

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

Denis Siminovich

**BRICOLARIUM PIXELIS:
MATERIAL ARTÍSTICO-EDUCATIVO
PARA INFÂNCIAS**

Porto Alegre
2. Semestre
2023

Denis Siminovich

**BRICOLARIUM PIXELIS:
MATERIAL ARTÍSTICO-EDUCATIVO
PARA INFÂNCIAS**

Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do Título de Licenciado em Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Paola Zordan

Banca Examinadora: Profa. Dr.^a. Aline Nunes
Profa. Dr.^a. Marina Polidoro

Porto Alegre
2. Semestre
2023



RESUMO

Esta pesquisa propõe lançar questões e inquietações teóricas em torno da bricolagem no ensino da arte, práticas e conceitos no campo ampliado das Artes Visuais.

O trabalho desenvolve os percursos de instauração de objetos artístico-educativos norteados pela bricolagem. A pesquisa propõe lançar questões teóricas em torno da infância via imagens que a representam na arte e no mundo atual, problematizando a aprendizagem em tempos de uma cultura digital, *cybercultura*, pensando a sobrepujança das imagens circulando na Internet. Para tanto, parte da bricolagem como método de pesquisa transdisciplinar no ensino da arte, criando materiais didáticos de ensino-aprendizagens pelo artista-professor. Discute alguns aspectos quanto ao uso de tecnologias digitais, dispositivos móveis (computadores portáteis), na infância e a disseminação de suas imagens nas redes sociais. Ao investigar imagens na internet, redes sociais, *reels* e no cotidiano, apropria-se e fotografa-se digitalmente restos e fragmentos destas imagens de modo a se reunir e mixar este material. Por meio de software de edição compõe-se as imagens educativas que o presente trabalho, multirreferencial, discute.

Processos artístico-educativos híbridos advindos de produções autorais em poéticas visuais constituem objetos artístico-pedagógicos, bricolagens educativas, materiais didáticos realizados por meio procedimentos da fotografia, fotocolagens digitais (remixagens), colagem, desenho e pintura que instauram um OBJETO-Caixa que contém: 1.a) desenhos ; b) fotocolagens digitais realizados a partir de imagens e fragmentos de cenas videográficas da infância difundidas nas redes sociais, imagens autoreferenciais (fotografias digitais do litoral brasileiro, conchas) e ornamentos; 1.c) Questões Propositivas; 1.d) objeto SEUSUNGA - um objeto sensorial (dispositivo móvel de papelão) criado e utilizado para a prática educativa em Estágio Fundamental. O intuito é mostrar como distintas práticas em campos artísticos e comunicacionais, uma vez integradas, fundam o desenvolvimento textual e artístico aqui apresentado.

Palavras-chave: ensino de arte, método, bricolagem, fotocolagem digital, objeto artístico educativo, hibridismo

“(-) AQUILO QUE *cada um de nós vê*
DEPENDE DA *história individual* DE CADA UM
E O MODO COMO CADA *subjetividade* FOI
CONSTRUÍDA”.¹

¹ CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. Fotos de Louise Lawler. Tradução: Fernando Santos. Revisão da tradução Aníbal Mari. São Paulo: Martins Fontes, 2005 (Coleção a).

Dedico este trabalho à minha filha e meus sobrinhos(as)

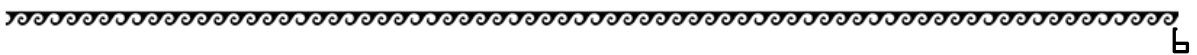
Agradeço à minha esposa pela compreensão, carinho e apoio.

A toda família pelo apoio.

*À Licenciatura em Artes Visuais pela oferta de um curso com
qualidade e compromisso com o Ensino da Arte.*

*É a todas(os) professoras(as) que compartilharam vivências,
aprendizagens e ensinamentos, inclusive,
durante a Pandemia Covid-19.*

Homenagem Póstuma
ao meu mestre da arte Fernando Baril.



Lista de figuras

Figura 1- Imagem Digital Catada na rede social Reels, 2022.	28
Figura 2 - Acervo digital de catações, Computador, Denis Siminovich 2023.	40
Figura 3 - Pão de açúcar e Bahia da Guanabara (RJ), Denis Siminovich,.....	41
Figura 4- Arte digital da Capa e interior da tampa da caixa Bricolarium Pixelis, Denis Siminovich arquivos(PSD), 2023.	43
Figura 5 - Primeira imagem digital da história, 1957	43
Figura 6 - Caixa Bricolarium Pixelis com todos materiais artistico-educativos, Denis Siminovich, 2023.....	45
Figura 7 - Brincando na areia, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.	50
Figura 8 - Doce brincadeira, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.	51
Figura 9 - Mergulhando na caixa, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.	52
Figura 10 - Brincando de adulta, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.	53
Figura 11- Brincando de vênus, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.....	54
Figura 12 - Corte e adição do filtro pixelar mosaico, mixagem da imagem, 2023.....	57
Figura 13 - Brinquedo novo, Denis Siminovich, arquivos digitais .JPG . PSD @., 2023.	61
Figura 14 - Brincando na areia, Denis Siminovich, Arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.....	62
Figura 15 - Doce brincadeira, Denis Siminovich, arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.....	63
Figura 16 - Mergulho na caixa, Denis Siminovich,Arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.	64
Figura 17 - Brincando de adulta, Denis Siminovich, arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.....	65
Figura 18 - Navegando em mares distantes, Denis Siminovich, Arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.....	66
Figura 19 - Figuras-humanas, dos arquivos de Susana Rangel, desenho, s/data.	74
Figura 20 - Las meninas, Diego Velázquez (1599–1660), óleo sobre tela, 2,340 × 2,706 m, 1656. Museo Nacional del Prado.	75
Figura 21 - Elisabeth Vilegée Lebrun e sua filha, Elisabeth Vilegée Lebrun ,	76
Figura 22 - Alegoria da Carreira do Artista, Gian Paolo Lomazzo, desenho, (1565 e 1570). 78	
Figura 23 - Notas das Proporções do corpo humano segundo Vitruvius, Leonardo DaVinci, cerca de 1490.	80
Figura 24 - SEU SUNGA em 3 momentos didáticos, Denis Siminovich, Fotografia digital, 2022.....	83
Figura 25 - Fotografias com os seusSungas dos alunos(as) do Estágio Fundamental, 2022..	86
Figura 26 - Retratos dos colegas (em close) de dois alunos, guache em papel,2023.	87
Figura 27- Estudantes em processo de montagem de cenas com brinquedos, fotografia digital, Denis Siminovich, 2023.....	87
Figura 28- Uma cena de um grupo de alunos(as), Ponto-de-vista da aluna, Fotografia Digital, 2023.....	88
Figura 29 – Sem título, Berta Dechtiar Siminovich, óleo s/ tela, sem data.....	93
Figura 30- Conus marmoreus, Coleção Pessoal, concha, 2023.....	93
Figura 31 - Nuvem no céu, Denis Siminovich, fotografia, 2023.	94

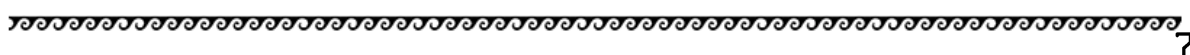
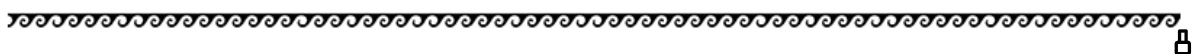


