

Analice Dutra Pillar
Maria Helena Wagner Rossi
Fabiane Villela Marroni
Organizadoras



**DIÁLOGOS
ENTRE
EDUCAÇÃO
E ARTE**

GEARTE 25 ANOS

EDITORA TEXTOS

**DIÁLOGOS
ENTRE
EDUCAÇÃO
E ARTE**

GEARTE 25 ANOS

**Analice Dutra Pillar | Maria Helena Wagner Rossi |
Fabiane Villela Marroni**

Organizadoras

**DIÁLOGOS
ENTRE
EDUCAÇÃO
E ARTE**
GEARTE 25 ANOS

EDITORA TEXTOS

Copyright © GEARTE, 2022

Editora Textos [desde 2005]

Contato: editoratextos@gmail.com

www.editoratextos.com.br

Pelotas, RS

Os dados e a completude das referências e figuras dos capítulos são de inteira e única responsabilidade de cada autor(a).

Projeto gráfico e diagramação: Textos projetos editoriais

Capa: Umbelina Maria Duarte Barreto

Presidente do Conselho Editorial

Marcos Villela Pereira

Conselho Editorial

Ana Claudia Mei Alves de Oliveira (PUC-SP) • Anamélia Bueno Buoro (CPS-PUCSP) • Eric Landowski (CNRS | França) • João Ciaco (CPS-PUCSP) • José Luiz Fiorin (USP) • Marcelo Machado Martins (UFPE) • Moema Rebouças (UFES) • Yvana Fechine (UFPE)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Diálogos entre educação e arte [livro eletrônico] : Gearte 25 anos /
organização Analice Dutra Pillar, Maria Helena Wagner Rossi,
Fabiane Villela Marroni. -- Pelotas, RS :
Editora Textos, 2022.
PDF.

Vários autores.
ISBN 978-65-999045-0-9

1. Artes 2. Educação 3. Gearte – História 4. Professores –
Formação I. Pillar, Analice Dutra. II. Rossi, Maria Helena Wagner.
III. Marroni, Fabiane Villela.

22-132760

CDD-370.1

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação e arte 370.1

Aline Grazielle Benitez – Bibliotecária – CRB-1/3129

Impresso no Brasil / *Printed in Brazil*

ATO DOCENTE COMO ATO CRIATIVO: ACONTECIMENTO E EXPERIÊNCIA

Andrea Hofstatter

As *Atividades* de Allan Kaprow e a ideia de pedagogia como evento, de Dennis Atkinson, são chave para pensar na criação de uma proposta de objeto propositivo poético e na atuação docente como atuação criativa. Transformar a concepção de materiais didáticos para artes visuais significa repensar processos educativos visando transformações não só nos modos de aprender, mas também nas formas de relacionar-se e de ocupar os espaços, utilizando o corpo e proporcionando diálogos e compartilhamento de saberes, além de incluir aspectos lúdicos e imaginativos.

Este texto¹ apresenta parte da reflexão teórica que acompanhou a realização de um estágio de pós-doutoramento, junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação da UFRGS,

¹ Este texto é uma versão reduzida de artigo publicado na *Revista Educação*, UFSM, Santa Maria, v.47, 2022. ISSN: 1984-6444. DOI <http://dx.doi.org/10.5902/1984644448109>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reveducacao>

sob orientação da Profa. Dra. Analice Dutra Pillar. Aborda a relação entre determinado tipo de proposição artística, participativa e relacional, com a ideia de pedagogia como acontecimento e com a intenção de provocar a criação e utilização de objetos propositivos poéticos em situações de aprendizagem.

Um dos artistas referenciais para esta reflexão é Allan Krapow, especialmente tendo em foco suas *Atividades*, criadas na década de 1970, após a legitimação do *happening* como prática artística. As *Atividades* criam uma forma de jogo entre os participantes, tomando situações da vida cotidiana, mas produzindo outro olhar sobre elas, com abertura para novos pensamentos.

Dennis Atkinson traz uma contribuição para pensar em proposições pedagógicas em que os sujeitos envolvidos experimentarão acontecimentos provocadores de irrupções no cotidiano, nomeando essa forma de atuação como pedagogia do evento ou do acontecimento. Nesta investigação pretendeu-se tomar as situações de aprendizagem como acontecimentos ainda não vividos e que trouxessem possibilidades de invenção e de recriação do e no próprio cotidiano.

