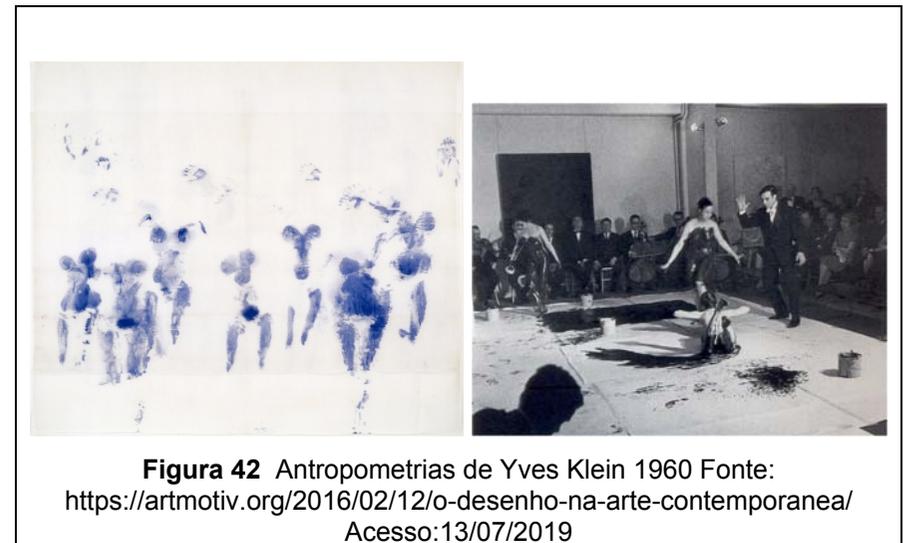
Figura 41 Visualização da instalação de *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018* Fonte: <https://whitney.org/essays/histories-of-the-digital-now>; Acesso:04/2021

A arte hoje prioriza o processo e trabalha com narrativas visuais, contando histórias, criando novas realidades, questionando, desconstruindo e multiplicando conceitos e identidades.



Ao falarmos de arte contemporânea — campo em que tudo pode se hibridizar e fronteiras técnicas se romperem —, selecionei alguns artistas que iniciaram as rupturas para contextualizar as aulas e trazer referências para facilitar a compreensão das práticas. As referências também serviram para elaborarmos a desconstrução da ideia de desenho tradicional sobre papel com lápis ou tinta, bidimensional, e abriremos os olhares para narrativas do desenho no espaço sobre superfícies e instrumentos variados.

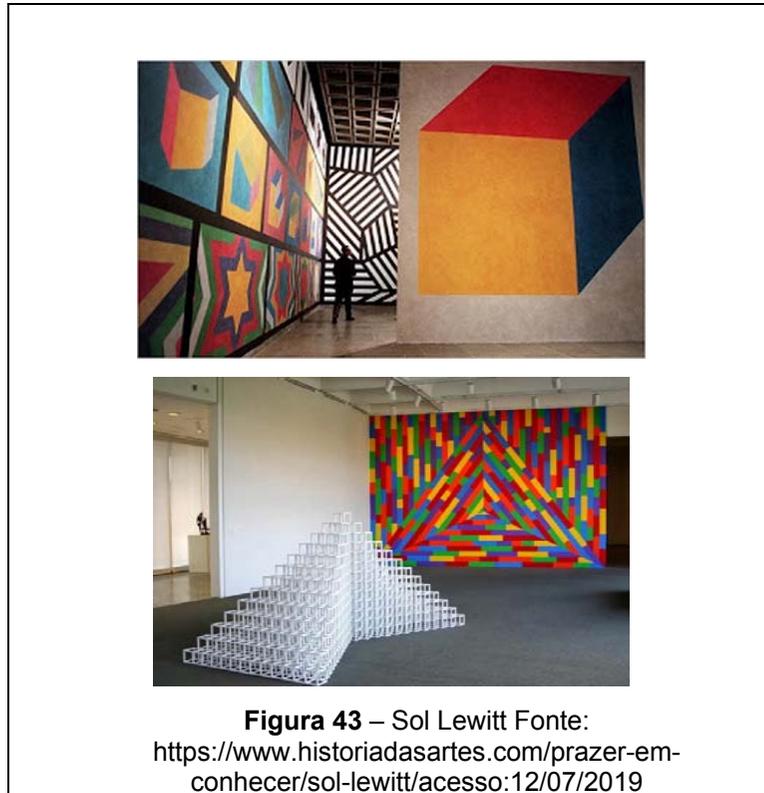
Iniciamos conhecendo dois artistas que romperam com o uso tradicional de desenho, para depois seguirmos para artistas, suas instalações e narrativas poéticas contemporâneas. O primeiro artista, dos anos 1960, foi Yves Klein (1928/1962) que fazia experimentações na pintura e na forma de desenhar. Yves não utilizava pincéis, aplicava tintas azuis sobre a superfície nua do corpo das modelos, criando um tipo de sudário. Esta série de obras é conhecida como as “*Antropometrias*” e abrange tanto desenhos como pinturas, em uma interessante intersecção entre o desenho (representação) e a performance.



O outro artista foi o americano Sol Lewitt (1928/2007), artista minimalista que desenvolveu atividades em desenho. Com os projetos de suas esculturas e obras murais, ele explora a relação entre o desenho e a arquitetura. Realizados diretamente na parede com bastões de grafite, a obra integra práticas e materiais próprios da tradicional técnica do desenho à proposta de executá-lo diretamente na arquitetura, ampliando seus limites e saindo do papel. Os alunos, ao verem esses trabalhos, fizeram relações diretas ao Grafite e à Pichação, que também utilizam a arquitetura e seus



elementos como suporte. Embora eu não tivesse programado, aproveitamos e discutimos estas práticas e suas relações na arte contemporânea e na cultura visual.



Aproveitar estas oportunidades faz parte do processo de aprendizado, onde mesmo no debate de posicionamentos conflitantes que possa surgir, o processo de identidades e subjetividades se estabelecem. Hernández (2007) citando Davies e Harré (1990)²³ aponta a importância do "posicionamento" e a necessidade de distinguir um posicionamento interativo de um reflexivo. Segundo os

²³ DAVIES, Bronwyn; HARRÉ, Rom. *Positioning: thr discursive production of selves. Journal for The Teory of oficial Behavior*, n.20(1), p.43-63,90.



autores, o posicionamento é um fenômeno de conversação e é

[...] no processo discursivo que as identidades conversam entre si, com participantes observáveis e subjetivamente coerentes, produzindo histórias de forma compartilhada. Nele, os sujeitos podem ter um "posicionamento interativo" quando o que uma pessoa diz contribui para o posicionamento de outra. Mas também pode ter um "posicionamento reflexivo" quando alguém, através da conversa, muda seu próprio posicionamento. Entretanto, seria um erro assumir que[...] é necessariamente intencional. (DAVIES e HARRÉ, 1990, p.48).

A compreensão sobre a arte contemporânea e seus processos narrativos passa por entendermos e discutirmos as novas maneiras de produção artística. Neste contexto, temos a Instalação como poética artística: esta prática foi incorporada à arte contemporânea e permite uma grande possibilidade de suportes e possibilidades, podendo ser usados vários recursos de multimídia integrados como, por exemplo, a vídeoarte, a música etc. Nos anos 1960, o termo Instalação começa a aparecer no meio das artes visuais. Inicia-se com as primeiras experimentações modernistas com

artistas como Kurt Schwitters (Merzbau, 1923) e Marcel Duchamp (16 milhas de fio, 1942). Dentro deste termo, encontramos uma extensa rede de linguagens como a *Land Art*, *Minimal Art*, *Work in Progress* e Intervenções Urbanas. Ela pode ter um caráter efêmero (só existir na hora da exposição) ou pode ser desmontada e recriada em outro local, pode ser multimídia e provocar sensações: táteis, térmicas, odoríficas, auditivas, visuais, entre outras. O conceito, a intenção do artista ao produzir seu trabalho, é a própria obra. Essas manifestações originam a Arte Conceitual. A instalação é efêmera, interfere e se apropria dos espaços para se tornar obra e passa a ser uma narrativa espacial com lugar e tempo determinado. Ao conversarmos sobre as instalações, vimos artistas como Duchamp com seu trabalho: 16 milhas de fio, Christo (1935) e Jeanne-Claude (1935-2009), Nelly Agassi (1973), Tomás Saraceno.

A coletânea a seguir compõe-se de artistas que operam com narrativas contemporâneas e que foram apresentados e discutidos com os alunos em aula. Além dos que já comentei anteriormente, estes artistas foram



selecionados por sua contemporaneidade, tipo de narrativa, utilização de instalação e apropriação e por trabalharem com as técnicas que estaríamos utilizando nas práticas propostas – instalações com fios e linhas e a fotografia.

Marcel Duchamp

Um dos primeiros artistas a trabalhar com a intervenção e apropriação do espaço arquitetônico como suporte.



Figura 45 - Marcel Duchamp *Photo: Arnold Newman, 1942.*Fonte: Pinterest
Acesso :13/07/2019

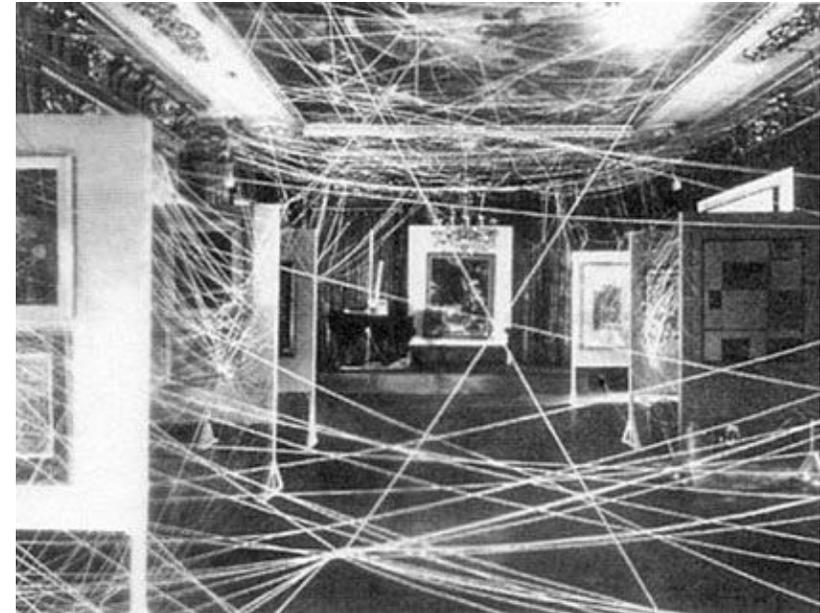


Figura 46 Marcel Duchamp, 16 milhas de fio, vista da instalação em "Primeiros do Surrealismo", 1942, Nova York.Fonte: Pinterest Acesso :13/07/2019



Christo (1935) e **Jeanne-Claude** (1935-2009) – estes artistas trabalham com o conceito de ocultamento para valorizar presença dos espaços através do embrulhar.



Figura 47 Parlamento alemão, embrulhado pelos artistas. Ideia concebida em 1971 – 1995;



Figura 48 Árvores empacotadas, Beyeler and Berower Park, Riehen, Suíça, 1998 Fonte: <http://adar.com.br/adarblog/2014/05/a-arte-colossal-de-christo-jeanne-claude/> Acesso: 12/07/2019

Nelly Agassi – é uma artista multimídia que faz performance, vídeo, instalação e trabalhos em papel. Nascido em 1973 em Tel Aviv atualmente vive e trabalha em Chicago, EUA.





Figura 48 e 49 Wall Dress, from Pallace of Tears, 2002, Museum of Art, Ein Harod Fonte: Pinterest ; Acesso :13/07/2019; *Borrowed Scenery*, 2004 Fonte <http://www.dvirgallery.com/>: Acesso :13/07/2019

Após conversarmos sobre a instalação e o desenho tridimensional na arte contemporânea, introduzimos a ideia de narrativas com a experimentação, através de outros artistas. A seguir veremos alguns artistas que narram suas histórias visuais utilizando desenho (com fios-Instalações e Intervenções) e os que utilizavam a Fotografia (*Lighthpainting*).

4.1.1 Fios que tecem, desenham e narram

A artista americana **Magda Sayeg**, com suas Intervenções Urbanas, reveste, com fios em tricô, objetos e espaços em praças (árvores), prédios, carros, etc. Em sua narrativa, trabalha com a ideia do ocultamento para chamar a atenção aos locais em que interfere, destacando os espaços urbanos e objetos que estariam perdidos no anonimato do espaço cotidiano. A artista trabalha conceitos de apropriação e valorização dos espaços, deixando sua marca e narrando uma história de trajetória e efemeridade.





Figura 50 Magda Sayeg, do grupo de malharia feminina Knitta Please, cobriu um ônibus inteiro na Cidade do México. Fonte: <https://craftingagreenworld.com/articles/magda-sayeg-yarn-bomb/> acesso: 13/07/2019



Figura 51 Jardins do Capitólio no Estado do Texas em Austin. Fonte: <https://inhabitat.com/knitta-pleases-magda-sayeg-is-covering-the-world-in-yarn/magda-sayeg-knitta-please7/> . Acesso: 13/07/2019

Outro artista foi **Diego Cabezas**, que constrói seu desenho com arames e usa a paisagem como pano de fundo, aqui a linha é a protagonista. Este artista desenha o perfil de diversas cabeças, sempre com fundos planos naturais, como

céus, gramados e água. Em sua narrativa, fala da importância da conexão do humano com a natureza; ao utilizar fundos naturais e amplos, consegue que a imagem se destaque. O conceito de liberdade também aparece na apresentação de seus trabalhos através do movimento – existem vários vídeos do artista lançando aos céus suas esculturas lineares.