Figura 32- Kylix. Young girl playing with a spinning top 5th century B.C.	96
Figura 33 - nº 7, Denis Siminovich, tinta acrílica sobre tela, 2002.	98
Figura 34 - Marta, Denis Siminovich, Arquivos digitais em JPG, PSD. ©., 2007.....	99
Figura 35 - Boîte-en-valise Marcel Duchamp, Objetos, 1942-1954.	104
Figura 36 - Dada Tresor, Walter Voegeli , caixa e impressos, 1929–2009.	105
Figura 37 - Marta, Denis Siminovich, Imagem Digital, 2010.	108
Figura 38 - Elasticum, Raoul Hausmann, Colagem e gouache, 1920.	110
Figura 40 - O filho do homem, René Magritte, Óleo sobre tela, 116 × 89 cm, 1964.	111
Figura 41 - A Alta sociedade, René Magritte. Óleo sobre tela, 81 × 65 cm, 1965-1966.	111
Figura 42 - Assim nascem as novas gerações, Fernando Baril, acrílica sobre tela, 50 x 20 cm, 2020.	112
Figura 43 - Jogos infantis, Peter Bruegel, óleo sobre madeira , 1.610 x 1.180 cm, 1560. ..	113
Figura 44 - Página 129 do livro <i>Orbis sensualim pictus</i> , John Amos Comenius, 1685	114
Figura 45 - Páginas de <i>Orbis pictus</i> , livro, Johan Amos Comenius, 1672.	114
Figura 46 Bailarinas com avô olhando, ilustração do livro "elementartwerk": Diversión infantil, 1774	115
Figura 47 - Relógio Gshock, Monomi Ohono, Papelão, s/data.	115
Figura 48- Estúdio portátil de frottage, Denis Siminovich, opp, materiais diversos em Caixa, 2022.	123
Figura 49 - O mergulho, Denis Siminovich, Imagem Digital, 2023.	131





MAPA DA EXPLORAÇÃO

1. Nas ONDAS da BRICOLAGEM EDUCATIVA	14
1.1. Surfando as ondas da Bricolagem com arte	23
1.2. Deslizando no mar da Infância Híbrida	27
1.3. A Caixa Bricolarium Pixelis	42
1.4. Maré baixa- Estudos embrionários	46
2. Nas praias dos corpos mergulhados em pixels ..	55
2.1 Sobre nadar nas imagens.....	68
2.2 Imagens da Infância na arte.....	71
3. Seu SUNGA: dispositivo para olhar o mundo e entender a fotografia	82
4. Farolando as memórias e Origens - referências educativas e artísticas	91
4.1 As obras de arte que bebi para bricolar	103
4.2 Referências educativas.....	117
5. NA LINHA DO HORIZONTE	126
5.1 Ensino de Arte para infâncias em tempos digitais	126
6. O MERGULHO	131
Referências Bibliográficas	132





Esta pesquisa situa-se no campo expandido do Ensino da Arte e tem sua origem no questionamento que fiz durante o curso: “O que é e como ‘ensinar’ arte na escola no Brasil em tempos de Arte Contemporânea e o domínio da cultura digital (dos dispositivos móveis, mergulhada no excesso de informação e imagens disseminados pela internet na vida cotidiana)”? A pergunta se deu a partir do desafio proposto pela professora Paola Zordan em sua disciplina História do Ensino da Arte no Brasil, quando solicitado pensar concepções de ensino de arte e conceitos de arte que movem minha prática docente. Parte também de minha identificação com as pesquisas teóricas e artísticas que navegam pelo conceito de bricolagem - como método de pesquisa no ensino da arte e na arte. Consiste em interlocução de uma continuidade dos trabalhos artísticos em poéticas visuais, de uma trajetória de vinte anos, aqui realizados por meio de um processo híbrido de criação com fotocolagem digital/mixagem que serão como uma bússola para a investigação da criação de Bricolagens Educativas e os processos de criação relatadas neste texto.

Este processo conta com a articulação entre trabalho artístico visual prático e investigação teórica. Nele ocorre um cruzamento de procedimentos artísticos da fotografia e pintura pelo uso das tecnologias digitais que instauram fotomontagens pela associação de

operações da apropriação, fragmentação e remontagem de imagens recorrentes na história da arte ocidental. E no âmbito do agenciamentos dos fragmentos, nas camadas virtuais do programa de edição, sobreposição, justaposição, pixelização, tratamentos de cor. Simulando operações artísticas da colagem, fotomontagem, fotocolagem, calibragem de cores ou contrastes e retoques. Por meio deste processo realizo um apagamento e ocultação das identidades dos retratos de crianças apropriados da internet provocando seu anonimato.

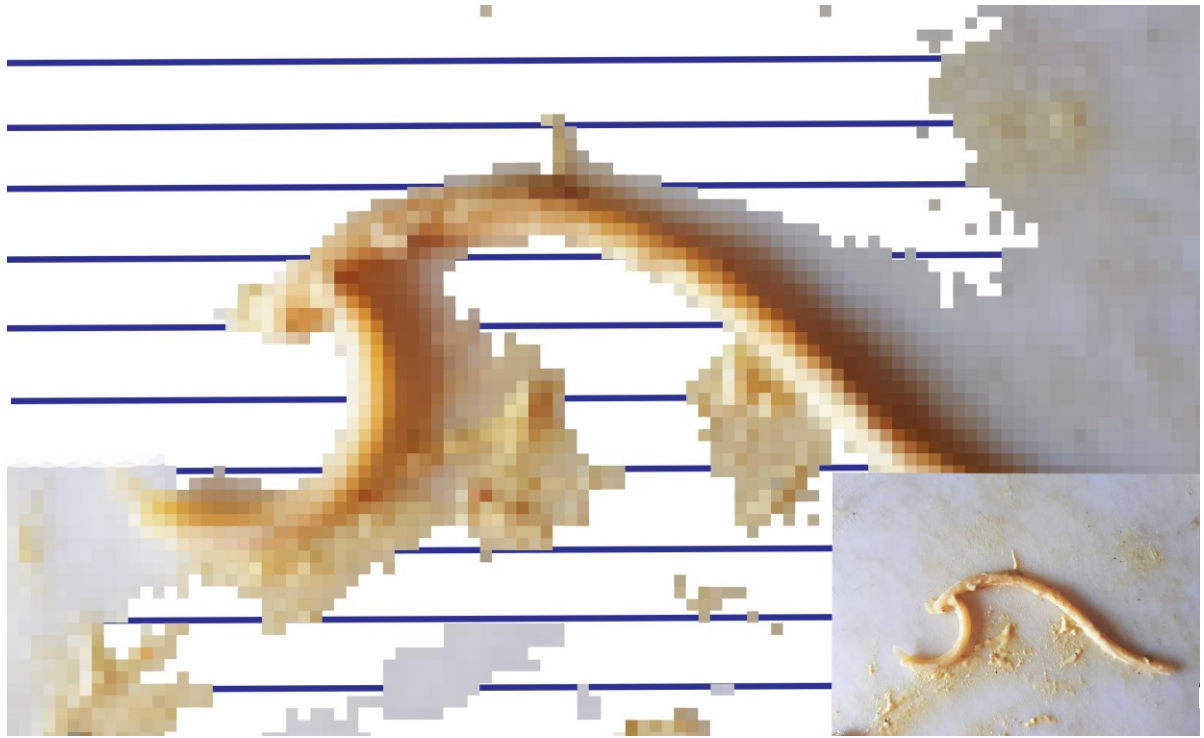
Tais inquietações têm sua origem nas experiências e vivências como artista, nos estudos durante a Licenciatura em Artes Visuais, trabalhos realizados durante a Graduação, a pintura, a Graduação em Publicidade e Propaganda, a experiência em fotomontagens e design digital em comunicação visual, as pesquisas artísticas e teóricas realizadas durante o mestrado em Arte Contemporânea, o trabalho como professor acadêmico, professor em workshops e a experiência em processos de criação artística híbrida por meio de fotomontagem/colagem digitais.