A produção e utilização de objetos propositivos poéticos, ou materiais didáticos poéticos, neste percurso de pesquisa, aproxima-se do ato artístico e compreende a atuação docente, especialmente em artes visuais, como possibilidade de produção intencionalmente poética. Docentes em Artes Visuais ou de outras modalidades artísticas (ou até de outros campos do conhecimento) poderão realizar seu trabalho como ato poético e produzir materiais didáticos coerentes com essa forma de abordagem. Pensar em proposição docente como proposição artística oportuniza elevar a potência das ações educativas, que além de propiciar experiências estéticas e ampliação de referenciais

artísticos, se abrirão à dimensão do ato criativo, que é sempre abertura ao informe.

Será brevemente apresentada, nesse texto, a criação de um material específico, entendido como objeto propositivo poético, produzido em 2019, como parte do projeto de estágio pós-doutoral. O material em questão intitula-se *Olhos e mãos* e foi utilizado experimentalmente na educação básica e no ensino superior.

Espera-se contribuir com o campo de produção e pesquisa sobre materiais para aprendizagem em Artes Visuais e entende-se que uma das funções do/a educador/a é produzir objetos propositores, desencadeadores de processos de criação, fruição poética e pensamentos singulares com os/as estudantes dos diversos níveis da educação.

As Atividades de Kaprow

Para compor parte da fundamentação artística e teórica do projeto específico de produção de material didático para Artes Visuais *Olhos e mãos*, foram elencados os trabalhos de alguns artistas que tiveram interesse em possibilitar novas relações entre pessoas e das pessoas com o ambiente e/ou com objetos presentes no cotidiano. Um desses artistas é Allan Kaprow, nascido em 23 de agosto de 1927, em Nova Jersey, EUA e falecido em 5 de abril de 2006, na Califórnia, EUA. Kaprow é considerado como o iniciador da prática de *happenings*, ao final dos anos 1950, e de sua legitimação no campo da arte.

A década seguinte, dos anos 1960, foi um período de intensas transformações no campo das Artes Visuais, a partir do surgimento de novas formas de compreender e de produzir, tal como os *happenings*, as performances, as instalações e outras formas de proposições participativas ao público. Surgiram muitas novas aberturas para

propostas de envolvimento e de participação do público na produção e experimentação de proposições artísticas.

Depois da legitimação dos *happenings*, já na década de 1970, Kaprow criou outro tipo de proposição, mais intimista e mais próxima de ações do cotidiano, que chamou de *Activities* (Atividades). Trata-se de roteiros ou espécies de protocolos que sugerem a realização de algumas ações muito simples, na interação entre duas ou mais pessoas, ou até individualmente, sem a presença de um público. Essas ações são referenciadas em práticas cotidianas, mas como são realizadas fora de contexto, produzem estranhamento e reflexões sobre atos da vida cotidiana, sobre formas de relacionamento social e sobre hábitos de convivência.

As atividades de Kaprow requerem uma disposição para experimentar algo extraordinário, no sentido de que, mesmo tendo referência no ordinário, se realiza em outro contexto e/ou na relação com outra(s) pessoa(s), de forma inusual. A ausência de público também cria outro modo de vivenciar a proposição, produzindo-se uma situação vivencial singular e inusitada, apesar de ser controlada por um roteiro prévio. Nessa forma de ação, arte e vida aproximam-se de tal forma que os limites entre ambas podem se confundir.

De acordo com Thaise Nardim, Kaprow desvia a atenção do objeto institucionalizado como arte “dirigindo a atenção do fruidor ao tempo presente e a conduzindo às produções locais que ainda não estavam institucionalizadas como ‘locais de arte’” (NARDIM, 2011, p. 107). Suas ações, nessa proposta, visam escapar da absorção pelo sistema artístico institucionalizado.

Interessante observar que essa proposição surge no campo do ensino de arte, quando os primeiros roteiros foram executados pelo artista com seus alunos. Um roteiro realizado em 1972, com os alunos

do *California Institute of Arts* (CalArts) foi *Easy*, com o seguinte enunciado:

(leito de rio seco)
molhando uma pedra
carregando-a rio abaixo até que esteja seca
largando-a
escolhendo, lá, outra pedra
molhando-a
carregando rio acima até secar
largando-a
(NARDIM, 2011, p. 106).