Figura 52 – Fonte: www.diegocabezas.com. Acesso: 13/07/2019



Tomás Saraceno, artista argentino conhecido por suas instalações interativas em grande escala e esculturas flutuantes e por sua abordagem interdisciplinar da arte.

Na sua obra "ON AIR" o artista propõe "um espaço e um tempo que manifestam as forças e entidades que flutuam no ar e suas interações conosco: do CO2 ao pó cósmico, das infra-estruturas de rádio aos corredores reinventados da mobilidade. Assim, as histórias invisíveis que compõem as ecologias das quais fazemos parte nos convidam a repensar poeticamente diferentes formas de habitar o mundo - e de ser humano."

[https://www.palaisdetokyo.com/en/Evgen t/carte-blanche-tomas-saraceno](https://www.palaisdetokyo.com/en/Evgen%20t/carte-blanche-tomas-saraceno), 2019.

Este artista nos convida a falar das relações com as energias e reações ecológicas que nos envolvem através de suas instalações. A partir destas obras, podemos discutir com nossos alunos as questões ambientais que nos cercam sem que nos demos conta, numa fina e invisível teia e as diversas narrativas que podemos construir.

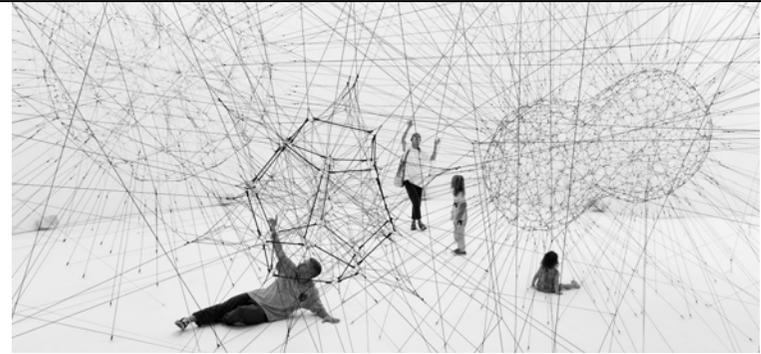


Figura 53 Exposição - On air 13, Palais de Tokyo -avenue du Président Wilson 75116 PARIS - www.palaisdetokyo.com de OCT 17, 2018 - JAN 6, 2019

Contudo, a artista escolhida, e que mais chamou atenção dos alunos, foi **Chiharu shiota** (1972). Ela serviu de referência e inspiração principal para os exercícios pela narrativa de memória utilizando objetos do cotidiano. A artista japonesa de Osaka constrói narrativas com seus fios que "tecem memórias". Através de objetos amarrados, a artista fala de memória e cotidiano. Suas Instalações criam uma espécie de teia gigante, nas quais utiliza objetos, linhas, malas, cadeiras, etc., empilhando-os, amarrando para explorar a noção de memória e as relações entre eles e os espaços. "Que fios tecem nossas memórias?" é a pergunta



que *Shiota* utiliza para refletir sobre as lembranças e a espacialidade, estimulando o público a pensar sobre a relação dos objetos e as próprias conexões com o espectador. Narrando sua história, a artista nos convida a tecermos nossas próprias teias.



Figura 54 Fonte: <https://nanu.blog.br/na-nuzeando-chiharu-shiota/>
Acesso: 13/07/2019



Figura 55 Além dos continentes Fonte: <http://vestindoacena.com/chiharu-shiota-em-busca-do-destino-sesc-pinheiros/> acesso: 13/07/2019

Ernesto Neto (Brasil) é um importante artista contemporâneo. Suas esculturas e instalações apresentam formas biomórficas e materiais orgânicos, com transparência e preocupação de comunidade e natureza. Desde 2013, Neto trabalha em cooperação com os *Huni Kuin*, uma comunidade indígena que vive na região amazônica, perto da fronteira brasileira com o Peru.



Abaixo temos a obra *GaiaMotherTree*, feita à mão, em tiras de algodão numa técnica de crochê para formar uma estrutura gigante transparente. Com estas instalações, o artista aborda as relações com o meio ambiente natural que nos cerca, principalmente com a ecologia do Brasil.



Figura 56 A instalação Dengo (2010), de Ernesto Neto, foi exibida em uma exposição de 2017 Fonte: <https://www.todamateria.com.br/artes-no-enem/Acesso:04/2021>

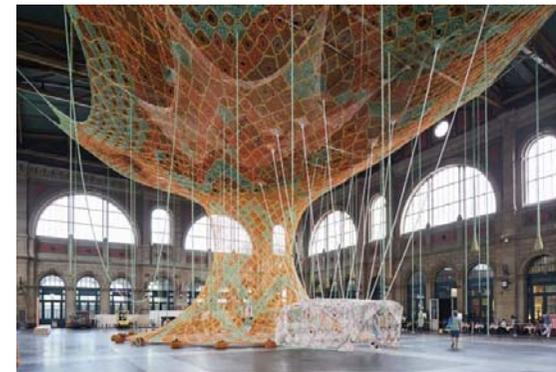


Figura 57 *GaiaMotherTree*, 2018, Estação Central de Zurique Fonte: <http://www.touchofclass.com.br/index.php/2018/07/03/ernesto-neto-inaugura-gaiamothertree-na-estacao-central-de-zurique/> Acesso:26/04/2021



4.1.2 Fios de luz que desenham

Saindo das Instalações, vimos os artistas que usam a fotografia para construir suas histórias, através da técnica Fotografia *Light paint* que utiliza a luz para desenhar. Como exemplo, temos o conhecido fotógrafo Iugoslavo, Evgen Bavcar. Este artista, cego desde a infância, fez doutorado em 1972, na Universidade Sorbonne em Paris, em filosofia da arte. Seus temas preferidos são a fotografia conceitual, visível e invisível, ícone em um mundo saturado de imagens, os elos entre a imagem e o verbo. A partir das discussões sobre ele, partimos para uma das primeiras atividades: a fotografia de retrato cego.

Evgen Bavcar (1946) - fotógrafo e filósofo Iugoslavo



Figura 58 *Evgen Bavcar* Fonte:web,Acesso: 10/2019



Figura 59 Fonte Web Acesso: 10/2019



Outro artista que destacamos foi o fotógrafo *Hannu Huhtamo* da Finlândia, com seus desenhos que mais parecem formas orgânicas: flores de luz. *Hannu* conta que todos os anos, a partir de dezembro, o norte de seu país passa por um período de cerca de cinquenta dias em que o sol nunca nasce e é neste momento que aproveita para produzir seus desenhos de luz. A partir da fotografia, *Hannu* nos conta sobre seu país, as paisagens, as características impares do local e sua relação com ele. Suas obras lembram a aurora boreal que, na Finlândia, acontece 200 noites por ano. Usando de lanternas de cores e tamanhos diferentes, o artista costuma desenhar esboços do que pretende criar antes de sair para os cenários escolhidos. Seus locais preferidos são prédios abandonados e as belas florestas finlandesas. Nas fotografias dos locais abandonados, vemos surgir suas flores iluminando o local causando um estranhamento como se fossem seres a trazer luz na escuridão do abandono.

Hannu Huhtamo (Finlândia). Fotografia *Light paint*



Figura 60 Fonte: <http://www.hannuhuhtamo.com/> Acesso:10/2019





Figura 61 Obras <https://www.hypeness.com.br/2017/05/artista-usa-o-periodo-em-que-o-sol-nunca-nasce-na-finlandia-para-fazer-inacreditaveis-pinturas-de-luz/> Acesso 02/05/2021



Figura 62 Obras <https://www.hypeness.com.br/2017/05/artista-usa-o-periodo-em-que-o-sol-nunca-nasce-na-finlandia-para-fazer-inacreditaveis-pinturas-de-luz/> Acesso 02/05/2021



Ao contemplarmos esses diversos artistas, vemos a variedade de técnicas e formas expressivas nas instalações. As várias linguagens combinadas de vídeos, filmes, esculturas, performances, computação gráfica e o universo virtual, fazem com que o público participe da obra de forma mais ativa. Muitos trabalham no espaço tridimensional expandindo possibilidades, chamando a atenção para processos identitários, apropriação, memória, pertencimento, entre outros. Muitos destes trabalhos estão presentes no contexto urbano e, portanto, são assuntos que perpassam os referenciais imagéticos dos jovens.

Essa característica híbrida, fluída e performática pode ser uma ferramenta criativa e bem aceita entre os jovens para o Ensino de Artes na escola. Assim, ao trabalharmos estas questões com os alunos, refletimos e construímos em conjunto narrativas, novos repertórios e outros olhares.

Existem muitos outros artistas qualificados que trabalham com narrativa contemporaneamente e que podemos acrescentar dependendo da proposta que criarmos. Como os artistas gaúchos Leandro Selister com suas séries

fotográficas do cotidiano, Andrea Brächer com experimentações fotográficas ligadas à narrativa dos contos de fada, Alexandra Eckert na cerâmica, com seus corações e suas *Narrativas afetivas*, entre outros, incluindo-me nesta leva de artistas contemporâneos, mas que, devido à proposta deste trabalho, apenas os cito, pois enfim, somos todos narradores de histórias.



4.2 NARRANDO, APRENDENDO E EXPERIENCIANDO

Vamos falar agora das atividades desenvolvidas na escola. Todas as propostas são possíveis de fazermos com materiais simples à disposição do aluno, tanto no ambiente escolar como fora dele. Como comentado anteriormente, todos os artistas apresentados serviram de referenciais imagéticos e conceituais para o desenvolvimento das atividades propostas. Estes artistas possuem em comum a utilização de tecnologias (analógicas ou digitais) para construir suas narrativas visuais – uns usam fios: tecelagem, tricô, amarrações, outros escultura, câmeras fotográficas, lanternas para contarem e expressarem o que consideram importante, os locais que vivem ou como vivem. Nas práticas sugeridas, utilizamos celulares (*mobgrafia*) em grupo ou individualmente, barbantes com amarrações (desenhos e instalações), recortes e objetos ópticos construídos. Mais adiante, disponibilizo aplicativos livres de celulares que podem facilitar a utilização de atividades que

requeiram câmeras para sua execução, como *stopmotion*²⁴ e *light paint*²⁵.

A primeira atividade foi a *Fotografia cega*, inspirada no fotógrafo *Evgen Bavcar*. Com a *mobgrafia*²⁶ (celular) feita em pequenos grupos de três (3) alunos, um dos alunos por vez teve seus olhos vendados e escolheu a fotografia que queria construir, descrevendo em voz alta e tendo os colegas como modelos, enquanto um dos membros anotava a proposta. Depois, os alunos escolheram uma das fotos do grupo e,

²⁴ *Stop Motion* (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição seqüencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>, Acesso: 02/05/2021

²⁵ *Light Painting* significa “Pintar com a Luz”. Em um ambiente totalmente escuro ou com pouca iluminação, perto da escuridão, e usando uma câmera que possua o modo de longa exposição fixa em um tripé, o fotógrafo usa diferentes fontes de luz como se fossem pincéis. Fonte: <https://tecnoblog.net/meiobit/16008/light-painting-para-iniciantes/> Acesso: 02/05/2021

²⁶ *Mobgrafia*: a palavra com “f” é sinônimo do movimento que promove a arte fotográfica e visual feita (captada, editada e compartilhada) com dispositivos móveis (smartphones, tablets, etc). *Mobgraphia*: a palavra com “ph” é a marca criada para a divulgação e desenvolvimento desse movimento cultural (*mobgrafia*). Fonte: <http://cohab.sp.gov.br/>, Acesso 02/05/2021.

junto com a professora, apresentaram o resultado para a discussão em turma. Cada um queria dizer algo com sua foto cega. O fato de construí-la na mente, sem interferência do visual já foi um exercício narrativo; depois, ao verem as imagens, se surpreenderam com a semelhança, embora as dificuldades enfrentadas. Em seguida, individualmente, escreveram sobre o que entenderam do fazer artístico e da atividade.