O trabalho se desenvolve tanto em texto escrito com elementos de ensaios teóricos como em bricolagens visuais, os quais registram um estudo Poético sobre Ensino de Arte, o qual se vale, em sua composição geral, de temas marítimos, a fim de criar uma unidade naquilo que, por sua natureza, se fragmenta. Questões e inquietações teóricas em torno de métodos de ensino em arte discutem a prática pedagógica implicadas tanto na bricolagem enquanto criação artística quanto em bricolagens educativas que envolvem a criação de objetos poéticos como materiais didáticos de ensino-aprendizagens realizados pelo artista-professor. Pretende-se levantar algumas questões em torno de imagens da infância na arte e no cotidiano pelo uso de tecnologias digitais, dispositivos móveis (computadores portáteis) por crianças e a disseminação de suas imagens nas redes sociais.

Num ensaio poético descrevo e analiso o estudo de *processos* de instauração e criação de objetos artísticos-pedagógicos contemporâneos realizados por meio do método da Bricolagem durante a pesquisa. A *Bricolarium Pixelis uma caixa que guarda a) fotoColagens digitais impressas de imagens e retratos-cenas híbridas da infância de crianças brincando coletadas nas redes sociais e mixadas com ornamentação e fotografias autorais da natureza (paisagens marinhas, conchas e nuvens) ligadas as minhas memórias de infância, b) seus Desenhos embrionários; e c) um objeto pedagógico SEUSUNGA (desenvolvido para o projeto de Estágio no Ensino Fundamental)*. Proponho a utilização

destes objetos poéticos como materiais didáticos a fim de lançar questões e inquietações teóricas entorno de métodos de ensino em arte. Tendo a prática artística bricoladora como seu “mapa” ou vetor, por meio de alegorias da infância com brinquedos e brincadeiras provooco o olhar sobre uma realidade na sociedade e nas escolas: a hibridização dos corpos e mentes de crianças pelo uso das tecnologias digitais.

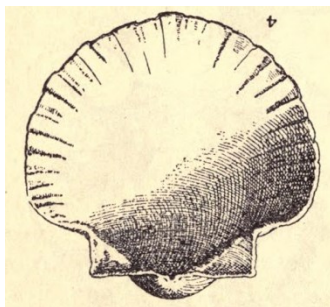
O trabalho desenvolve ensaios textuais e teóricos sobre as imagens visuais que registram um estudo Poiético sobre Ensino de Arte. No primeiro capítulo **Nas ONDAS da BRICOLAGEM EDUCATIVA**, em Surfando as ondas da Bricolagem com arte, apresento o conceito de bricolagem que envolve os processos de criação da pesquisa educativa; em **Deslizando No mar da Infância Híbrida** descrevo onde encontrei as imagens digitais de crianças e discuto o seu contexto e as relações destas com a tecnologia; em **A Caixa - Bricolarium Pixelis** ou a Rosa-dos-Ventos mostro a caixa como objeto sensorial que organiza as obras que a compõe; em **Maré baixa-Estudos embrionários** rememoro o processo inicial de ideação das imagens poético-educativas digitais; **Nas praias dos corpos mergulhados em pixels** desenvolvo os procedimentos instauração e recontextualização das imagens em cenas de infância híbrida brincando; em **Sobre nadar nas imagens**, Seu SUNGA, apresento o dispositivo para olhar o mundo e entender a fotografia que criei anteriormente a esta pesquisa; **Farolando as memórias e Origens – referências educativas e artísticas** aborda as inspirações para os trabalhos e as influências para a trajetória artística e a escolha de ser professor; **Referências educativas** remete à trajetória e as motivação do professor; **NA LINHA DO HORIZONTE- Ensino de Arte em tempos digitais** “avisto” questões entorno da arte, da cultura e da cultura digital e de métodos que problematizam um fazer *bricolador* da docência no Brasil atual, os desafios, o desejo; e, por fim, o **MERGULHO POÉTICO-** que desemboca em poesia.



O QUINTAL É LOGO ALI,
QUINTAL È LOGO AQUIN
O VAIE VEM DAS MARÉS
RANS BORDA MIMAGENS ALGUNS MERGU
LHAM OUTROS SECAMOS
OLHOS

1. Nas ONDAS da BRICOLAGEM EDUCATIVA

Bricolagem como Método de pesquisa no ensino da arte e instauração de arte



"O que é e como 'ensinar' arte na escola no Brasil em tempos de Arte Contemporânea e do domínio da cultura digital (dos dispositivos móveis, mergulhada no excesso de informação e imagens disseminados pela internet na vida cotidiana)?"

Um ditado popular diz que no andar da carruagem as melancias se acomodam. Nas ondas da bricolagem educativa também... pretendo responder a questão acima no desenvolver desse ensaio. Aqui vou pegar a onda do conceito de Bricolagem como método de pesquisa educativa. Alguns autores orientam conceitualmente o trajeto desta experiência-pesquisa e, constituem a base desta onda, são desenvolvidos com maior profundidade. Os trabalhos poético-visuais que elaborei respondem de seu modo a mesma dúvida e, o estudo de seu processo aponta a direções iniciais para uma prática educativa.

No que se refere ao conceito histórico e antropológico de Bricolagem, que ajudou o deslizar no mar da pesquisa artística educativa, encontro em Claude Lévi-Straus (1989) o fundamento do ato operatório bricolador - artesanal em seu modo de existência - sendo este formado pela apropriação de materiais fragmentários, sua aproximação e reutilização sem prévia idealização que transita entre ciência e pensamento mitopoiético. A produção artística aqui com fins educativos entrelaça-se com o sentido de um estudo poético, o estudo das poéticas dos procedimentos artísticos voltados, mas voltado ao estudo de método educativo. O conceito de *caosgrafia* de Verônica Domingues Almeida (2020) ajudou a compreender o método de pesquisa e escrita no ensino da Arte para uma prática educativa como um ato bricolador assim como uma onda que se forma indefinidamente pela força do

caos. Como *metodosofia*, conceito de Sandra Corazza (2020), mostra-se como um estudo em si mesmo se faz por experimentação. Com Becker (2020) o entendimento que o método vai se inventando na medida em que acontece, resolve os problemas de pesquisa e desliza nas águas de Educação sem o desejo inicial de certeza. Como um ato artístico, aqui, a pesquisa de um método educativo, ocorre ao mesmo tempo em que a produção artística contribuiu para sua estruturação. O pensamento de Almeida e Paola Zordan (2014) contribuiu para entender esta pesquisa como bricolagem, e as bricolagens digitais, enquanto procedimento “construtivo/desconstrutivo”, tais quais as experimentações artísticas que se iniciaram na época das vanguardas modernidade que busca o desassossego do olhar interpretativo sobre o uso das tecnologias móveis e programas de redes sociais, reunindo imagens de uma cultura digital, questões sobre o comportamento da criança, possíveis relações a aprendizagem no tempo e sociedade contemporâneos. A compreensão da Bricolagem como maneira de investigar arte sem direção determinada diferenciando-a de metodologia – uma filosofia do método - veio das águas de Zordan (2014).