Esse é um roteiro de ações básicas, havendo que, para sua execução, se tomar uma série de decisões relativas aos detalhes que envolvem os vários elementos implicados nas ações. Ao executar o roteiro, além de participar da obra, os executores estão vivendo a vida, decidindo sobre como fazer e sobre como perceber as coisas. Estão observando e pensando sobre o que acontece a partir das escolhas realizadas.

Os roteiros das *Atividades* exigem um envolvimento direto dos indivíduos que farão parte da experiência. Não se trata de uma representação. E, apesar de ter ligação com atividades cotidianas, também não se pode dizer que o que ocorre é o cotidiano. As ações estão deslocadas de seu contexto original e não serão representadas nesse outro contexto. O que Kaprow propõe é algo que se aproxima da ideia de jogo (NARDIM, 2011, p. 113).

O jogo pressupõe uma atividade regida por um conjunto de regras e a adesão de quem quer jogar, aceitando as regras e entregando-se à atividade com envolvimento integral. O jogo faz parte da cultura como elemento fundante, de acordo com Huizinga (2005). Para esse autor o jogo é uma forma de pensamento, distinta de todas as outras. Algumas das principais características do ato de jogar são: aliar

realidade e imaginação, romper com a lógica do cotidiano, provocar o prazer, ser espaço privilegiado de simbolização, compreender ordem, tensão, movimento, mudança, ritmo, entusiasmo. O jogo faz parte de qualquer cultura e é importante em qualquer idade. Na vida adulta aparece em práticas como cerimônias, festas, rituais, atividades profissionais e desafios de todo tipo (MARTINS, 2005, p. 96-97).

Kaprow, nas *Atividades*, propõe jogos com elementos da vida. Ele propõe brincar com aquilo que fazemos todos os dias, provavelmente sem prestarmos muita atenção, tal como escovar os dentes, falar ao telefone, ir ao supermercado... Kaprow discorre sobre as funções de tais propostas, ligadas à ideia do an-artista, no seu texto em três partes intitulado *A educação do an-artista* (1971-1974). O an-artista tem uma função educativa, no sentido de fazer olhar a vida com outros olhos, de brincar com ela. É como se ele refizesse a vida, as coisas do mundo, dentro de um jogo de ressignificações.

Essa forma de lidar com a experiência, envolvendo uma ideia de jogo, tem relação com o pensamento de John Dewey, que foi referência direta para as proposições de Kaprow. É de Dewey a obra *Arte como experiência*, publicada em 1934, em que o autor discorre sobre os fundamentos de uma pedagogia baseada na experiência do próprio aprendiz. Para Dewey toda experiência tem caráter estético e produz aprendizagem.

É necessário redescobrir a potência da experiência no processo de construção de conhecimento. Interessava a Dewey pensar sobre como uma experiência pode gerar um desequilíbrio que leve à busca de novas formas de lidar com a realidade, de aberturas para a produção de novos conhecimentos. O conhecimento é construído a partir de um processo ativo, que produz transformações – no indivíduo e no próprio campo de conhecimentos (NARDIM, 2011).

Para Dewey, a percepção tem papel fundamental nesse processo, como motivadora para a busca de algo a partir do que é percebido. A experiência é algo que acontece no corpo e que relaciona percepção, emoção, pensamento e ação. O ato criativo, em especial, tem esse atributo de ser uma experiência vital, que envolve corpo em ação, processo, elaboração de significados e sentidos e na qual não é possível separar intelecto, emoção e ação. É experiência em andamento, não apenas algo que já se passou.

Apesar de as *Atividades* lidarem com certos campos de sentidos que se referem a modos de ser e de se relacionar, os conteúdos envolvidos não estão previamente determinados. As ações dão foco ao corpo, a espaços de deslocamento do corpo, a objetos que fazem parte desses espaços, ao ambiente natural e cultural em que o corpo vive. Mas o sentido que cada um vai atribuir à experiência vivida nessas propostas, é singular e relacionado às referências pessoais e culturais.