Figura 63 Atividade Fotografia cega Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802,2019





Figura 64 Atividade Fotografia cega Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802,2019



Figura 65 Atividade Fotografia cega Fonte: alunos 8ºano turmas 801 e 802,2019





Figura 66 Atividade Fotografia cega Fonte: alunos 8ºano turmas 801 e 802,2019



Figura 67 Atividade Fotografia cega Fonte: fotos dos alunos 8ºano turmas 801 e 802,2019

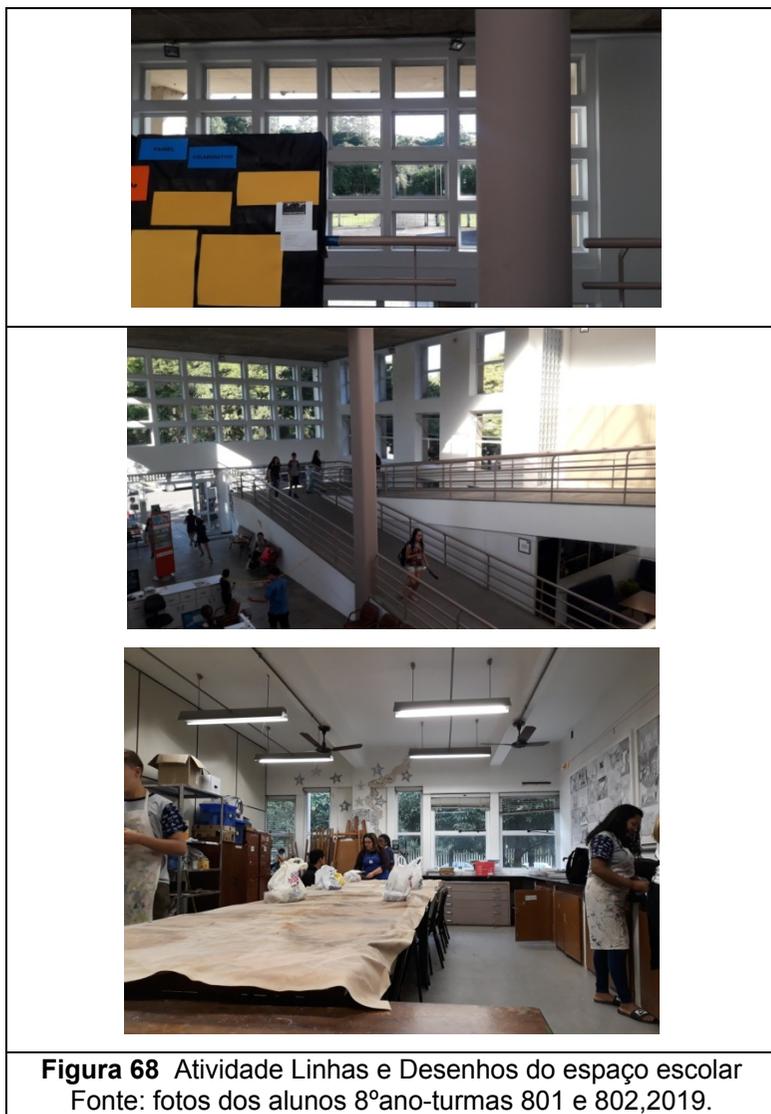


Na segunda atividade, abordamos o *desenho: onde encontramos, no espaço?* Quais as relações com o espaço construído? Conversamos sobre questões do desenho no Espaço, a Instalação, o *work in process* e as Instalações Urbanas.

O desenho só é feito por lápis, tinta ou caneta? Debates sobre a arte contemporânea e analisamos onde existem os elementos do desenho no espaço escolar, com a presença de linhas, planos, volumes e texturas. Com estas questões, buscamos estabelecer relações com o espaço e o desenho e experimentar outras maneiras e materiais para desenhar. Após a conversa, veio a prática de aproximação e reconhecimento do espaço escolar e a possibilidade de construção da narrativa individual de cada aluno. Cada aluno tinha um tempo estabelecido para percorrer o espaço escolar e encontrar onde estaria o desenho na sua visão. O aluno fotografava as linhas de desenho que encontrou no espaço escolar, planos, volumes etc. Alguns alunos não tinham celular e compartilharam depois de algumas negociações. Nesta atividade, as fotografias captadas iam das árvores do

pátio, texturas, pisos, corredores, janelas a hidrantes, numa profusão de imagens, causando surpresa ao olharem para as escolhas diferentes. Para uns, o espaço mais interessante da escola era o pátio aberto com suas linhas de quadras; para outros, um local mais reservado em meio a árvores com suas ranhuras e raízes; para outros, os corredores, e assim suas narrativas foram sendo construídas.







O segundo trabalho do dia foi o desenho experimental com materiais não convencionais. Utilizando apenas folhas em branco e tesouras, os alunos precisavam construir um desenho que representasse mais de três elementos que encontrados na sua observação anterior (do desenho no espaço escolar). Todas essas práticas podem ser adaptadas para o espaço onde os alunos estiverem, pois, ao reconhecerem onde estão e se identificarem com o espaço que ocupam, constroem suas narrativas com mais segurança e liberdade, compreendendo melhor o processo de criação. Essas primeiras práticas prepararam os alunos para o trabalho final de instalação e desenho no espaço.

Figura 70 Atividade Fotografia :Linhas e Desenhos do espaço escolar
Fonte: fotos dos alunos 8ºano-turmas 801 e 802,2019



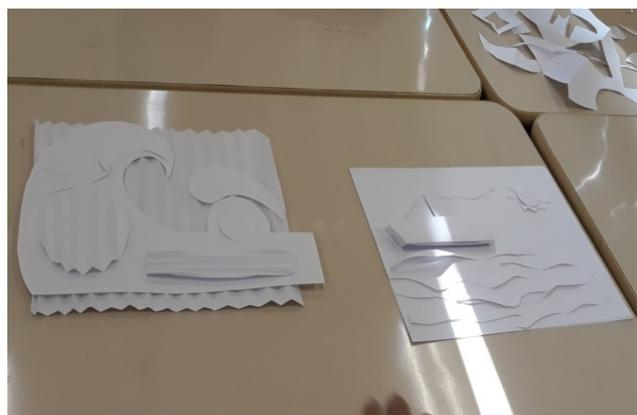


Figura 71 Atividade Desenhando com recortes Fonte: fotos da autora

A terceira e principal atividade foi a do desenho no espaço: *Narrativas no espaço*. Constituía-se de instalação e intervenção no espaço escolar, preferencialmente ao ar livre, havia uma restrição de locais pela escola que eram permitidos aos alunos intervir. Para esta atividade, não pude utilizar material da escola e os alunos deveriam trazer barbantes, fios, papéis e objetos de memória. A atividade foi elaborada com fios e barbantes que forneci, e os papéis e objetos que eles possuíam. Através dos fios, papéis recortados, tecidos, objetos pessoais e mobiliários da sala, eles produziram desenhos utilizando o espaço como suporte, amarrando e tecendo relações e memórias com os objetos, as cores e sua percepção. Tiveram 25 minutos para produzir a atividade em grupos e após fotografar a atividade. No final, vimos e discutimos o que cada grupo produziu.





Figura 73 Narrativas no espaço- Instalação de desenho com linhas
Fonte: Fotos da autora



Figura 72 Narrativas no espaço- Instalação e detalhe de desenho grupo 1
com linhas Fonte: Fotos da autora

Esta intervenção, embora pareça simples, foi muito significativa para os alunos conforme relatos. O fato de poderem interagir com o espaço escolar, criando neles desenhos, fez com que pensassem nos objetos e espaços da escola, e percebessem que fazer um desenho e um trabalho artístico independem de condições e materiais específicos.





Figura 74 Narrativas no espaço- Instalação de desenho com linhas Fonte: Fotos da autora



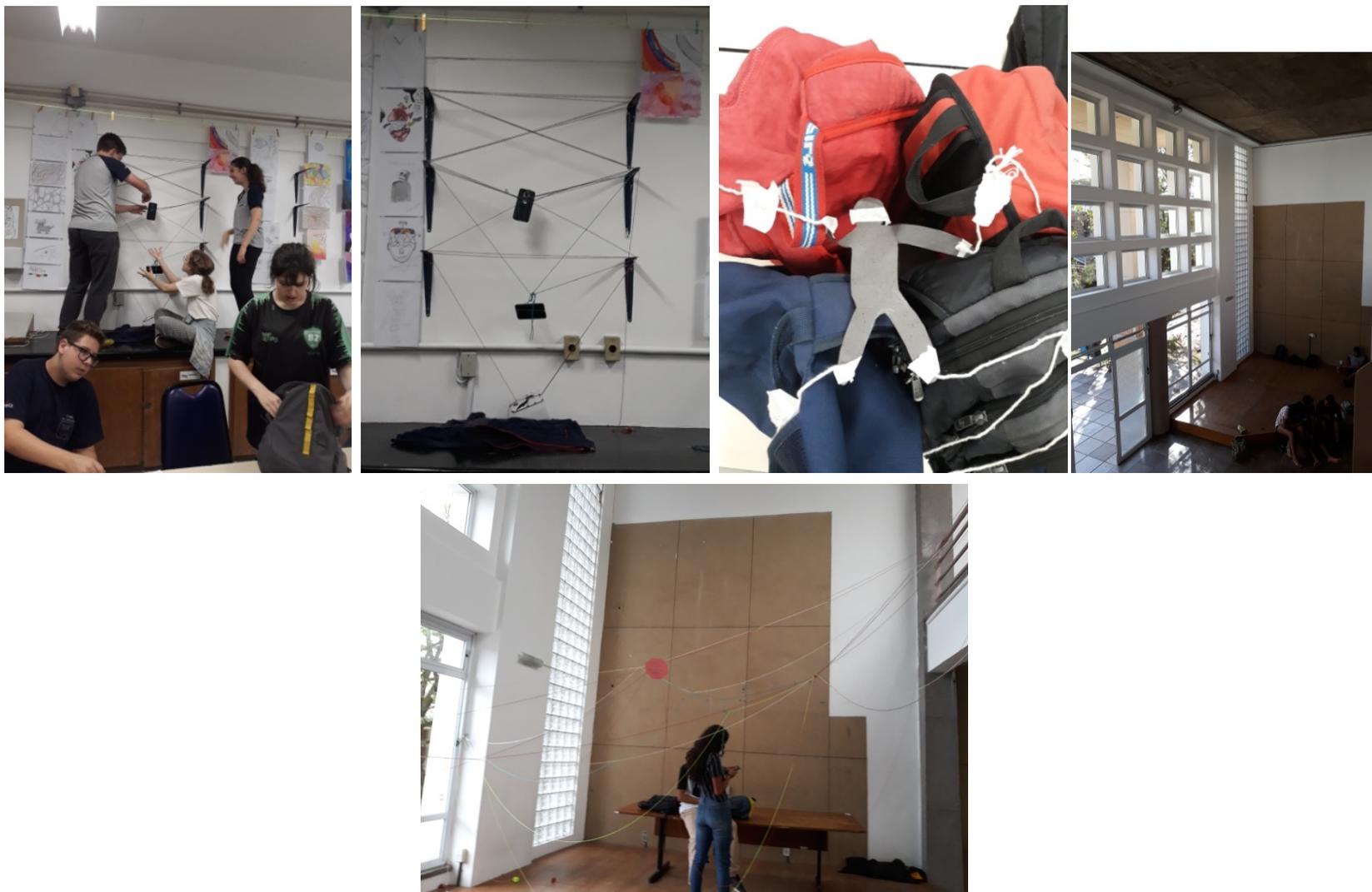


Figura 75 8º Ano- Desenhando no espaço. Fonte: Foto da autora



Minha última atividade era dentro da proposta dos objetos ópticos. **Explorando a persistência da visão** na construção das narrativas visuais, apresentei o *taumatrópio*²⁷ e cada aluno construiu o seu e fez sua narrativa visual desenhando no objeto.

Taumatrópio

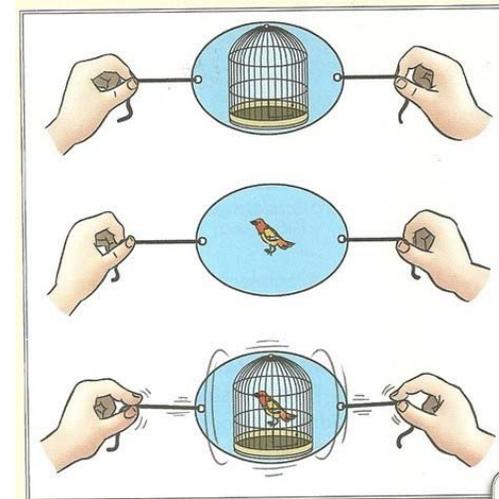


Figura 76 Taumatrópio Fonte: <https://piicie-mora.blogs.sapo.pt/atelieremcasa-construcao-de-um-81868>

27 O taumatrópio é um brinquedo óptico que aproveita o efeito da persistência da visão. Este brinquedo foi muito popular na época vitoriana. O seu inventor, Peter Mark Roger apresentou-o, em 1824, num artigo à Royal Society de Londres intitulado *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* (“A persistência da Visão no que Concerne à Objetos em Movimento” em tradução livre). Fonte: <https://piicie-mora.blogs.sapo.pt/atelieremcasa-construcao-de-um-81868> Acesso:04/2021



Figura 77 Taumatrópio feito em aula, 2019 e jogos das palavras

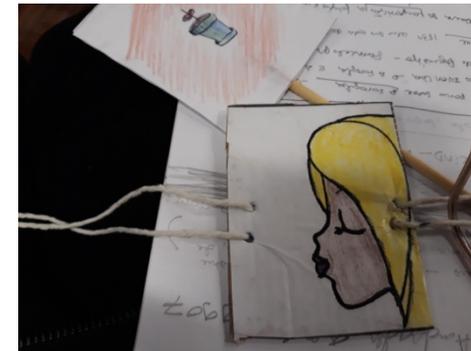


Figura 78 Taumatrópio feito em aula, 2019



Para o Ensino Médio, a proposta foi trabalhar com as narrativas visuais, conhecendo artistas que utilizam a fotografia como técnica narrativa e filmes (séries) da cultura visual e trabalhando com os alunos diferentes maneiras de construir suas narrativas visuais com os brinquedos ópticos, fotografia e desenho/híbrido. Nestas aulas, foi trabalhada a ideia da Persistência da visão com o desenho e imagem em movimento. Os objetos ópticos do século XIX, como o *taumatrópio*, o *fenacistoscópio*, o *zootropo* e *flip book*, são de fácil construção e trabalham com a memória e a ilusão da visão.