A concepção de hibridação aparece no processo de criação das imagens educativas e nas imagens. Na Arte Contemporânea conforme Sandra Rey (2003) a hibridação significa uma ampla possibilidade de misturas entre conceitos, procedimentos, materiais e imagens que potencializam algo novo. Edmond Couchot (2003) esclarece que na arte digital a hibridação existe como a arte feita através de tecnologias digitais no computador a capacidade que põe em convergência linguagens e técnicas, o pensamento criador e automatizável, percepção, conhecimento, instrumentos, imagens.

Importante referenciar o conceito de objetos-propositores-poéticos, dos materiais didáticos-poéticos, desenvolvido por Andrea Hofstaetter (2017), que orienta o processo de criação das imagens digitais sobre infâncias das redes sociais desenvolvidas nesta uma pesquisa de ensino da arte. A autora considera-os dispositivos de aprendizagens disparadores de novas experiências e olhares que multiplicam conhecimentos, conceitos com fins educativos.

O entendimento da palavra imagem que perpassa o estudo foi mergulhado nas águas de Georges Didi-Huberman (2012). A imagem obtida pela fotografia como algo que está em nosso cotidiano, faz parte dos nossos corpos que, através do recurso da montagem as coloca em diálogos. Objeto entendido por ele como sonho, desejos, conhecimento, memórias,

tempos e documento histórico. Sobre o ato de catação de imagens que circunscreve a pesquisa, a ideia de Fernando Hernandez (2007) de catar como ato subversivo, metáfora e proposta por uma Educação de ruptura ao dualismo através de estudos de Cultura Visual; alimentar-se dos pedaços e restos de imagens - pixels - produzidos pelo sistema de produção de consumo para transformá-las em novas narrativas, reinventar mundos paralelos.

Nesta pesquisa compreende-se o conceito de infância tal como o filósofo Bachelard (1998) entende, como momentos de existência fenomenológica em que se misturam pensamento, sonho e devaneio. Devaneio de alçar voo. As imagens da infância que manifestam a identidade de um tempo de ser. As imagens luz de corpos-pixel de crianças o cerne da pesquisa, e encontrei na noção de transfiguração de corpo “pós-humano” *biocibernético* de Lúcia Santaella (2003) que me ajudou a não afundar-me em ilusões. O corpo híbrido entre tecnologia e extensões biomáquinas põe o corpo (físico, mental e emocional) e o ser humano em continuidade com as tecnologias. Que vem sendo explorado por muitos artistas no campo da Arte Contemporânea.

Ao identificar que o uso das tecnologias móveis na infância junto ao ambiente escolar são um problema real pós-pandemia covid-19, percebi que a difusão de suas imagens em redes sociais como *instagram e reels* também poderiam ter uma ligação com isso. Como usuário dos aplicativos passei a observar tais imagens que deslizam infinitamente nas interfaces dos programas. E, comecei a coletar fragmentos de cenas ou stills de vídeos com *imagens da infância* que “catalogam” e arquivam cenas cotidianas com crianças usando ou sendo filmadas pelas câmeras dos dispositivos móveis. Estas cenas capturam comportamentos diversos. Desse modo o professor-artista-pesquisador-bricoleur iniciou um mergulho nessa infância mostrada por pixels no visor do “telefone celular” que é um computador *na-palma-da-mão*, para fazer bricolagens educativas.

A bricolagem como método permeia meu processo de pesquisa do ensino da arte e na instauração de fragmentos de cenas e imagens da infância contemporânea. Isso significa mergulhar na incerteza fragmentária dos procedimentos de ELABORAÇÃO-CRIAÇÃO DOS MATERIAIS EDUCATIVOS PRODUZIDOS COMO ARTE. Acredito que a bricolagem como método sempre esteve em minhas práticas artísticas e educativas. Como método de investigação, a bricolagem aponta para a impossibilidade de uma normatização de regras ou caminhos pré-estabelecidos tendo em vista parecer estar intimamente ligada a processos

subjetivos de criação. *Bricolar no ensino pode ser como surfar em ondas sem direção prévia: ao deslizar sobre o mar que as manobras vão tomando corpo.* Cada um decide e faz do seu jeito. Sendo assim, em meus métodos adoto procedimentos de pesquisar em educação e instauração de obras poético-educativas surfando na bricolagem.

Vulgarmente, maneira pode se confundir com método, pois ambos os termos referem-se a meios de elaboração, construção e criação, entretanto, trata-se de coisas diferentes. Enquanto a ideia de método pressupõe um tanto de racionalismo, 'maneira' é um termo que se solidificou na arte, indicando um modo particular de pintar, compor, esculpir, escrever, desenhar. Sua etimologia converge em termos como manuseio, jeito, manipulação. Uma certa maneira pressupõe um certo modo de arranjo, uma certa disposição de elementos heterogêneos, um agenciamento. Enquanto um método quase sempre visa um objetivo específico, uma maneira apenas indica um jeito de tratamento, sem finalidades especiais [...]. Maneiras dizem respeito a condutas, a modos de se conduzir, a toda uma ética que não consegue ser separada da estética. Entre o 'como' maneirista e o 'como' metodológico, há uma distância abissal. O método tende a ocupar-se de relações causais, ao passo que a maneira é puro efeito de superfície, aparência e ocupação territorial. Fazer a 'maneira de', ou ainda, 'à moda de', é simular um modo, um movimento, um estilo de traçado de plano, um jeito de compor a existência.²

Considero aqui que a bricolagem³ como método-maneira-modo de investigação se relaciona intimamente com a colagem, escapando de tradicionais paradigmas de criação artística vinculados a representação, a mimese, a ideia de originalidade. Destaca-se a importância de entender a diferenciação entre metodologia e método em pesquisa:

Primeiro é importante lembrar que uma metodologia é uma filosofia do fazer que integra todos os aspectos do processo além dos métodos, enquanto o método é o passo a passo do fazer. Na arte também há metodologias e métodos, mas, elas não estão dadas a priori, se inventam ou se seguem os métodos conhecidos para propósitos específicos dados no contexto (DIAS, 2012; DIAS e IRWIN, 2013). As metodologias e seus métodos não são posições fixas, nem fins em si mesmos, são os meios para alcançar outros fins e são inventados a cada momento.⁴

² ZORDAN apud ALMEIDA, 2020, p.50-51. ALMEIDA, Verônica Domingues (Org.); SA, R. G. (Org.) ; ZORDAN, Paola (Org.) . Criações e métodos na pesquisa. 1. ed. Porto Alegre: Nota Azul, 2020. 427p.

Disponível

em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/220380/001125061.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

³ Podemos associar ao conceito popularmente conhecido no Brasil como gambiarra, utilizado para demonstrar quando algo foi realizado com recursos inusitados e improvisações para desenvolver criativamente uma solução a determinado problema.

⁴ FERNANDEZ, 2018. **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/3/desenvolvimento_oap. Acesso em 2 mai. 2023.