Pedagogia do evento em Atkinson

De acordo com Nardim, “as Atividades (de Kaprow) são obras com caráter de evento, assim como os *Happenings*. Nelas, um pequeno grupo de pessoas engaja-se na realização de ações previstas em um roteiro” (2011, p. 106). O pensamento que funda as *Atividades* de Kaprow relaciona-se muito intensamente com as ideias de Dennis Atkinson (2008; 2014) sobre pedagogia e formas de aprender.

O interesse pelas proposições de Kaprow, nesta pesquisa, se dá por pretender-se uma aproximação à ideia de pedagogia como evento ou como acontecimento, de Dennis Atkinson. Essa compreensão do modo de exercitar a pedagogia – de vivenciar o ato de aprender – conecta-se com o interesse em aprender de forma ativa, participativa, relacional. Compreende-se que a aprendizagem é um processo de vida,

no qual cada um realiza conexões com e entre vivências, experiências, referências e conhecimentos anteriores. Também se compreende o processo de aprendizagem como um processo de invenção, de criação e de produção de conhecimento e de cultura.

Para Atkinson, um acontecimento é um evento da ordem do impensado, do imprevisto e sempre do inusitado. Qualquer acontecimento se dá no momento de acontecer, no qual não se tem controle total sobre o que vai se produzir. Um acontecimento sempre envolve relações entre sujeitos, que estarão participando desse momento com suas particularidades, com suas próprias intenções e com sua própria rede de conexões e conhecimentos prévios, com seus afetos e suas verdades.

A pedagogia do evento procura dar espaço a procedimentos da verdade na aprendizagem, isto é, dar espaço ao imprevisível. Este tipo de pedagogia nas artes visuais não pode se situar no discurso de reprodução social e cultural que procura ensinar valores e formas estabelecidas, nem pode se situar no discurso crítico que procura ensinar ferramentas para questionar estes valores e formas, pois enquanto estes partem da ideia de que o estudante não pode pensar por si mesmo, não haverá espaço para a produção, ou poiese. Para uma pedagogia do evento é importante que exista espaço para personalizar o conhecimento construindo novas formas. (FERNÁNDEZ MÉNDEZ, 2015, p. 29).

Essa forma de pensar o ato de aprender tem aproximação direta com o que pretendeu Kaprow com as *Atividades*. Em cada uma delas se produzem acontecimentos que farão irromper algo, como aprendizagem, ligada à experiência. E se poderá produzir reflexões e verdades.

Para Atkinson as situações educativas são espaços políticos e de dissenso. Um evento ou acontecimento sempre irá perturbar aquilo que já está estabelecido. Um evento será um distúrbio, uma ruptura na forma usual de pensar e atuar. Um evento nunca ocorre isoladamente.

Está sempre encadeado a outros eventos. Dessa forma, pode precipitar a aprendizagem, porque requer o estabelecimento de novas relações entre o que é conhecido e o que ainda não é.

Tatiana Fernández Méndez, em sua tese de doutoramento, intitulada *O evento artístico como pedagogia*, de 2015, aborda a intencionalidade poética no ato educativo e a intencionalidade pedagógica do ato criativo, como também a importância da experiência no ato de aprender. Referencia sua pesquisa na ideia de evento de Atkinson e no pensamento de John Dewey que, em sua abordagem, estão intrinsecamente ligados:

O conceito de evento pedagógico de Atkinson [...] que se estende ao conceito de evento artístico, se relaciona à experiência estética deweyana na ênfase sobre o corpo em sua experiência com o mundo, isto é, sobre a existência. Para ele, a ideia de existência implica em um estar (being there) em um lugar particular de tal maneira que a diferença permita estabelecer relações, estruturas, posições e identidades entre os seres. (FERNÁNDEZ MÉNDEZ, 2015, p. 97).

Na educação em arte e no campo da produção artística se opera com a noção de evento. E evento entendido como abertura para o que ainda não foi pensado, como possibilidade de criação de procedimentos de verdade relacionados a contextos da experiência. Essas verdades são produtoras de transformações na realidade.

Material didático como criação poética

Nessa pesquisa buscou-se estudar referências artísticas e teóricas para fundamentar a criação de um material didático, que é chamado de objeto propositivo poético. O projeto de pesquisa que tem esse tema – de pensar a criação de materiais didáticos como ato poético – tem o principal objetivo de contribuir para uma transformação da própria concepção de material didático, ampliando referenciais artísticos e

teóricos que possam ajudar na criação de materiais que produzam eventos, experiências transformadoras e a intervenção poética sobre a construção de conhecimentos em Artes Visuais. Dessa forma, pretende-se uma reflexão mais ampla sobre aprendizagem em arte, intermediada pela utilização de recursos didáticos poéticos. E que estabeleça uma relação entre aquilo que se produz no contato com proposições artísticas e o que se produz no ato educativo.