O teatro de sombras, aliado às técnicas contemporâneas fotográficas como a *mobgrafia* (uso dos celulares), *stop motions*, *light painting*, videodigital, é bem recebido pelos jovens alunos. Concordo com Hernández (2006) que é importante que estejamos abertos para as mudanças necessárias no ensino da arte trazendo maneiras de estimularmos o aprendizado, modificando nossas propostas de ensino e nos aproximando dos nossos alunos.

Seguem algumas imagens dos objetos ópticos propostos:

Peep show - Um *raree show*, *peep show* ou *peep box* é uma exibição de fotos ou objetos (ou uma combinação de ambos), vistos através de um pequeno orifício ou lupa. Na Europa dos séculos 17 e 18, era uma forma popular de entretenimento oferecida por *showmen* errantes.





Figura 79 Um menino olha para um dispositivo de exibição de *peep* (ilustração de Theodor Hosemann, 1835)



Figura 80 *Wooden peep show box* -cf. collectorsweekly.com e *the thames tunnel' peepshow*, c 1851.
 Fonte: <http://www.inventingeurope.eu/globalisation/engineering-wonders-on-display&object> Acesso: 03/2021

Teatro de sombras

O teatro de sombras, também conhecido como *Oricom Shohatsu* (Japão), é uma arte antiga de contar histórias que usa figuras articuladas (bonecos) para criar imagens mantidas entre uma fonte de luz e uma tela translúcida ou tecido. O *mangá*, muito conhecido por nossos jovens, se originou desta prática. Essa atividade simples chama muita atenção dos alunos e proporciona a possibilidade de construção de várias narrativas diferentes e modos de registrá-las, podendo ser utilizadas outras técnicas em conjunto como vídeos e *stop motion*.



Figura 81 Teatro de Sombras UFRGS, 2019 Fonte: autora



Figura 82 Teatro de Sombras Chinês. Fonte: <http://familiabsurda.blogspot.com/2015/02/teatro-de-sombras.html> Acesso:04/2021



Figura 83 Teatro de Sombras. Fonte: <http://lumeear.blogspot.com/2012/07/surpresa.html> Acesso:04/2021



Fenacistoscópio



Figura 84 máquina criada em 1834 por William George Horner
Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Zootropo> Acesso:24/04/2021



Figura 85 Disco de Fenacistoscópio por Eadweard
Muybridge (1893). Fonte: <https://wifflegif.com/gifs/9191-eadweard-muybridge-phenakistoscope-gif> Acesso:24/04/2021

Zootrópio



Figura 86 Disco de Fenacistoscópio por Eadweard
Muybridge (1893). Fonte: <https://wifflegif.com/gifs/9191-eadweard-muybridge-phenakistoscope-gif> Acesso:24/04/2021

Flipbook - Criado em 1868 por John Barns Linnet, os *flipbooks* são pequenos livros “animados”.

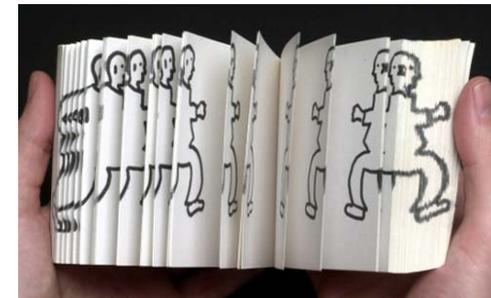


Figura 87 Fonte:
<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/flipbook/> Acesso:24/04/2021



Abaixo apresento quatro (4) dos principais aplicativos de celulares, são simples e de licença livre (*App- aplicativo móvel - Application*), para uso em nossas aulas de Artes. Muitos destes aplicativos, incluindo outros que nossos alunos já conhecem, podem ser utilizados para ajudar a contarem suas histórias visuais em meio digital sem necessitarem de câmeras especiais. Disponibilizo outros para desenho e edição de vídeo no apêndice 1.

Ao utilizarmos novas e antigas tecnologias de comunicação e expressão, construímos pontes e integramos saberes, criando caminhos de estímulo e novas conexões com a ciência da arte e o aprender nas oficinas destinadas a jovens.

Stop motion Studio

Este App (aplicativo móvel - *Application*) de Fotografia e licença livre permite criar filmes em *stop motion*, além de ser simples de usar. Como Editor de filmes, tem como posicionar os objetos; copia e cola e edita quadros na linha do tempo; podem ser colocados títulos, créditos e cartões de texto; possui diferentes tipos de filtros de vídeo; há também como incorporar trilhas sonoras, efeitos sonoros, músicas da

biblioteca e sua própria narração. Com ele podemos eliminar objetos indesejados, mesclar quadros e mudar o fundo de uma cena.

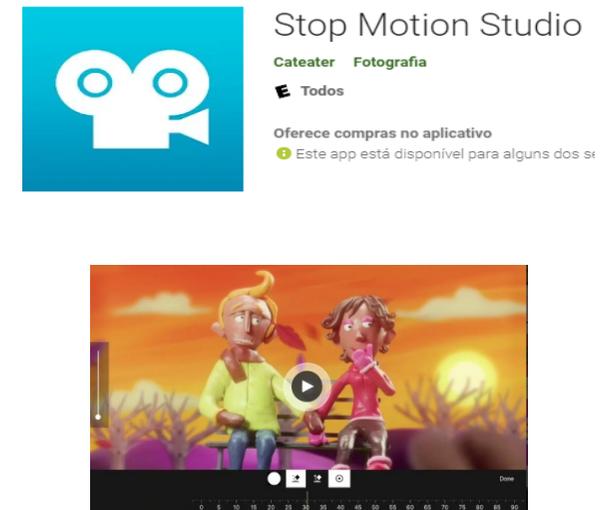


Figura 88 Stop Motion Studio
 Fonte: <https://play.google.com/store/apps>.
 Acesso: 04/2021



Color Harmony

Aplicativo de paleta de cores. Com este aplicativo podemos ensinar sobre as cores e suas composições, através de fotografias. O aplicativo fornece a gama tonal das cores que compõe cada imagem.

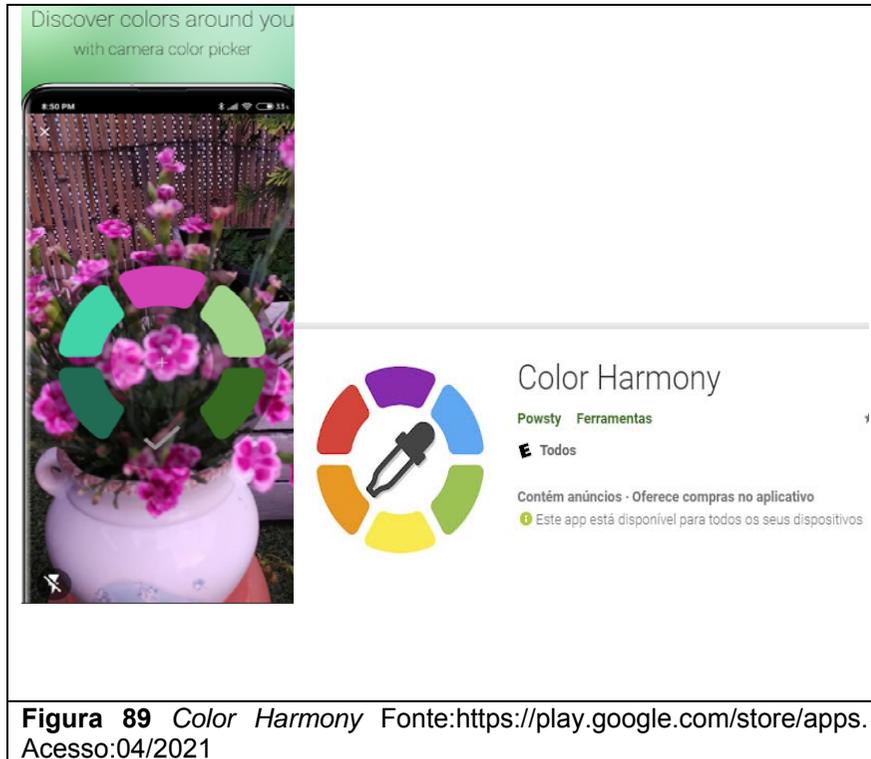


Figura 89 Color Harmony Fonte: <https://play.google.com/store/apps>. Acesso:04/2021

Light painting

Como os alunos não tem acesso a câmeras fotográficas, e às vezes nem os professores, para fazerem esta prática, este *app* contribui muito para simular o efeito. *App* de pintura de luz com controle de exposição manual e ajustes ISO, função de gravação cronometrada.

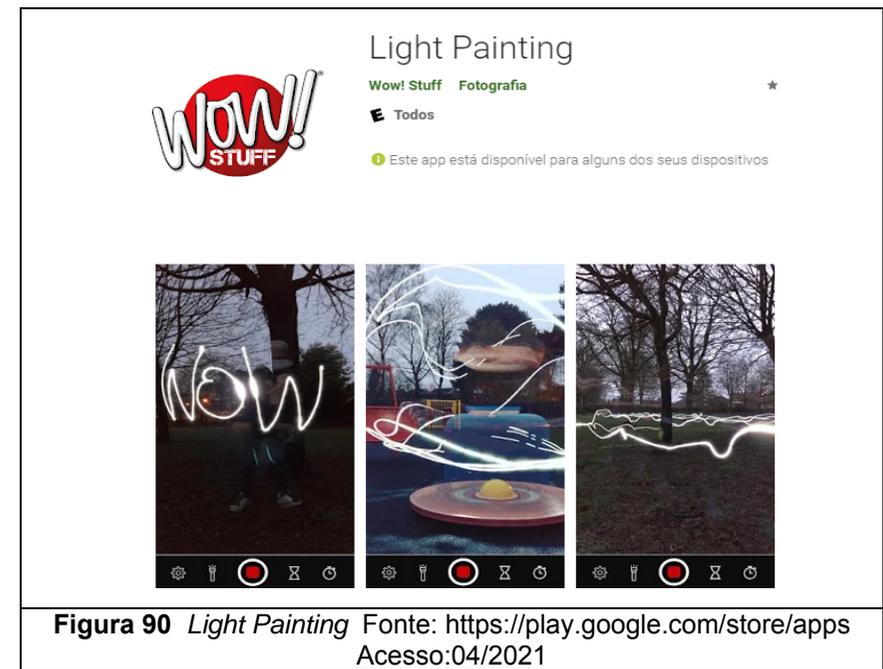
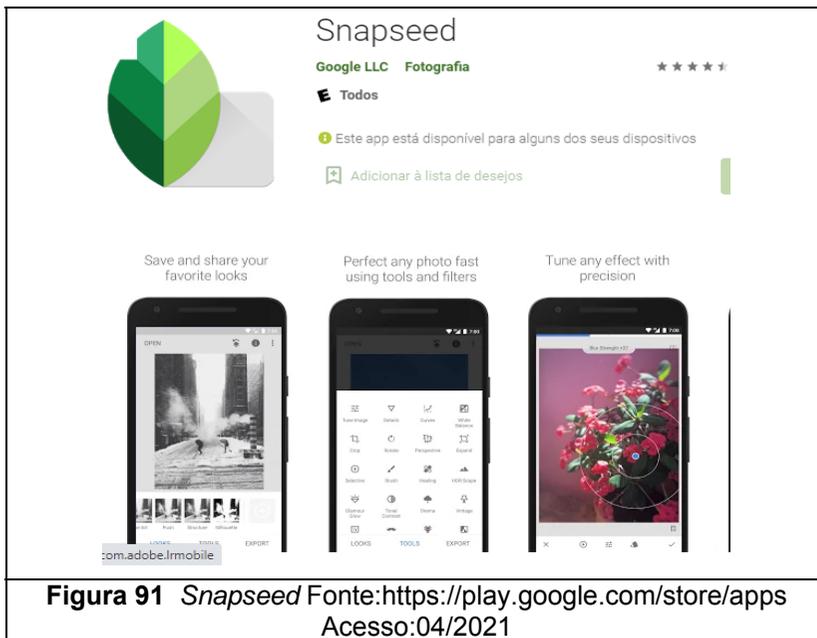


Figura 90 Light Painting Fonte: <https://play.google.com/store/apps> Acesso:04/2021

Snapseed

O *Snapseed* é um editor de fotos completo com 29 ferramentas e filtros, incluindo: Correção, Pincel, Estrutura, HDR e Perspectiva.



Cartoon Motion ou Vídeo Maker

Outro aplicativo para se fazer o *stopmotion* é o *Cartoon Motion*. Fotografar o seu trabalho a partir de argila, Lego, brinquedos, desenhos e criar seus próprios desenhos animados.



4.3 O QUE ESTAMOS FAZENDO NESTES TEMPOS INTERCONECTADOS



Figura 93 Alice no País das Maravilhas- ilustração *Jessie Wilcox Smith* Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/183029172330158504/> Acesso:04/2021

"Meu Deus, meu Deus! Como tudo é esquisito hoje! E ontem tudo era exatamente como de costume. Será que fui eu que mudei à noite? Deixe-me pensar: eu era a mesma quando me levantei hoje de manhã? Estou quase achando que posso me lembrar de me sentir um pouco diferente. Mas se eu não sou a mesma, a próxima pergunta é: 'Quem é que eu sou?'. Ah, essa é a grande charada!" Lewis Carrol , *Alice no País das Maravilha*, 1865.