A colagem como técnica artística e seus procedimentos no PROCESSO de instauração artística ocupam importante lugar no ensino da arte contemporânea por sua amplitude e possibilidade de envolver processos de criação. A larga difusão na arte moderna contribuiu para uma série de experimentações na Arte Contemporânea com as *Combines-paintings* de Rauschenberg, Roy Lichtenstein, Barbara Kruger; e nos precursores *ready-mades* de Marcel Duchamp ou *colagens* de Hanna Höck. O ato de Apropriar, Copiar, Cortar-Recortar, montar que permeiam os processos de criação históricos da arte existem simbolicamente no trabalho artístico da manipulação de dados e informações da computação. Seus procedimentos estão fortemente vinculados aos mecanismos de funcionamento tecnológico digital dos programas de edição de imagens ou textos, aplicativos, a fotografia digital, a escrita em editores de texto. Mesmo na dureza da máquina como Edmond Couchot nos fala em *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* existe a subjetivação dos sujeitos nos processos de interação com a imagem digital – capaz de simular todo tipo de imagens - pelo pixel com as tecnologias digitais.

Um sujeito-NÓS modelado pela experiência tecnestésica e um sujeito-EU que resgataria a expressão de uma subjetividade irreduzível a todos os mecanismos técnicos e todo *habitus* perceptivo, singular e móvel, própria ao operador, à sua história individual, a seu imaginário.⁵

O ensino da arte na escola, especificamente, das Artes Visuais aborda práticas artísticas vinculadas a temáticas culturais, a arte contemporânea e inúmeros aspectos relacionados a própria existência dos sujeitos, suas emoções, suas habilidades e seus contextos. Em cada etapa escolar são trabalhados assuntos relacionados a conteúdos da arte pertinentes em conformidade aos desenvolvimentos psicológico, cognitivo das faixas etárias. Com a prática diária docente nas aulas, na experiência cotidiana, as bricolagens educativas provavelmente acontecem no seu rumo, tendo em vista seu uso corrente. A decisão e escolha do que trabalhar em sala de aula dependem de inúmeros fatores: projetos de ensino, o planejamento das aulas e fundamentos pedagógicos das escolas, os currículos propostos pelas mesmas e as diretrizes nacionais de ensino. Mas, também, decorre das

⁵ COUCHOT, 2003, p.17. COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução: Sandra Rey. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

urgências sociais, contextuais e da área de Ensino. Possivelmente, o conhecimento de campo frente às questões acima descritas, dos contextos, de ações educativas de acordo com o currículo do ensino Fundamental possibilitarão entender como minha experiência de professor-artista bricoleador (*bricoleur*) poderá ser realizada. E, este ensaio textual-visual consiste numa ferramenta importante para aprender os caminhos do processo de minha pesquisa educativa e seus procedimentos.

No século XXI os conhecimentos estão disponíveis na *internet*, através do *google chrome*⁶ e outros repositórios de informações, *websites*, *blogs*, *webportfólios*, nos museus virtuais, nos materiais educativos compartilhados por eles por arquivos .pdf, revistas digitais, artigos acadêmicos, em vídeos tutoriais teóricos e práticos no *youtube*⁷, em imagens no *pinterest*⁸, *salas de aulas virtuais (google meet)*, *instagram*, *facebook*, *canas de televisão*, *rádios*, *podcasts*,... Frente a disponibilização massiva da informação e da cultura visual surge uma renovação da posição docente em tradutor-mediador. A fragmentação das disciplinas permitem ao aluno construir o seu currículo conforme o interesse no estudo acadêmico. Contudo, apesar de o ensino de arte não centrar-se nas técnicas, a especialidade ainda perdura: nas ramificações da arte-contemporânea (arte conceitual, land-art, performance, fotografia, arte-vídeo, arte e tecnologia, arte tridimensional, instalação...).

Já mergulhei nas ondas do campo de estudo da arte contemporânea repleto de transversalidade e cruzamentos com outros campos do saber e da cultura, tais como os estudos multiculturais da identidade. Este se expande ao ensino na Escola para desenvolvimento de múltiplas habilidades e conteúdos ao criar experiências, sensibilizações e subjetivações. Minha experiência enquanto pesquisador e professor acadêmico foram postas à prova na Licenciatura quando mergulhei num outro oceano cultural e científico de incertezas. A amplitude de conteúdos e saberes da Arte que permeia o ensino em uma

⁶ O *Google Chrome* é um aplicativo ou programa digital que possibilita a busca e troca de informações na rede global de informações da internet, por meio de sites, portais, websites. Um produto da empresa **Google LLC**^[6] (pronúncia em inglês: ['gu:gt])^{[7][8]} é uma empresa multinacional de serviços online e software dos Estados Unidos. O *Google* hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na internet e gera lucro principalmente através da publicidade pelo AdWords.^{[9][10]} A *Google* é a principal subsidiária da Alphabet Inc.^[11]

⁷ O *YouTube* permite que as pessoas enviem e compartilhem clipes de vídeo com facilidade em www.YouTube.com.br e em toda a Internet através de sites, aparelhos celulares, blogs e e-mails. Descrição em: *Google.com*

⁸ O *Pinterest* é uma plataforma de descoberta visual para encontrar ideias como receitas, inspiração para sua casa e estilo, e muito mais. Com bilhões de Pins no *Pinterest*, você sempre encontrará ideias para despertar a sua inspiração. Descrição do Google.com

agenda multicultural representa ao docente atualização constante para mediar a cultura. E, por meio de um modo pedagógico ou um método o docente é guiado neste oceano por uma rosa dos ventos.

São muitos os territórios do saber, muitos conceitos envolvidos com o ensino de artes. Os métodos podem fornecer pistas como rosa-dos-ventos para surfar e mergulhar nos oceanos da prática educativa (a experiência do saber). A viagem pelos trajetos, o deslizar das ondas é como a própria invenção dos métodos no campo do Ensino. E, nisso faz-se necessário a pesquisa inicial a criação de um método próprio para seguir nas práticas docentes. E, nisso a invenção de um(ns) método(s) próprio(s) “capazes de resolver os problemas das pesquisas”.⁹

Escrevo sobre as possibilidades que pesquisadores(as) engendram ao se lançarem em vazios, escolhendo a criação, abandonando as prescrições e, com isso, bailando nas dobras dos territórios instáveis da Educação, percorrendo caminhos transitórios e inventando estilos de pesquisar potencializados por uma escrita-com-caos, caosgrafias.¹⁰

A minha rosa-dos-ventos já apontou para os territórios da pesquisa em Arte na Graduação e no Mestrado¹¹, quando surfei pelas ondas dos estudos dos processos artísticos híbridos de criação, a Poiética¹². A Bricolagem, aqui nesta exploração, ocupa uma função similar num estudo *metodosofico* que se encontra com a Poiética. Para Sandra Corazza o estudo do “saber de um método” de ensino pode ser entendido como *metodosofia*. Segundo a autora, em seu texto “Metodosofia: contrato de tradução”, um método “faz-se e consolida-se em operações efetivas, que vão criando à medida que se produzem.¹³ Um processo feito de recursos, textos, pesquisas juntando múltiplas experimentações e investigações”. O presente ensaio pretende discorrer sobre processos de criação de objetos

⁹ BECKER APUD ZORDAN et al., 2020, P.12 .

¹⁰ ALMEIDA, 2020, p.43-44.