Comumente, material didático é entendido como qualquer coisa que ajude alguém a aprender algo. No percurso dessa investigação foram buscados outros conceitos e ideias para tornar mais claro o que se pretende quando se pensa na criação e utilização de materiais especialmente elaborados para uso em situações de aprendizagem em Artes Visuais. Chegou-se a algumas diferentes definições que ajudam a formular o entendimento de objeto propositivo poético. Alguns desses conceitos encontrados foram: objeto de aprendizagem (fontes diversas, da área da educação), objeto propositivo (MARTINS, 2005), objeto de aprendizagem poético (FERNÁNDEZ MÉNDEZ, 2015), dispositivos sensíveis para aprendizagem (LUPA, 2016).

Esses referenciais levaram a pensar na criação de alguns materiais que se pretendem propositivos dessa forma de experiência: direta, envolvente, artística e relacional, possibilitando que se viva a aula de Artes Visuais de outra maneira. Um desses materiais, criado e experimentado num projeto de pós-doutoramento, é o intitulado *Olhos e mãos* (2019), como já mencionado.

O objeto propositivo poético *Olhos e mãos* é um conjunto de dispositivos para serem usados no corpo, especialmente nos olhos e nas mãos, como referenciado em seu título. São espécies de extensões corporais, como se pode ver nas Figuras 1 e 2. Esses dispositivos foram elaborados com a intenção de produzir experiências

diferenciadas de percepções através dessas extensões do corpo, propiciando diferentes relações do corpo com o espaço e com outros corpos.

Além das extensões corporais, chamadas de “Óculos de realidade especial ou inventada” e “Luvas de sensação”, fazem parte do material alguns protocolos de ações, com referência direta nas *Atividades* de Allan Kaprow.

Figura 1. Óculos de realidade especial ou inventada, 2018



Fonte: arquivo pessoal

Os “Óculos de realidade especial ou inventada” foram criados a partir do modelo Google CardBoard, disponível on-line em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/06/aprenda-como-fazer-um-oculus-rift-caseiro-siga-dicas.html>> e utilizado para visualização de realidade virtual através de aplicativos digitais e telefone móvel. O modelo foi adaptado para três formatos. Ao invés

de utilizar o telefone móvel, foram criadas lâminas com imagens em transparência, em três diferentes conjuntos: imagens com referência na natureza, imagens com efeitos ópticos e imagens a partir de trabalhos artísticos da autora.

As “Luvas de sensação” são uma transformação de luvas de proteção ou uma criação de dispositivos para serem usados pelas mãos, com intuito de causar sensações diversas através do manuseio e do contato com a pele. Há três conjuntos de luvas, sendo eles: luvas de proteção com objetos costurados, luvas de proteção ou de fantasias com texturas e materiais variados e luvas inventadas com objetos e materiais inusuais para o objeto luva. As *Luvas sensoriais* de Lygia Clark, de 1967, são referência para esses objetos e intenções.

Figura 2. Luvas de sensação, 2019



Fonte: arquivo pessoal

Ao se usar as luvas haverá a experimentação de sensações táteis pelas próprias mãos e pela pele da pessoa com a qual se entrará em contato. As luvas e os óculos serão utilizados individualmente ou em duplas, tendo como guia um roteiro ou protocolo de ações sugeridas, com inspiração nas *Atividades* de Kaprow, como já dito.

Foram elaborados oito protocolos de ações sugeridas, alguns com referência direta em *Atividades* específicas de Kaprow. Os protocolos foram criados tendo em vista a utilização dos Óculos de realidade especial ou inventada e das Luvas de sensação. Por isso preveem o uso desses dispositivos corporais nas ações sugeridas. Os protocolos são sugestões que podem ser alteradas durante o uso, que depende dos próprios dispositivos utilizados, que serão escolhidos pelos participantes.

A concepção da proposta e do material também prevê a criação de óculos, luvas e protocolos pelos próprios participantes, sendo uma proposição adaptável a diferentes contextos e aos materiais disponíveis. Poderão ser criados, por exemplo, outros modelos de óculos, com armações simples, de óculos comuns ou de papelão.