Chegamos até aqui em meio à crise mundial, neste tempo triste e tão estranhamente criativo! Quantos de nós professores, pais e alunos, nos sentimos como a Alice no país das maravilhas, perdidos e tentando se encontrar? Ou como Neo, um programador, personagem do filme *The Matrix*²⁸

²⁸ *The Matrix* (bra/prt: Matrix é um filme australo-estadunidense de 1999, dos gêneros ação e ficção científica, dirigido por Lilly e Lana Wachowski e protagonizado por Keanu Reeves, Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. O filme descreve um futuro distópico no qual a realidade, como percebida pela maioria dos humanos, é, na verdade, uma realidade simulada chamada "Matrix".

(1999), que é atormentado por estranhos sonhos em que está no futuro conectado a cabos em um grande sistema de computadores. A cada sonho as dúvidas sobre o que é realidade começam a ficar mais fortes até que realmente acorda para a dura realidade que é obrigado a enfrentar. Ele se vê diante de dois caminhos, voltar a dormir e a viver na fantasia, ou juntar-se aos outros que lutam para viverem livres.



Figura 94 Cena do Filme Matrix - Neo acorda Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/Acesso:04/2021>

Usando-me desta analogia, apresento aqui três narrativas de professores, dos inúmeros exemplos de práticas pedagógicas que estão sendo utilizadas para enfrentar este momento de uma nova realidade educacional, escolas

fechadas e o distanciamento social uma prioridade de vida, uma realidade que nos faz buscar novos caminhos e uma cooperação através da rede virtual.

A intenção aqui não é fornecer fórmulas ou receitas de como fazer, mas sim registrar e compartilhar alguns dos caminhos abertos e que fazem a vida e o aprendizado seguirem em frente.

4.3.1 Relato de Professores de Artes na pandemia

Considero importante, neste momento em que falamos tanto das dificuldades de uma Educação à distância ou híbrida, olharmos para alguns exemplos de estratégias que os educadores de artes estão utilizando. Apresentarei três (3) relatos de professores que, com o uso de tecnologias e criatividade, procuram seguir ensinando e levando artes para seus alunos. Pela dificuldade de conversar presencialmente e pelo curto tempo que estes professores dispõem, as entrevistas foram semiestruturadas, via relatos telefônicos e material disponibilizado. Farei um resumo dos principais pontos e apresentarei algumas imagens retiradas das mídias utilizadas. Foram entrevistadas as artistas e professoras Lea



Guarisse (Artes/ UFRGS) do Atelier Escola Villa da Arte (Escola de artes infantil), Rosana Fachel, Doutora em Educação pela UFRGS, Professora e alfabetizadora da Prefeitura Municipal de Canoas, e Myra Gonçalves, Mestre em Poéticas Visuais UFRGS (2007) e Profa. FEEVALE (2020).

4.3.1.1 Villa Da Arte-Lea Guarisse



Figura 95 – Villa da Arte Fonte: www.villaarteatelier.com.br

A artista plástica e educadora, Lea Guarisse, trabalha educando crianças há mais ou menos 20 anos: iniciou como professora de artes nas séries iniciais em escolas particulares, e há 17 anos fundou a “*Villa da Arte Atelier Escola by Léa Guarisse*”. Segundo a professora, essa escola é "um espaço de artistas que trabalham em favor da arte com

o objetivo de investir na sensibilidade e criatividade humanas". Com atividades diferenciadas, a escola atende um público infantil e infanto-juvenil com faixa etária entre 7 a 15 anos, mas, segundo a professora, não há limite de idade para fazer arte. A escola oferece vários cursos e atividades relacionadas às artes como: aulas de desenho a mão livre, passeios a museus, galerias, festas infantis no interior da escola com atividades lúdicas de artes, exposições direcionadas às escolas etc. Todos os cursos de artes eram presenciais na escola e os mais populares eram os de desenho. No entanto, com a Pandemia, vieram novos desafios para manter a escola aberta e continuar as atividades. A professora verificou a necessidade de fornecer aulas para seus alunos regulares, que agora estavam em suas casas e sentiam a falta das aulas, assim como captar mais alunos. Iniciou-se, então, um novo aprendizado: transformar as atividades que eram antes presenciais em virtuais. Como fazer com que meus alunos entendam e pratiquem as aulas, como chegar até eles, quais os meios que mais se adaptariam? Eram questões que a professora e sua equipe faziam. As crianças, que já eram alunos, começaram a solicitar determinadas oficinas e interesses, o



que levou a professora a adequar os cursos e a buscar as ferramentas necessárias para as aulas. As *mídias* mais utilizadas para se conectar com os alunos, e com o grande público, foram através do *facebook*²⁹ e *instagram*³⁰ com *lives* e oficinas gratuitas gravadas no *igtv*³¹ da escola. O *facebook* foi utilizado para chamar para as oficinas, postar os cursos, bem como venda dos kits de materiais, se o aluno necessitasse, facilitando as aulas – várias *lives*³² gratuitas de atividades para as crianças estão disponíveis no *youtube* e no

²⁹ O **Facebook** é uma rede social que permite conversar com amigos e compartilhar mensagens, links, vídeos e fotografias. A ferramenta criada em 2004 pelos americanos Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Chris Hufghes e pelo brasileiro Eduardo Saverin Fonte: <https://novaescola.org.br/conteudo/1486/como-funciona-o-facebook>. Acesso: 25/04/2021.

³⁰ **Instagram** é uma rede social de fotos para usuários de Android e iPhone. Basicamente se trata de um aplicativo gratuito que pode ser baixado e, a partir dele, é possível tirar fotos com o celular, aplicar efeitos nas imagens e compartilhar com seus amigos. Fonte: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/o-que-e-instagram/>. Acesso: 25/04/2021.

³¹ O **IGTV** é um aplicativo integrado ao *Instagram* que permite o compartilhamento de vídeos verticais de até uma hora de duração. Apesar de ser um aplicativo à parte, qualquer usuário do Instagram pode acessar os vídeos do **IGTV** no ícone de TV ao lado do *direct*. Fonte: <https://tecnoblog.net> Acesso 25/04/2021.

³² A *live* é um recurso do *Instagram Stories* que permite a gravação e transmissão de vídeos ao vivo. Desde que foi liberada, em 2016, essa ferramenta definitivamente tem sido a bola da vez para empresas, personalidades e figuras públicas que querem alcançar sua audiência. <https://neilpatel.com/br/>. Acesso: 25/04/2021.

instagram da escola. Lea destaca algumas surpresas agradáveis com as aulas on-line, entre elas, o aumento da atenção dos alunos nas aulas de 80 a 90% mais atentos do que nas aulas presenciais, e o aumento do rendimento e curiosidade das crianças, com uma maior produção de trabalhos. As aulas são programadas de acordo com os interesses dos alunos e adequação do tema à idade. Por exemplo, as crianças pequenas solicitaram aprender luz e sombra e o desenho de animais tornou-se o mais adequado, já os adolescentes o mais solicitado foi o desenho hiper-realista e figura humana. A professora relata que, neste tipo de ensino, notou melhora no aprendizado, pois ela faz junto com o aluno o desenho, podendo dar atenção maior a cada um, mesmo com uma aula em grupo. Para estas aulas, a professora utiliza o aplicativo *color harmony* (tabela tonal) e as plataformas *google meet*³³ e o *whatsapp*³⁴, este último se

³³ O **Google Meet** é uma solução do Google que permite aos profissionais fazerem reuniões online, tanto pelo computador quanto por dispositivos móveis. Na prática, a solução conecta quem está no escritório com profissionais de outras unidades, funcionários em *home office* e clientes. Fonte: <https://www.qinetwork.com.br/> Acesso: 28/04/2021.

³⁴ **WhatsApp** é um aplicativo de troca de mensagens e comunicação em áudio e vídeo pela internet, disponível para smartphones Android, iOS, Windows Phone, Nokia e computadores Mac e Windows. O programa tem



apresenta eficiente para quando o sinal da *web* oscila muito. A professora reforça que esta modalidade exige uma maior dedicação e criatividade, pois o ensino fica mais personalizado, mesmo que seja em turma. Nas aulas, a fotografia é muito utilizada pelos alunos como referência nas aulas de desenho. Outra vantagem nesta modalidade de ensino, segundo Lea, é o fato das crianças estarem em casa, com acesso a seus objetos e num ambiente mais confortável, com acesso às fantasias, pátio e animais. A escola passou a oferecer todo o ensino on-line, através das plataformas e a professora conta que teve de fazer vários cursos e aprendizados na área da tecnologia, não só para ministrar as aulas como para divulgar os trabalhos. A escola apresenta, também, *lives/oficinas* temáticas, como exemplo as de Páscoa, oficina de bruxas no *haloween*³⁵, etc., trazendo o lúdico e a arte para as crianças neste momento pandêmico.

mais de 1,5 bilhão de usuários ativos mensais espalhados por mais de 180 países. Fonte: <https://olhardigital.com.br/2018/12/20/noticias/whatsapp-historia-dicas-e-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-app/> Acesso: 28/04/2021.

³⁵ O *Halloween* é uma tradicional festa norte-americana que surgiu nas Ilhas Britânicas e é reproduzida em diferentes países, inclusive no Brasil. Essa festa acontece no dia 31 de outubro e é marcada por crianças que se fantasiam de monstros e saem à procura de doces. Os historiadores

A seguir, apresento algumas imagens que estão disponíveis nas plataformas das redes sociais e no site da escola.

<https://www.villadaarteatelier.com.br> Endereço: R. Landel de Moura, 840 - Tristeza, Porto Alegre - RS, 91920-150



Figura 96 Página site escola Villa Arte
Fonte: www.villadaarteatelier.com.br Acesso: 28/04/2021

acreditam que essa festa tenham surgido de comemorações realizadas pelos celtas em homenagem aos mortos. Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/halloween> . Acesso: 28 de abr. de 2020



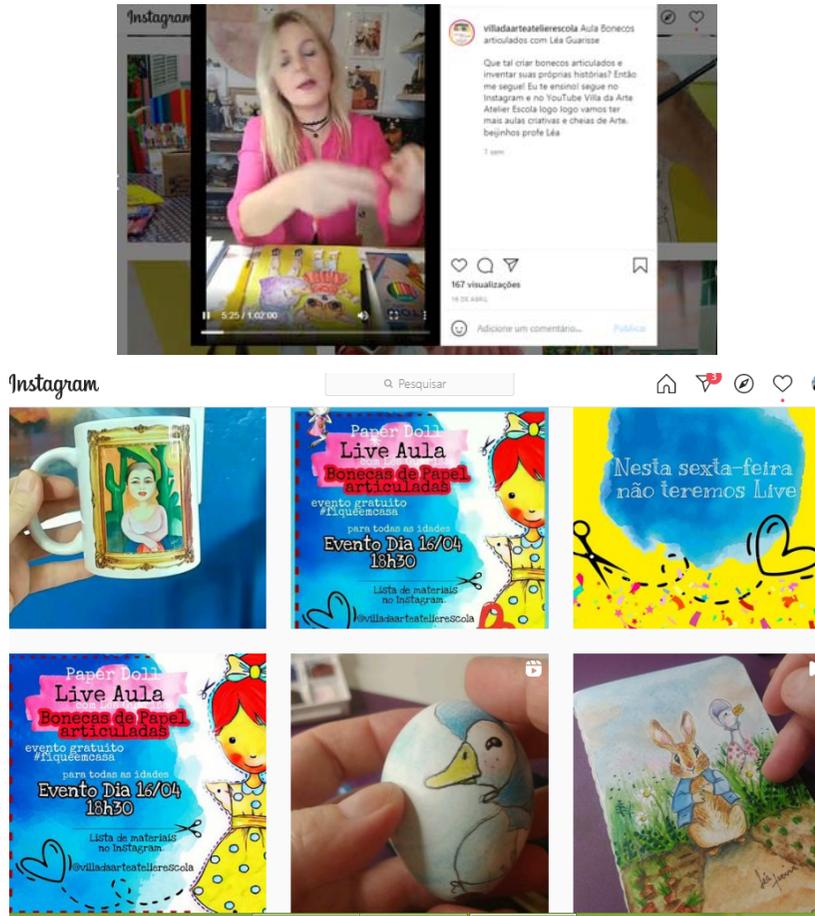


Figura 97 Página do Instagram da Escola Villa - atividades durante a pandemia Fonte:www.villadaartatelier.com.br Acesso:28/04/2021



Figura 98 Página site escola Villa arte, Exposição "A Natureza em mim",2018 Fonte:www.villadaartatelier.com.br Acesso:28/04/2021

4.3.1.2. Relato da Professora Rosana Fachel

Rosana Fachel é professora da EMEF Dr. Nelson Paim Terra da Prefeitura Municipal de Canoas, Mestre e Doutora em Educação pela UFRGS. Foi uma das professoras que atuou todo ano de 2020 – e agora em 2021 – em aulas remotas. Em 2020, a professora trabalhava com um 3º ano e com alunos da área de 7º, 8º e 9º anos. As postagens nas redes foram pensadas para os alunos da área (Artes e Ensino Religioso).

A educadora relatou-me algumas de suas estratégias. Inicialmente, as postagens começaram nas redes sociais, *facebook* e *instagram*. Depois, no mês de maio, a escola criou



um site e, a partir de agosto, os professores começaram a usar o *Google sala de aula* e as aulas via *google meet*. Independente disso, a professora continuou postando as atividades nas redes para alcançar mais alunos. Perguntei qual a maior dificuldade que ela encontrou e, como era de se esperar, o mais difícil foi manter contato com os alunos, devido a eles não terem acesso à internet. Para isso, a professora disponibilizou várias ferramentas de contato como: seu *instagram*, *Facebook*, *whatsapp* e seu *email*. Ao longo desse ano, a profa. Rosana postava suas aulas e tarefas nas redes e depois os alunos enviavam as tarefas por *email*, *facebook* e até *whatsapp*. Quando necessário, as aulas também aconteciam pelo *whatsapp*, principalmente com os alunos do currículo.