¹¹ Cursei o Mestrado em Artes Visuais na Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia do curso de Poéticas Visuais do Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria (concluído em 2009), tendo sido orientado pela Profª Drª Sandra Rey (UFRGS). Neste, realizei um projeto artístico pessoal e com pesquisa teórica sobre o mesmo (na Dissertação).

¹² PASSERON, René. A Poiética em questão. In: **Porto Arte**: Revista de Artes Visuais. Porto Alegre: IAV/UFRGS, v. 12, n. 21, p. 9-17, Nov. 2004.

¹³ CORAZZA, 2020, p.15. Sandra Mara. (Org.). Métodos de transcrição: pesquisa em educação da diferença. 1ed.São Leopoldo: Óikos, 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/escrileiturasrede/metodos>

artísticos educativos que abordam imagens da infância contemporânea e suas relações com a tecnologia e as redes sociais por um processo pessoal de pesquisa no ensino da arte guiado pela *Bricolagem como método*.

A bricolagem enquanto procedimento construtivo/desconstrutivo permite uma composição formativa social que apresenta questionamentos e partes de realidades diversas. Enquanto método compositivo, que emerge nas experimentações artísticas do século XX, potencializa inúmeras questões abertas, as quais desacomodam o pensamento e não precisam, necessariamente, ser respondidas. Como método sugerido pelo antropólogo Claude Lévi-Strauss (1976), com a intenção de reunir elementos para uma análise estruturalista, a bricolagem, ao sugerir a reunião artesanal não só de fatos, mas de informações, de pedaços, de cacos, foi gradativamente apropriada em suas múltiplas traduções no âmbito dos métodos de pesquisa como algo mais do que uma possibilidade epistêmica que permite misturas metodológicas, mesmo que apresente um tipo de procedimento sem passos pré-estabelecidos, implica uma imersão intensa na superfície que investiga.¹⁴

A bricolagem pensada como método origina-se das pesquisas do antropólogo Claude Lévi-Strauss. Em *Pensamento Selvagem* (1966) o autor utiliza a palavra *bricolage* para se referir ao *modus operandi* da investigação mitopoética. A bricolagem é uma operação do pensamento não científico que pode ser intelectual e prática. No plano material ao executar um trabalho usa:

“[...] meios e expedientes que denunciam a ausência de um plano preconcebido e se afastam dos processos e normas adotados pela técnica. Caracteriza-o especialmente o fato de operar com materiais fragmentários já elaborados, ao contrário, por exemplo, do engenheiro que, para dar execução ao seu trabalho, necessita da matéria-prima”.¹⁵

Para Lévi-Strauss “a arte se insere a meio caminho entre o conhecimento científico e o pensamento mítico ou mágico”¹⁶, pois o autor entende que o artista transita entre o “cientista e do bricoleur”¹⁷ e “com meios artesanais, ele elabora um objeto material que é também um objeto de conhecimento”. Ele diferencia cientista e o bricoleur “pelas funções inversas que, na ordem instrumental e final, eles atribuem ao fato e à estrutura, um criando

¹⁴ ALMEIDA; SA; ZORDAN, 2020, p.13-14.

¹⁵ Nota de Almir de Oliveira Aguiar e M. Celeste da Costa e Souza (tradutores da 1.a edição pela Ed. Nacional), 1989, p.32. em **Lévi-Strauss**, Claude, 1908-. O pensamento selvagem. Tradução de **Tânia** Pellegrini. Campinas, SP: Papirus, **1989**. Bibliografia.

¹⁶ LEVI-STRAUSS, 1989, p38.

¹⁷ *Ibidem*, p.1989.

fatos (mudar o mundo) através de estruturas, o outro criando estruturas através de fatos (fórmula inexacta pois peremptória).

A Bricolagem em pesquisas educacionais oferece uma nova perspectiva científica para investigações teóricas e práticas inseridas na complexidade da pós-modernidade que diverge da racionalidade científica e métodos modernos.

Desse modo, o paradigma da ciência moderna é regido por uma razão que passa a ser questionada pela bricolagem epistemológica. De fato, a bricolagem na ciência refere-se “à capacidade de empregar abordagens de pesquisa e construtos teóricos múltiplos, é o caminho em direção a uma nova forma de rigor em pesquisa”¹⁸

Nas argumentações de Kincheloe e Berry (2007), a bricolagem científica possibilita abordar o objeto investigado sob diversos ângulos, viabilizando avanços para questões e dimensões que o circundam. Desse modo, a bricolagem situa como possível a utilização de visões diversas para a compreensão do fenômeno investigado, considerando, assim, a multiplicidade de leituras que podem iluminar um mesmo fenômeno.¹⁹

Conforme NEIRA e LIPPI²⁰ é no contexto da Pós-modernidade, modernidade líquida, hipermodernidade, modernidade tardia com suas diversas transformações entre elas as “inovações tecnológicas” centrais na vida cotidiana que os “Celulares, computadores, softwares e redes virtuais de comunicação influem diretamente na hibridização de hábitos, costumes, formas de se relacionar, levando-nos a questionar os pilares que sustentam a sociedade ocidental”. Nesse mesmo contexto uma sociedade multicultural diversa complexifica os Estudos Culturais pela educação. E a bricolagem na pesquisa educacional O conhecimento produzido é “provisório e processual, pois se reconhece a existência de diversas interpretações sobre o objeto, edificadas por meio de discursos e construções sociais”. Para estes autores “na bricolagem não se busca descobrir verdades, como se elas estivessem escondidas à espera de um investigador, o que se pretende é entender a sua

¹⁸ KINCHELOE; BERRY apud RODRIGUES, C. S. D.; THERRIEN, J.; FALCÃO, G. M. B.; & GRANGEIRO, M, 2016. p.969. RODRIGUES, C. S. D.; THERRIEN, J.; FALCÃO, G. M. B.; & GRANGEIRO, M. F.. (2016). **Pesquisa em educação e bricolagem científica**: rigor, multirreferencialidade e interdisciplinaridade. *Cadernos De Pesquisa*. 46(162), 966–982, Oct-Dec 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053143720>

¹⁹ KINCHELOE; BERRY apud RODRIGUES, C. S. D.; THERRIEN, J.; FALCÃO, G. M. B.; & GRANGEIRO, M. , 2016, p.972,.

²⁰NEIRA; LIPPI, 2012, p. 608. NEIRA, Marcos Garcia; LIPPI, Bruno Gonçalves. **Tecendo a Colcha de Tetinhos**: a bricolagem como alternativa para a pesquisa educacional. *Educ. Real.*, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 607-625, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>

construção e questionar como os diversos agentes sociais produzem e reproduzem o que é imposto pelos discursos hegemônicos”. Conforme NEIRA e LIPPI no campo da pesquisa educacional entendida por Kincheloe a bricolagem é um modo de investigação que busca analisar e interpretar por múltiplos olhares um fenômeno que surge de demandas rejeitando roteiros preestabelecidos. E nesse sentido ser professor é ser um *bricoleur* conforme a conceituação de Perrenoud, apresentado por Celeste Martins:

Como diz Perrenoud (1993, p. 49), o educador é um bricoleur “que utiliza resíduos e fragmentos de acontecimentos, o que tem à mão, o que guarda em seu “estoque” e com eles cria novas situações de aprendizagem, reutilizando textos e situações materiais, acrescentando elementos de sua experiência e de seu repertório cultural. Como um bricoleur inventa com o que tem, problematiza a partir de seu acervo e pesquisa para complementá-lo.²¹

1.1. Surfando as ondas da Bricolagem com arte

Processos de criação artístico-educativos

O processo de ensino-aprendizagem da arte na escola é um grande desafio. O professor tem uma infinidade de caminhos, trajetos e mares de conhecimentos e experiências necessários a mediar em situações de modo didático e compreensível.