Além do material físico, foi elaborado um material digital que apresenta toda a proposta e as referências teóricas e artísticas do projeto. O endereço do material digital é: <<https://prezi.com/xufp8u44dfnp/olhos-e-maos/>>. O material apresenta outros referenciais artísticos e teóricos, além dos apresentados nesse artigo. O público-alvo inicial são jovens e adultos, mas todo material também poderá ser adaptado para crianças menores.

O estudo das *Atividades* de Allan Kaprow e da ideia de pedagogia como evento ou acontecimento, de Dennis Atkinson, em muito contribuiram para a criação da proposta aqui apresentada. As ideias se conectam diretamente ao conceito de *Objeto propositivo poético* e à

intenção de pensar na criação e uso de materiais didáticos para uso em situações de aprendizagem como ato poético.

Esta reflexão poderá levar a repensar processos educativos em Artes Visuais e em outras áreas de conhecimento, visando transformações não só nos modos de aprender, mas também nas formas de relacionar-se e de ocupar os espaços, utilizando o corpo e proporcionando diálogos e trocas entre as pessoas – além de incluir aspectos lúdicos e imaginativos.

A criação de materiais para uso na aprendizagem a partir dessa perspectiva se pauta no entendimento de que a ação docente pode ser ação intencionalmente poética. Nessa proposta de ação poética o evento artístico e o evento pedagógico se aproximam, não sendo necessariamente possível distinguir um do outro.

O *Objeto propositivo poético* criado nessa investigação é aberto à atuação poética dos utilizadores, que atuarão sobre o material e farão uso dele de maneira pessoal e relacional. Dessa forma, cada uso será um acontecimento, que poderá suscitar invenções e recriações impensadas até então.

Referências

ATKINSON, Dennis. Pedagogy against the State. *The International Journal of Art & Design Education*. v. 27, p. 226-240, out. 2008. Disponível em:

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1476-8070.2008.00581.x>. Acesso em: 18 ago. 2018.

ATKINSON, Dennis. *Pedagogy of the event*. 2014. Disponível em:

https://www.kettlesyard.co.uk/wp-content/uploads/2014/12/onn_atkinson.pdf. Acesso em: 18 ago. 2018.

Ato docente como ato criativo: acontecimento e experiência

FERNÁNDEZ MÉNDEZ, Maria del Rosario Tatiana. *O evento artístico como pedagogia*. UNB, 2015. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

FERNÁNDEZ, Tatiana. *Objetos de aprendizagem poéticos para o ensino das artes visuais*. Brasília: Universidade de Brasília, s/d. Objeto de aprendizagem digital. Disponível em: http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/oap_oficina/index_oapnew.htm. Acesso em: 24 ago. 2018.

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. *Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação*. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, 24., 2015, Santa Maria, RS. *Anais [...]*. Santa Maria: UFSM. p. 3481-3495.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. 5ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LUPA – Ensaios Audiovisuais. *Caderno do Professor*. Material Educativo. Belo Horizonte: Museu de Artes e Ofícios, Programa Educativo, 2016.

MARTINS, Mirian Celeste (org.). *Mediação: provocações estéticas*. São Paulo: Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista. v. 1, n. 1, out. 2005.

NARDIM, Thaise Luciane. *A ideia de jogo na obra de Allan Kaprow e o jogo da cena performativa*. In: CONGRESSO DA ABRACE, 6., 2010, Campinas, SP. *Anais [...]*. Campinas: PPGADC, Instituto de Artes, UNICAMP, v. 11, n. 1. 2010.

NARDIM, Thaise Luciane. As atividades de Allan Kaprow: artes de agir, obras de viver. *Revista Valise*, Porto Alegre, v. 1, n. 1, jul. 2011.

ANDREA HOFSTAETTER

Doutora (2009) e mestre (2000) em Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica pelo PPGAV/IA/UFRGS. Licenciada em Educação Artística: habilitação em Artes Plásticas (1994) pela FEEVALE. Professora associada do Departamento de Artes Visuais, IA, UFRGS. Integrante do GEARTE: Grupo de Pesquisa em Educação e Arte, FACED/UFRGS.

Contato: andrea.hofstaetter@gmail.com