Em relação à aprendizagem, o que Rosana pôde afirmar foi que acabou se surpreendendo com alunos que eram bastante tímidos e pouco participativos no presencial e se mostraram muito interessados e participativos *on-line* – ressaltando que, quando a qualidade da internet permitia, as trocas eram muito produtivas com os alunos. Quanto aos aprendizados que a professora teve que ter para viabilizar essas aulas, foram muitos, conforme relatado. Sem muita

intimidade com as novas tecnologias de comunicação, (como a maioria de nós professores) Rosana teve que aprender a criar reuniões on-line, a compartilhar documentos, a criar formulários via *google*, também teve que aprender o posicionamento correto da câmera para que os alunos pudessem visualizar melhor as aulas, e ainda segue aprendendo a usar diferentes aplicativos.

Quanto à carga horária, em 2020 ela ocorria em uma hora de aula on-line por semana para os alunos do 3º ano. Nesse ano, eles passaram a ter aula com os professores de projetos também. Em 2021, o currículo tem duas horas e os alunos da área têm aulas com todas as disciplinas de segunda a quinta pelo *google meet*.

Para conhecer melhor as propostas de forma mais fácil, segue o *Instagram* desta dedicada professora, que se dispôs a compartilhar um pouco de sua experiência. As atividades estão postadas em sequência em sua plataforma: *@rosanafachel*. Abaixo, apresento algumas das atividades postadas, as descrições e imagens das atividades que estão disponíveis em seu *facebook* e *Instagram*.



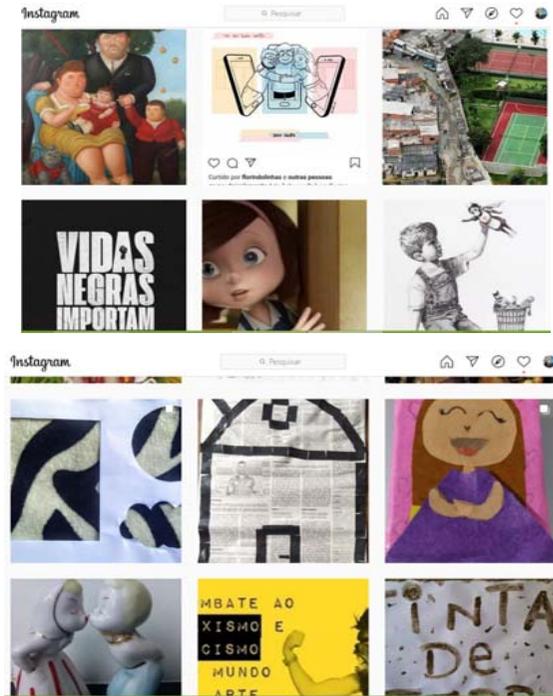


Figura 99 <https://www.instagram.com/rosanafachel/>
Acesso:28/04/2021

"Pintura com creme dental" – Essa foi a experiência de criação dada aos alunos. Com a utilização de um produto de higiene em uma proposta de criação, seguimos nos inspirando na Arte Contemporânea.



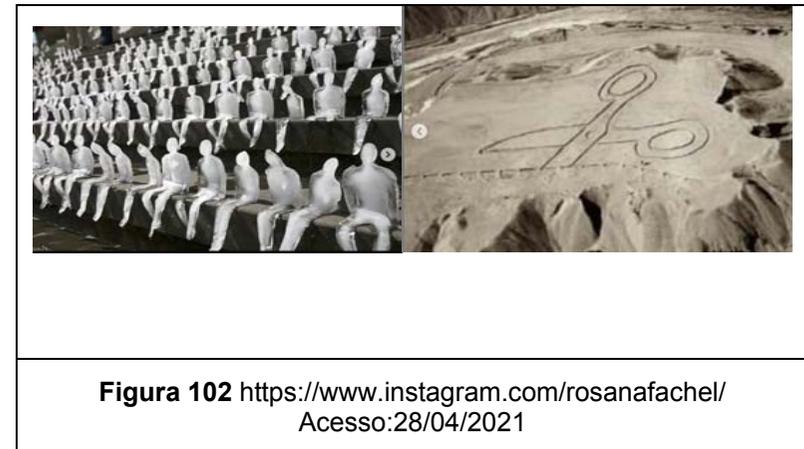
Figura 100 <https://www.facebook.com/rosana.fachel>
Acesso:28/04/2021



Xilogravura [1] em isopor – Técnica ou arte de fazer gravuras em madeira, talhadas em relevo, pintadas para reprodução em papel ou em outro suporte.



29 de junho de 2020 – Nessa semana a temática da nossa aula será a Arte efêmera. Que tal criar uma obra de arte efêmera em casa? Se tiver pátio pode fazer no chão mesmo utilizando areia, folhas, galhos. Depois de pronta basta tirar uma foto do resultado e enviar para o email rosanafachel.artes@gmail.com



-
-



Alimentação - 19 DE OUTUBRO DE 2020 [...] com o isolamento social as pessoas passaram a ficarem mais tempo em casa. Consequentemente, a forma de se alimentar de muitas delas mudou [...] instigada pelo trabalho do artista, a proposta dessa semana é que vocês prestem atenção na forma como estão se alimentando nesse período de isolamento. [...]O desafio é que vocês anotem todos os alimentos que consumirem em três dias dessa semana. Depois desses registros, criem uma imagem na qual apareçam vocês e os alimentos consumidos. Vocês poderão escolher se essa imagem será uma foto, um desenho, uma colagem, ou se querem misturar essas técnicas. Ver completo no anexo.



4.3.1.3 Relato da Professora Myra Gonçalves

Myra Gonçalves é artista visual, fotógrafa e professora universitária. Durante o ano de 2020, ministrou suas aulas de fotografia na universidade FEEVALE no curso de artes e fotografia e, diferentemente das duas professoras anteriores, seu público difere em idade e no domínio das tecnologias. Apesar disso as semelhanças nas dificuldades e a necessidade de aprendizagem com as novas tecnologias e



inovações foram igualmente necessárias. Como ministrar as aulas práticas de fotografia estando à distância dos seus alunos, sem os equipamentos e salas adequados, fornecidos pela instituição? Ao contrário do que muitos possam pensar, em meus anos como professora universitária, pude constatar que a maioria dos alunos (de faculdades privadas, assim como as públicas) não possuem todos os equipamentos fotográficos em suas casas ou situação financeira para adquiri-los. A Professora relatou que utilizou a plataforma do *zoom* e a do sistema da universidade para se comunicar e alguns aplicativos como o ***eos utilit***³⁶ da Canon para conectar sua câmera ao PC e facilitar aos alunos o acompanhamento da atividade. Para as atividades práticas, teve que usar da criatividade e destaca a boa receptividade que obteve dos alunos na disciplina para sanar as dificuldades de estar longe do estúdio. Myra conta que

³⁶ O EOS Utility facilita a transferência de imagens da sua câmera EOS para o computador. Pode transferir todas as imagens em simultâneo ou selecionar imagens individuais para transferência; também se integra facilmente com o Digital Photo Professional e com o ImageBrowser EX. Fonte: <https://www.canon.pt> Acesso:28/04/2021.

começou devagar e, aos poucos, foi conseguindo construir propostas que os alunos pudessem realizar em suas casas. O desafio foi grande, as tarefas que eles poderiam fazer e entregar na outra semana não eram novidade, mas o fato que realmente a surpreendeu positivamente, com estas tecnologias empregadas, foi o de poder estar mostrando o que fazer em tempo real. Nas turmas das artes, comenta a professora: "eu proponha atividades que eles faziam na hora comigo naquele sistema ao vivo, em tempo real". Esse tipo de proposta foi incentivado pela instituição, que, sempre que possível, os professores trabalhassem dessa forma. Para as aulas de estúdio, a professora utilizou o aplicativo da câmera (*EOS utility*), preparou uma mesa-cenário, e usei bonecos (brinquedos) para ensinar e experimentar diferentes tipos de iluminação. Esse tipo de trabalho se mostrou muito rico gerando vários outros e com boa aceitação e participação dos alunos.

Assim como as professoras anteriores, houve necessidade de aprendizado das novas tecnologias de aprendizado à distância. Abaixo, podemos ver algumas das imagens e exercícios utilizados pela professora:





Figura 104 Artista e Professora Myra Gonçalves e seus cenários Fonte: Myra Gonçalves,2021



Figura 105 Cenários e exercícios Fonte: Myra Gonçalves,2021



Figura 107 Cenários e exercícios Fonte: Myra Gonçalves,2021



Figura 106 Cenários e exercícios Fonte: Myra Gonçalves,2021



5 É NO FINAL, CADA CONTO TERÁ SEU PONTO...



Alice: Chapeleiro, você me acha louca?

Chapeleiro: Louca, louquinha! Mas vou te contar um segredo: as melhores pessoas são. Lewis Carrol , Alice no País das Maravilhas, 1865

Era uma vez uma menina muito curiosa que se encantou em aprender e nunca mais parou...

Apresentei aqui minha história com algumas propostas de atividades em sala de aula e de meus colegas professores e artistas, como exemplos e incentivo para que ousemos sem receios nos materiais, técnicas e ideias disponíveis para obtermos uma aula de arte mais interessante e estimulante para nossos alunos e para nós, mesmo neste período distanciados fisicamente. Meu olhar é de uma artista e educadora e, neste momento, não me detive a fazer uma abordagem de leitura de imagem como algo sistemático e analítico, pois, como já apresentado, nosso o foco era o uso de tecnologias para a construção de narrativas visuais. No entanto, quero afirmar a importância de incluirmos, em

nossas aulas, as análises de imagens com seus códigos compositivos como parte da comunicação e da construção imagética. Nessa narrativa, procurei contribuir para olharmos as imagens e artefatos, que constroem os referenciais imagéticos dos nossos alunos, de um jeito mais acolhedor e significativo, trabalhando com as narrativas visuais que estão ao nosso redor, incluindo as que nós contamos – estimulando e permitindo que nossos alunos pensem e construam suas próprias histórias se aproximando também da linguagem da arte contemporânea. Nas práticas aplicadas, como a instalação e o desenho no espaço, dentro da escola, pude perceber como cada grupo elaborou, resistiu, acolheu e construiu sua própria narrativa através das escolhas que fizeram. Nas práticas fotográficas, a maneira de sugerir a proposta norteou os exercícios e permitiu liberdade de construção de diversas narrativas. Por exemplo, no exercício de fotografia "*O desenho: onde encontramos, no espaço?*": sugeri que escolhessem um local na escola que mais gostassem ou o contrário, ou mesmo o trajeto que mais percorriam ou menos, e buscassem descobrir os desenhos e linhas que compunham aquela arquitetura. Trabalhando com isso, a ideia era não só estabelecer a percepção do desenho



compositivo existente na arquitetura, mas também estabelecer a apropriação e identificação com o espaço em que estavam inseridos, consciência corporal do espaço que ocupavam, e a construção de uma narrativa ao fotografarem estes locais através das inúmeras escolhas que fizeram, como escolha dos locais ou objetos, enquadramentos, pontos de vista, a inclusão de pessoas nas fotografias ou não, etc. No exercício *Narrativas no espaço - instalação ou intervenção* – desenhando com fios (linhas), o local, o uso das linhas, apropriando e abrangendo mais ou menos o espaço—além da escolha e do uso de objetos do cotidiano como: celulares, livros, ou recortes de papel de figura humana, das cores escolhidas, das narrativas pensadas e da satisfação ao executarem em grupos, pude observar também uma certa competição bem-vinda.