Mas, “O que é, como e pra quê, porquê ‘ensinar’ artes visuais na escola no Brasil em tempos de Arte Contemporânea e o domínio da cultura digital (dos dispositivos móveis, mergulhada no excesso de informação e imagens disseminados pela internet na vida cotidiana)?”.

²¹ MARTINS, 2006, p.9. MARTINS, Mirian Celeste (coord.). **Curadoria educativa: inventando conversas.**

Reflexão e Ação – Revista do Departamento de Educação/UNISC - Universidade de Santa Cruz do Sul, vol. 14, n.1, jan/jun 2006, p.9-27.

Frente ao currículo de cada etapa, às diretrizes nacionais de ensino, aos materiais didáticos e um vasto campo da Arte Contemporânea num mundo midiático, e ao acúmulo de imagens disponíveis na internet, incluindo as da Arte do passado, o professor de artes visuais se vê num emaranhado de complexidades e dúvidas. As crianças utilizam as tecnologias digitais e encontram na cultura digital dinamismo, velocidade, diversão, cores vibrantes, mundos de jogos e informações incessantes. Conforme a idade manipulam em dispositivos móveis (computador de mão) desenhos, fotografias, vídeos em aplicativos, jogos digitais, assistem desenhos animados e filmes que os ensinam uma cultura *pop*²² globalizada. Nesse contexto, a vastidão de conteúdos, vocabulários, linguagens e modalidades das Artes Visuais ficam à mercê da escolha de cada docente. O papel do professor de artes na escola, antigamente ligado a “transmitir” conhecimentos, vocabulários específicos de técnicas plásticas (desenho, pintura, escultura, gravura) num modelo “cartesiano”, hoje vem sendo considerado como mediador do aprendizado artístico voltado para a experimentação de linguagens visuais²³, as materialidades²⁴, matrizes estéticas²⁵,

²² O termo POP, refere-se ao conceito de popular, produzido para ou por camadas da sociedade opondo-se a idéia de erudição. Como Zordan diz, apesar de identificarmos “clichês e seus padrões massificados via subjetivações majoritárias, é difícil dizer ou estabelecer qual é o padrão do popular em sua profusão de práticas, crenças e saberes não-eruditos.” Segundo a autora Hélio Rebello Cardoso Jr. Reflete sobre a ligação entre o senso comum a que as maiorias são submetidas. E, Deleuze, “remete ao pensamento das imagens prontas, que enquadra singularidades e prende indivíduos a determinados modos de pensar, numa espécie de submissão ao que todos opinam”. ZORDAN, 2022, p.64. ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. **POP'DELEUZE: fora do clichê imperial. *Rev. Interd. em Cult. e Soc. (RICS)***, São Luís, v. 8, n. 1, p. 59-79, jan./jun. 2022, ISSN eletrônico: 2447-6498

À cultura pop é também relacionada toda uma cultura visual de massa cuja estética é produzida por profissionais, ilustradores, fotógrafos, cineastas para os meios de comunicação de massa como informação e mercadoria a partir da manipulação de imagens, fotografias, cores, desenhos, textos. ARCHER, 2001, p.10. ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

A partir dos anos 1960, artistas contemporâneos, influenciados pelos rasgos paradigmáticos das vanguardas modernas, voltam-se para a realidade da vida urbana e sua sociedade criticando-as ou enaltecendo-as. Estes encontram subsídios, conforme ZORDAN, para suas produções no cotidiano e no mundo de consumo. Trabalhando e apropriando-se de “notícias de jornal, embalagens de produtos, fragmentos de ilustrações impressas e outros elementos disseminados de modo quase global no período que sucedeu as grandes guerras do século XX”. Essa conduta aproximou a arte das técnicas e imagens da cultura visual de massa inserindo-as como mercadoria de consumo. ZORDAN, 2022, p.67.

²³ É importante distinguir aqui o termo Linguagens visuais e seus códigos no que ao mesmo se refere aos vocabulários, elementos técnicas artísticas numa compreensão mais ampla de sua potência enquanto campo de conhecimento e simbolização. Conforme a BNCC (pg. 200), como exemplo, do 1º ao 5º ano, Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

²⁴ (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, *performance* etc.).

²⁵ (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

processos contemporâneos de criação promovendo tópicos importantes para Cultura atual (identidades e gêneros, fronteiras, raízes...). É importante lembrar que o ensino das artes visuais ocorre em diferentes escolas, sendo públicas ou privadas, conforme as etapas de ensino, professores e planos de ensino. E, apesar de existir uma diretriz nacional para as práticas educativas, o ensino e o conhecimento são multiplicados por singularidades de modos particulares. A BNCC entende que a aprendizagem destes objetos de conhecimentos, cada um com habilidades sugeridas, engloba o desenvolvimento de competências diversas.

Mesmo assim, imagens da arte (plana, estática e em movimento), contudo, permanecem importante meio e objeto da experiência artística na escola através de fotografias e imagens encontradas nos livros didáticos, sites na internet, nas redes sociais. As novas gerações estão diariamente conectadas às imagens midiáticas no *youtube*, jogos digitais, *reels*, *wach*, *facebook* e linguagens visuais da colagem, fotomontagem, audiovisual, imagem de síntese nas simulações de jogos digitais, programas de desenho, pintura e fotografia até mesmo colagem de fotos. Isto consiste um desafio ao tradicional ensino da arte, hoje. Sendo assim, encontrei na bricolagem um método de pesquisa para o ensino nas artes visuais que pode fornecer algumas pistas nesse sentido. *Entrei nessa onda, mas ela já estava em mim antes*. Nesta pesquisa o conceito da bricolagem opera, em minha prática educativa, num processo híbrido de elaboração de uma caixa organizadora, imagens-ensaios visuais por montagem/ *fotocolagem* digitais, desenho, objeto SEU SUNGA (uma paródia de *Samsung*), a ser apresentado posteriormente, e seus procedimentos poéticos. Sendo assim, a prática da pesquisa de imagem digital, sua apropriação, manipulação e montagem/colagem/ mixagem converge com a prática manual de colagem. Entendo que considero-as vetores de construção do conhecimento dentro da sala de aula.

É importante destacar que o levantamento de dados históricos do ensino da arte, informações e conteúdos teóricos sobre a Bricolagem, análise crítica do contexto atual do ensino de arte, leitura de artigos, livros, poesias, textos da internet, materiais educativos e experiências de professores significativos também fizeram parte das realizações da presente pesquisa. Como instrumento guia para investigar, analisar e realizar bricolagem educativas de imagens da infância na arte realizei algumas questões para nortear o processo de pesquisa.

NO PROCESSO DE PESQUISA, PERGUNTEI-ME: COMO MANOBRAR A PRANCHA (PRÁTICA EDUCATIVA)?