Quando propus os usos de tecnologias, digitais e analógicas, para a construção das narrativas, não só falamos de técnicas que possuem suas próprias características, mas, também, sua própria linguagem expressiva, seus códigos de construção ligados a conceitos. Em meu olhar de artista, a técnica que escolho ao produzir uma obra está ligada ao conceito e a ideia que estou trabalhando, como muitos da

minha geração. Assim, quando oferecemos uma tecnologia ligada ao trabalho artístico, não só oferecemos um estudo científico de uma técnica, (e os variados campos de conhecimento que o formam), mas também a "ciência do sensível" (linguagem estética) e, em minha concepção, subsídios para que expressem suas emoções e questões – e que, nesse processo, possam caminhar, não só para um melhor entendimento da arte, mas também auxiliar no desenvolvimento de sua inteligência emocional. Lembrando que a escola deve contribuir para um desenvolvimento amplo das habilidades dos indivíduos, pois hoje em dia é cada vez mais valorizado o desenvolvimento de habilidades comportamentais no campo do trabalho e é um processo individual que precisa ser contínuo para lidar com as situações complexas já existentes e as que ainda irão surgir. De acordo com a teoria desenvolvida pelo psicólogo Daniel Goleman (1995), inteligência emocional é a capacidade de identificar e lidar com as emoções e sentimentos pessoais e de outros indivíduos. Não tenho a pretensão de aqui dizer que a arte possa ser a salvadora ou fazer a função de outras áreas como a psicologia, com suas várias técnicas de desenvolvimento humano, apenas a coloco como uma das

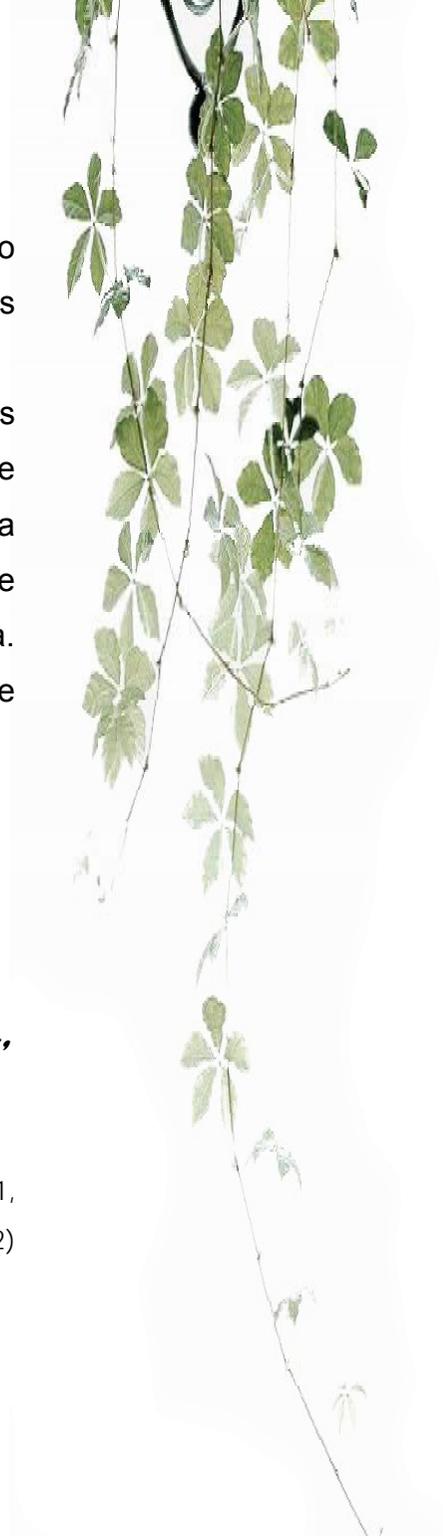


muitas possibilidades de acesso às emoções e ao desenvolvimento de nossa expressão e reflexão, com seus questionamentos e proposições.

Por fim, podemos ver, nas narrativas dos professores que gentilmente se dispuseram a narrar suas histórias e percalços no ensino da arte à distancia, a relevância e a possibilidade de realização de projetos de ensino em arte com os recursos tecnológicos disponíveis, de forma criativa. O que demonstra coragem para mudar e perseverança neste período conturbado de incertezas...

"Minha História acabou, um rato passou, quem o pegar, poderá sua pele aproveitar".

Joãozinho e Margarida, Contos dos Irmãos Grimm, 1872; (1961, p.182)



REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Jussara Moreira de. **Um olhar pela câmara escura: a imagem como meio de aprendizagem**. 2006. 113f. Trabalho de conclusão de Curso (Especialização em Supervisão e Orientação Educacional) – UNIRITTER, Porto Alegre, 2006;
- BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1988;
- BUORO, Anamélia Bueno. **O olhar em construção: uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola**. São Paulo: Cortez, 1996;
- CAMPOS, Ricardo. **A cultura visual e o olhar antropológico**. Revista Visualidades, Goiânia v.10 n.1 p. 17-37, jan-jun 2012;
- CANTON, Kátia. **Narrativas enviesadas: Roland Barthes, arte contemporânea e os contos de fadas**. Universidade de São Paulo, 2014. <http://www.producao.usp.br/handle/BDPI/48375>;
- CANTON, Katia. **Narrativas Enviesadas**. São Paulo: Martins Fontes, 2009. – Coleção Temas da Arte Contemporânea;
- CANTON, Katia. **Novíssima arte brasileira, um guia de tendências**. São Paulo: Iluminuras/ MAC-USP/ Fapesp, 2001;
- CAUQUELIN, ANNE. **Arte Contemporânea - uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005;
- COSTA, Marisa Vorraber; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. **Estudos culturais, Educação e Pedagogia**. Revista Brasileira de Educação, maio/Jun/Jul/Ago 2003 N° 23 Disponível em <http://www.scielo.br/> Acesso: 2-6-09;
- CUNHA, Susana R.Vieira da. **As Infâncias nas tramas da Cultura Visual**. IN: MARTINS, Raimundo Martins e TOURINHO, Irene (Org.). Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola. Santa Maria: Editora UFSM.2010;
- CUNHA, Susana R.Vieira da. **Cultura Visual, gênero, educação e arte**. 31ª Reunião da Anais da 31ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd). Rio de Janeiro (RJ): ANPED, 2007;
- CUNHA, Susana Rangel Vieira da. **Questionamentos de uma professora de arte sobre o ensino de arte na contemporaneidade**. In: MARTINS, Raimundo. TOURINHO, Irene (Org.) Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: Editora da UFSM, 2012, p. 99-124;
- FARIA, Elaine Turk **O Professor e As Novas Tecnologias**, 1 Capítulo publicado no livro: ENRICONE, Délcia (Org.). **Ser Professor**. 4 ed. Porto Alegre:EDIPUCRS, 2004 (p. 57-72);



FERNANDES, Adriana Hoffmann. **Narrativa de crianças na sociedade da imagem**. 1.ed. Curitiba: Appris, 2019.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. A mediação dos dispositivos móveis nos processos educacionais. Revista Teias v. 13, n. 30, 209-226, set./dez. 2012;

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O Estatuto Pedagógico da Mídia: questões de análise**. Educação & Realidade, Porto Alegre: v. 22, n. 2, p. 59-80, jul./dez., 1997. Fonte: http://clickeaprenda.uol.com.br/sg/uploads/UserFiles/File/O_professor_e_as_novas_tecnologias.pdf Acesso nov./2020;

FORTUNA, Tânia Ramos. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem**. Revista do Professor, Porto Alegre, 19(75): 15-19, jul./set. 2003;

FREISLEBEN, Jéssica Maria; HETTWER, Ana Lúcia Louro. **Bricolagens entre Cultura Visual e Pedagogias Culturais – possibilidades para o ensino de Artes Visuais**. Revista **GEARTE**, Porto Alegre, RS, v. 5, n. 3, dez. 2018. ISSN 2357-9854. Fonte: <https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/86322/51635>. Acesso: 11 out. 2020. doi:<https://doi.org/10.22456/2357-9854.86322>;

GAUDREULT, Andre; JOST, François; Adalberto Müller, Ciro I. Marcondes, Rita Jover Faleiros (trad.) **A**

narrativa cinematográfica. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009 (1988);

GIROUX, H.; McLAREN, P. **Por uma pedagogia crítica da representação**. In: SILVA, T. T.; MOREIRA, A F. (org.). Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995;

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Educação & Realidade, v. 22, n.2, jul./dez., 1997;

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Louro. 10.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005;

HELGUERA, Pablo. HOFF, Mônica (org.) **Pedagogia no Campo Expandido** 8ª Bienal do Mercosul. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2011;

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

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000, p. 41-42;

HERNÁNDEZ, Fernando. **La cultura visual como estratégia que possibilita aprender a partir de establecer relaciones**. Instrumento: Rev. Est. e Pesq. em Educação, v. 14 n. 2 (2012): Número temático- Arte,



Cultura Visual e Educação. Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil.

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/issue/view/803>. Acesso: 10/2020;

HUECK, Karin. **O lado sombrio dos contos de fadas**. Revista Superinteressante, São Paulo: Editora Abril, 2007;

III Congreso Internacional “**Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: Tecnologías de la imagen, espacios de experiencia educativa y acontecimientos visuales**” • Montevideo (Uruguay) • 14 al 16 octubre; 2014. Fonte: <http://www.uncuyo.edu.ar/> Acesso: 04/2021;

KRAUSS, Rosalind. **Sculpture in the Expanded Field**. número 1 de Gávea, revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil, da PUC-Rio, em 1984 (87-93);

LAROSA, Jorge. **Tecnologias do Eu**. In: Silva, Tomaz de (org.) O sujeito da Educação: Estudos Foucaultianos. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008;

LIMA, Milayne Lanayra R. F. Valente; LIMA, Daniele Andrade **A Utilização Da Fotografia No Ambiente Escolar**: Possibilidades para Práticas Pedagógicas – UNEB, Bahia, 2012;

LIZÁRRAGA, Antonio; PASSOS, Mari José Spiteri Tavolaro. **Havia uma linha esperando por mim**: conversas com Lizárraga. In: DERDYK, Edith (org.).

Disegno. Desenho. Desígnio. Senac: São Paulo, 2007. C. 7, p. 65 -80;

MARTINS, Alice Fátima. **Visualidade e cotidiano no Ensino de Artes**. Organizadores: Nádia da Cruz Senna, Ursula Rosa da Silva; autores, Raimundo Martins ... [et al.]. - Goiânia: Gráfica da UFG, 2016. p.: 109: Ebook - (Coleção Desenredos; vol. 11) p.47 <http://ebooksfav.droppages.com/livros/11livro/>;

MARTINS, Penélope. **Quem conta um conto aumenta um ponto**. Entrevista para o blog das letrinhas, 2007. <http://www.blogdaletrinhas.com.br/conteudos/visualizar/Quem-conta-um-conto-aumenta-um-ponto/>;

MARTINS, R. **Rumos e rotas da imagem e da arte na educação**. **Instrumento**: R. Est. Pesq. Educ. Juiz de Fora, v. 14, n. 2, jul./dez. 2012;

MARTINS, Raimundo. **Educar com Imagens: múltiplos tempos e interpretação**. Artigo publicado no Boletim Arte na Escola nº 45, Abril de 2007. Disponível: http://www.artenaescola.org.br/pesquise_artigos_texto.php?id_m=70 Acesso em: 18 de maio de 2012;

MARTINS, Raimundo. **Imagem, identidade e escola**. In: Salto para o futuro – Cultura Visual e Escola. Ano XXI. Boletim 09 - Agosto, 2011. p. 6 e 15-21. <https://docente.ifrn.edu.br/isabeldantas/festa-e-ludicidade/arte-educacao/imagem-identidade-e-escola.-martins-raimundo/view/>;



MARTINS, Raimundo. **Porque e como falamos da cultura visual?** Visualidades - Revista do programa de Mestrado em Cultura Visual. Goiânia, v. 4, n. 1 e 2, pp. 65-79, dez. 2007b. e DOI 10.5216/vis.v4i1ei2.17999. *Visualidades*, 4(1e2),(2012).
<https://doi.org/10.5216/vis.v4i1ei2.17999>;

MIRZOEFF, Nicolas. **Una Introduccion a la cultura Visual**, Barcelona, Paidós, 2003;

MIRZOEFF, Nicholas. **Que es la cultura visual?** In: MIRZOEFF, Nicholas. *Uma introducion a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, 1999;

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias de Aprendizagens**, EPU, São Paulo, 1995;

MOURA, Thelma Maria de. **Foucault e a Escola: Disciplinar, examinar, fabricar**. Dissertação de Mestrado em Educação – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação, 2010;

PAGLIA, Camile. **Imagens cintilantes: uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars**. 1ª ed. Rio de Janeiro, Apicuri, 2014;

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães e Paulo Sergio Lima Silva. 24ª edição Rio de Janeiro, Editora Florence Universitária, 1999;

PILLAR, Analice Dutra - **Apontamentos para leitura de desenhos animados e videoartes**. 20 Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2011.
http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/analice_dutra_pillar.pdf;

PILLAR, Analice Dutra. **A Educação do Olhar**. Porto Alegre: Mediação, 1999;

PILLAR, Analice Dutra. **Leitura e Releitura**. In: PILLAR, Analice Dutra (org.). *A Educação do Olhar no ensino das artes*. 5ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2009. p.11-20;

PILLAR, Analice Dutra; ROSSI, Maria Helena Wagner. **A pesquisa no ensino de artes visuais: inquietações**. *Revista GEARTE*, Porto Alegre, RS, v. 1, n. 1, abr. 2014. ISSN 2357-9854. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/46540>>. Acesso em: 21 abr. 2021. doi:<https://doi.org/10.22456/2357-9854.46540>;

REIS, Kaue Nery dos. **NARRATIVAS POÉTICAS: entre contar e inventar histórias através de processos artísticos**. Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS, Licenciatura em Artes Visuais, 2017. Fonte:
<https://lume.ufrgs.br/>. Acesso: out.2020;

ROSE, Gillian. **Visual methodologies- Introduction Of the interpretation of visual materials**. London, Sage, 2001;



RUSH, Michael. **Novas Mídias da Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006;

SALES, Germana Araújo; FURTADO, Marli Tereza. **Teoria do texto narrativo**. Belém: Edufpa, 2009. v.6;

SANTAELLA, Lucia. **O que é cultura in Cultura e Arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Ed. Paulus, 2003. p.28-60
https://drive.google.com/file/d/0ByGOj9_gW1Y7QUptSGxkOFI3dDQ/view;

SANTOS, Vargas dos Amanda Cristina. **Contando histórias: diálogo entre Contos de Fadas e Surrealismo**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2019;

SCHMIDT, Sarai Patrícia. **A Educação nas Lentes do Jornal**. (Dissertação) Mestrado em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1999;

SILVA, Maria Cristina da; VIEIRA, Eduardo Luiz de Araújo; PINTO, Marie Jolly Nascimento. **Educação Contemporânea: Um Desafio Para Os Educadores Do Século XXI – Enfoque Unit**, 2013;

SILVEIRA, Paulo. **As existências da narrativa no livro de artista**. Tese (Doutorado em História Teoria e Crítica da Arte) - Programa de pós-graduação em Artes Visuais

no Instituto de Artes do Rio Grande do Sul.
<http://hdl.handle.net/10183/12111>;

SOARES, Eliana Maria do Sacramento; VALENTINI, Carla Beatriz. **Aprendizagem em ambientes virtuais** [recurso eletrônico]: compartilhando idéias e construindo cenários / org.— Dados eletrônicos. — Caxias do Sul, RS: EducS, 2010;

TREVISAN, Diego Estética como ciência do sensível” em Baumgarten e Kant Kosbiau. Revista ArteFilosofia, Ouro Preto, n.17, Dezembro 2014.
<https://periodicos.ufop.br:8082/pp/index.php/raf/article/view/515/471>;

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**, São Paulo: Martins Fontes, 1984;

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989;



APENDICE A – Aplicativos uteis

O **FilmoraGo** é um aplicativo de edição de vídeos muito fácil de usar, com vários recursos avançados. Dá pra criar vídeos de música, filmes, e compartilhar com seus amigos.



Figura 108 Fonte: <https://play.google.com/store/apps> Acesso:04/2021

Stickman - para desenhar na tela e criar suas histórias - um aplicativo simples de início de animação.



Figura 109 Fonte: <https://play.google.com/store/apps>.
Acesso:04/2021

Movepic - foto movimento & foto animador



Movepic - foto movimento & foto animador

ryzenrise Fotografia ★★★★★

⚠ Não recomendado para menores de 13 anos

Contém anúncios - Oferece compras no aplicativo

Este app está disponível para alguns dos seus dispositivos

Adicionar à lista de desejos

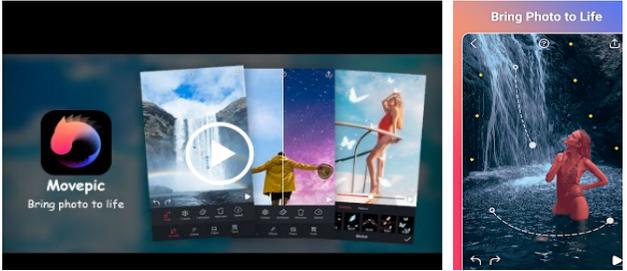


Figura 110 Fonte: <https://play.google.com/store/apps> Acesso:04/2021

Movie Maker é um aplicativo para criação de vídeo a partir de imagens, música e possibilita compartilhar uma história, ou vídeo de música. Movie Maker é um dos melhores aplicativos de edição de vídeo.



Movie Maker

VIDEO STUDIO Reproduzir e editar vídeos ★★★

Todos

Contém anúncios

Este app está disponível para todos os seus dispositivos

Adicionar à lista de desejos



Figura 111 Fonte: <https://play.google.com/store/apps> Acesso:04/2021

ANEXO A

Atividades Rosana Fachel conforme publicado em sua página do Facebook e Instagram

- "Pintura com creme dental" Essa foi a experiência de criação dada aos alunos. Com a utilização de um produto de higiene em uma proposta de criação seguimos nos inspirando na Arte Contemporânea, uma vez que esse movimento artístico nos possibilita criar utilizando diversificados materiais.

Como já fizemos com o isopor, a terra, o guardanapo, o jornal e a fita isolante.

Para realizá-la os estudantes utilizaram:

- Uma folha A4, ou um pedaço (próximo ao tamanho A4) de papel pardo, ou papelão.
- Creme dental que tivessem em casa. (Se o estudante quisesse e pudesse comprar outros tubos para ter variedade de cores, ficava a critério da família, não era obrigatório!). Com o creme dental branco, dava para misturar terra, pó de café, suco de beterraba... para criar outras tonalidades. A quantidade de pasta para umas 3 ou 4 escovações foi suficiente para realizar a proposta. Essa quantidade foi colocada em um pequeno pote para facilitar a utilização do material.
- Pincel, cotonetes, ou o próprio dedo.

Na folha A4 (papel pardo ou papelão) o estudante utilizou o creme dental para realizar o desenho que escolheu.

Ingenuamente eu imaginei que tinha inventado essa proposta. Então realizei uma pesquisa e encontrei dois artistas que já utilizaram creme dental em suas criações:

Cristiam Ramos é mexicano e fez retratos de celebridades utilizando tubos de creme dental. Algumas dessas produções podem ser apreciadas no site: <https://www.cristiamramosart.com/toothpasteportraits>

Já o Chinês Xiong Qingzhen utiliza creme dental branco para desenhar no espelho, o resultado é lindo e pode ser visto no seguinte site: <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=48245>

Apreciem algumas das criações dos estudantes. 🥰



Figura 112 <https://www.facebook.com/rosana.fachel>

1. Xilogravura [1] em isopor.

[1] [Artes] Técnica ou arte de fazer gravuras em madeira, talhadas em relevo, pintadas para reprodução em papel ou em outro suporte. <https://www.dicio.com.br/xilogravura/>

Para a realização dessa proposta os estudantes utilizaram os seguintes materiais:

- Uma bandeja de isopor.
- Um marcante. (Poderia ser uma caneta velha sem tinta, palito de churrasquinho, um graveto...)
- Tinta têmpera de cores variadas. Se o aluno não possuísse esse material ele poderia não realizar essa etapa da proposta.
- Pincel para espalhar a tinta.
- Uma folha A4.

Primeira etapa da atividade: O estudante deveria utilizar o isopor como suporte para um desenho a sua escolha. O desenho deveria ser feito com o marcante sendo pressionado contra o isopor para que os contornos do desenho fiquem bem marcados na superfície do isopor.

Segunda parte: Pintar todo o lado do isopor onde está o desenho.

Terceira etapa: Com a tinta ainda fresca o aluno irá pressionar uma folha A4 sobre o seu desenho, assim o mesmo será transferido para o papel.

Apresento algumas das criações dos alunos:

- 29 de junho de 2020- Nessa semana a temática da nossa aula será a Arte efêmera.

- A arte efêmera nega a ideia de longa duração dos objetos artísticos. Na verdade, é exatamente o contrário, já que essa corrente prioriza exposições de curta duração. Nesse contexto, muitas vezes, elas ocorrem somente uma única vez. Por isso, essa manifestação artística também é conhecida como “arte do momento” e precisa do registro fotográfico para imortalizá-la. A arte efêmera permite que as obras de arte saiam

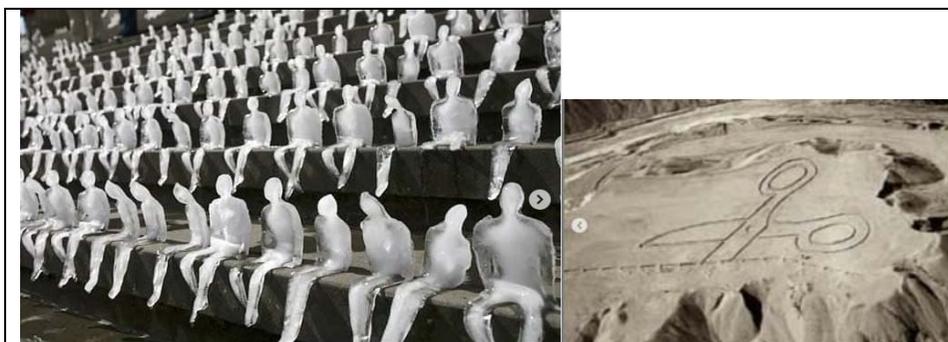


Figura 113 <https://www.instagram.com/rosanafachel/> Acesso:28/04/2021

das galerias e possam ocupar espaços não institucionais como as ruas, as praças e parques e podem ser realizadas com elementos da natureza, como nas obras escolhidas para acompanhar essa postagem: “Monumento mínimo” (com esculturas de gelo) de Néle Azevedo e a obra “Tesoura” (2002) (desenho no chão) de Vik Muniz.

- Que tal criar uma obra de arte efêmera em casa? Se tiver pátio pode fazer no chão mesmo utilizando areia, folhas, galhos... Depois de pronta basta tirar uma foto do resultado e enviar para o email rosanafachel.artes@gmail.com Ps. Quem quiser saber mais posso indicar outras leituras e obras.

- 21 de novembro de 2020 :Eleições municipais

Inspirada nas eleições municipais solicitei aos alunos que pesquisassem algumas atribuições do prefeito e vereadores. Também propus que eles se imaginassem candidatos para algum desses cargos. Assim, eles teriam de criar uma proposta para a educação do município que residem e uma proposta para a saúde. Por fim, eles tiveram de criar um santinho para divulgação da campanha.



Figura 114 <https://www.facebook.com/rosana.fachel> Acesso:28/04/2021

- 19 DE OUTUBRO DE 2020 Queridos alunos, com o isolamento social as pessoas passaram a ficarem mais tempo em casa. Consequentemente, a forma de se alimentar de muitas delas mudou, algumas pessoas (com mais tempo para cozinhar) passaram a se alimentar melhor comendo mais legumes e frutas, e, outras, passaram a comer mais *Fast Food* (lanches pouco nutritivos e ricos em calorias, gordura e sal). Tendo como foco a alimentação em tempos de pandemia, a proposta dessa semana é inspirada em alguns registros fotográficos do artista norte-americano Gregg Segal. Nessa proposta o artista tem a intenção de mostrar como é a alimentação de diferentes crianças pelo mundo, inclusive no Brasil. Para fazer essa série Segal convidou crianças de vários lugares e culturas e pediu a cada uma delas mantivessem um diário e anotassem tudo o que comiam durante uma semana. E esses alimentos foram utilizados para compor a fotografia.

- Instigada pelo trabalho do artista, a proposta dessa semana é que vocês prestem atenção na forma como estão se alimentando nesse período de isolamento. Será que vocês têm se alimentando de forma saudável? Será que têm comido muitos alimentos processados? Muito *fast food*? Tem comido frutas e legumes? O desafio é que vocês anotem todos os alimentos que consumirem em três dias dessa semana. Depois desses registros, criem uma imagem na qual apareçam vocês e os alimentos consumidos. Vocês poderão escolher se essa imagem será uma foto, um desenho, uma colagem, ou se querem misturar essas técnicas. Bom trabalho, fiquem bem!
- Para saber mais sobre o trabalho do artista acessem:

<https://iphotochannel.com.br/fotografo-retrata-criancas-e-seu-habitos-alimentares-ao-redor-do-mundo/>

27 sem



Figura 115 <https://www.instagram.com/rosanafachel/> Acesso:28/04/2021

1. Para essa semana proposta é: Desenho em guardanapo.

Como já mencionei em outras atividades a Arte Contemporânea nos apresenta diferentes possibilidades de criação para além da folha A4 e do desenho feito com lápis. É comum, na contemporaneidade, nos depararmos com obras que utilizam variados materiais na sua composição. Minha intenção com essa proposta é que vocês experienciem um suporte diferente, o guardanapo e um marcante que raramente é utilizado para desenhar, a caneta esferográfica. Para a realização desse proposta vocês precisarão de:

- Um guardanapo, pode ser substituído por papel toalha.
- uma caneta esferográfica.

No guardanapo vocês deverão fazer um desenho figurativo e/ou abstrato e/ou inscrições de palavras. A intenção é que vocês utilizem esse utensílio tão comum no nosso cotidiano como suporte para criação. Para inspirá-los compartilho com vocês o desenho da artista *Ila Fox*. Para ver mais criações da artista visitem o site: <https://www.ilafox.com/search/label/guardanapo%20art>

Bom trabalho, fiquem bem!

28 sem



2. Queridos alunos o título da proposta de criação dessa semana é Tons para lembrar e respeitar. Ele foi inspirado no projeto criado pela professora paulista Gabriela Pyles Barcellos. <https://www.regiao hoje.com.br/.../lapis-cor-de-pele-mas...>

O Brasil é um país de dimensão continental. Sua população é constituída por uma grande diversidade étnica-racial, portugueses, espanhóis, indígenas e africanos, são alguns exemplos. Dentre essa

diversidade a população que está presente em maior número é a afro-brasileira que representa 54% dos brasileiros. Em contrapartida, são poucas às vezes que essa diversidade é retratada nas mídias. E, essa invisibilidade, também é vivenciada na escola em cenas comuns do cotidiano escolar como o relato a seguir: A proposta dada para as crianças foi a realização de um autorretrato. Durante a criação de seu desenho um aluno negro pergunta para seus colegas: “Alguém empresta o lápis com de pele?” Uma colega bastante prestativa empresta o lápis cor salmão para o colega. Nesse momento foi urgente a minha intervenção e conversa sobre a diversidade de cores de pele dos estudantes presentes na sala de aula e a constatação de que nenhuma delas se aproximava da cor salmão. Da mesma forma que muitos estudantes não se sentem e não devem se sentir representados pelo lápis da cor salmão, a maior parte da população das crianças brasileira não está e não devem se sentir representadas na imagem que acompanha essa postagem.

Com a intenção de lembrar para respeitar todos as cores de peles presentes na miscigenação do povo brasileiro a proposta dessa semana é que vocês recriem essa imagem apresentando a diversidade da população brasileira juntamente com a #tonspararespeitar.



Figura 117 <https://www.facebook.com/rosana.fachel/>
Acesso:28/04/2021