No processo de escrita do projeto, algumas questões sobre a prática educativa da arte visual na escola direcionaram a pesquisa:

- Quais práticas artísticas e temas são propostas nas aulas de arte em tempos de uma cultura visual midiática massiva?
- Como trazer às aulas de arte o tema da infância?
- Como abordar os conteúdos da arte relacionados com temas culturais da infância?
- Que imagens e suas relações poderão contribuir para levantar a discussão sobre *a infância e na arte e nas redes sociais em tempos de uma cultura digital?*

Questões de pesquisa sobre a prática de elaboração das imagens artístico-educativas disparadoras para o presente trabalho:

- Como poderei trabalhar a colagem digital para e nas aulas?
- Que imagens serão utilizadas para levantar **a questão-chave?** Onde encontrarei essas imagens? Quais serão os critérios de seleção de imagens?
- Como as colagens do artista-professor investigarão o tema da infância para o ensino da arte em tempos midiáticos como um processo pedagógico? De que modo a(s) justaposições temáticas e poéticas visuais serão trabalhadas para levantar a discussão?
- Que tipo de relações serão feitas entre as imagens provenientes da arte contemporânea e da cultura?
- Pra quê e Porquê?

Questões de pesquisa que envolvem os processos de mediação e leitura das imagens elaboradas

- Que poéticas surgirão das imagens elaboradas? Que relações surgirão das justaposições?
- Que proposições, ensaios-visuais ou **poéticas educativas** potencializarão a mediação das imagens nos processos de ensino-aprendizagem poéticos sobre a infância ?
- Como realizar uma curadoria educativa ou mediar os conteúdos trabalhados da arte e da infância através de imagens sobre a infância produzidas?



CAIU NA REDE É CONCHA: A IMERSÃO NAS INFÂNCIAS DAS REDES SOCIAIS DIGITAIS

As respostas resultaram na escolha do tema e processo criativo de trabalho e realização da pesquisa em proposições artísticas como estratégia pedagógica. Ao pesquisar, adotei procedimentos bricoleiros de apropriar, selecionar, recortar, juntar, montar e colar imagens digitais da arte contemporânea, e provenientes da cultura digital elaboradas por colagens

1.2. Deslizando no mar da Infância Híbrida

A vida privada de Infâncias em redes sociais

A tentativa de apresentar o processo é em si mesma uma bricolagem textual feita de trocas de palavras e parágrafos, copias de textos e citações, alterações semânticas de títulos através de comandos próprios da colagem digital CTRL C (RECORTAR) + CTRL V (COLAR). Um colocar e tirar daqui-acolá. Uma colagem textual que tenta organizar os acontecimentos e pensamentos ocorridos em tempos diferentes em uma textualização compreensível perante



Figura 1 Imagem Digital Catada na rede social Reels, 2022.

um processo de inquietações, de construções e desconstruções. O início dos trabalhos visuais e poéticos ocorreu em 2022, durante a isolamento social decorrente da pandemia do covid-19, entre momentos de descanso das aulas on-line da Licenciatura. Entre atividades diárias em minha residência, frequentava e navegava, quase diariamente, plataformas e programas das redes sociais, o *instagram e reels* pelo dispositivo móvel/computador na palma-da-mão. Comecei a olhar vídeos de crianças brincando, sorrindo, cantando, chorando, fazendo traquinagens, tocando instrumentos, falando como influenciadoras... Muitas vezes era um hábito familiar com minha esposa e filha depois de um dia de atividades on-line em casa. Deslizávamos por um “mar de imagens”²⁶ de uma infância que mostra-se híbrida

através do visor do “celular” no programa do *Instagram/reels* um sistema de “rolagem infinita” projetado para o *interator(a)*²⁷ sempre encontrar imagens como um carrossel de vídeos que começa com uma imagem fixa fotográfica. Um resultado disso é o efeito da criação de um hábito de insatisfação intermitente, pois sempre haverá mais imagens para procurar. Os vídeos e imagens nas redes são as imagens ubíquas²⁸ de que Santaella nos fala,

²⁶ Ver este termo na introdução do livro por PAGLIA, Camille. *Imagens Cintilantes: uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars*. Tradução: Roberto Leal Ferreira, 1ª Edição, apicurri, Rio de Janeiro, 2014, 224 p.

²⁷ COUCHOT, 2003, p.221. Conceito de interator. Entre o computador e o sujeito-Eu (conceito desenvolvido por COUCHOT se estabelece uma comunicação através de interfaces. Um processo de diálogo por interação com o usuário pela manipulação de dados e a máquina de informações. O usuário (interator) é aquele que age, “por meio de seus dedos, mãos, movimento do corpo, comandos sonoros ou mais raramente vocais, etc, e manipula as informações e” interfaces multimídias e imagens (2D, 3D, Fixas, móveis) de textos e sons reproduzidos em uma interface de entrada, em geral do tipo teclado/mouse”, e hoje as *touchscreens* (telas sensíveis). Podendo alterá-la, reproduzi-la e multiplicar. E participar da comunicação, conforme o programa que utiliza, como é o caso dos aplicativos de redes sociais em dispositivos móveis. Assim, se estabelece uma nova noção de comunicação entre ser humano e máquina, autoria, produzindo efeitos sobre o aparelho sensorial do espectador.

²⁸ SANTAELLA, 2004, p.386-387. Conforme Santaella, com a profusão das câmeras digitais de fotografia e aparelhos celulares com câmera fotográfica surgiu um fenômeno de produção de instantâneos fotográficos. Estas imagens a autora chama de “voláteis”, fotografias possivelmente realizadas em qualquer situação ou

imagens em trânsito pela internet. Manovich ²⁹ chama-as de **fotografias culturais** feitas por telefone móvel (*mobile phone photography cultures*) em seu estudo sobre o *Instagram*, medias sociais, cultura visual, história da fotografia, e método computacional e de visualização. A infância presente nessa mídia apresenta fatos curiosos. A criança inicia sua vida relacionando-se às novas tecnologias de Informação, interfaces, aplicativos, vendo-se nas telas, posando para ser fotografada e filmada digitalmente, ou utilizando os dispositivos móveis para registro fotográfico e por vídeos de suas memórias digitais. Seus olhares, seus corpos, suas imagens mesclam-se em processos de hibridizações com a tecnologia digital.

Esse fenômeno sugere uma nova cultura digital na infância relacionada ao modo como as crianças aprendem a ver, pensar e imaginar o mundo e a arte.

As imagens ubíquas observadas para estas considerações são fotografias ou vídeos digitais que representam vestígios, memórias do cotidiano. Documentam narrativas dos primeiros anos da vida diária, de bebês, de crianças, compartilhados na internet *online* por seus pais ou parentes, dando acesso a cenas da vida e informações privadas a seguidores ou público desconhecido. Descobri, recentemente, numa publicação de Sheila Lerner³⁰ no *facebook* o nome desse fenômeno, conhecido por *sharing*. O assunto vem sendo pesquisado e levanta uma série de questionamentos desde o direito de privacidade das crianças, o narcisismo paterno e materno, uso para monetização, consequências e efeitos para os sujeitos midiaticizados (seja na construção de suas identidades, saúde mental...). Essa discussão possui um apelo moral ao questionar os adultos que postam as imagens e vídeos.

lugar que podem ser compartilhadas com qualquer outro celular ou computador no planeta terra. “Isso faz delas imagens fluídas, soltas, viajantes, migrando de um ponto físico a outro com a leveza do ar”. “Mesmo viajando para os mais variados lugares, têm a capacidade de permanecer em todos eles ao mesmo tempo, por isso, são, sobretudo, imagens ubíquas.” São imagens voláteis, pois qualquer momento é fotografável” e sem preocupações com sua permanência ou qualidade- facilmente apagadas dos aparelhos. SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e as artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

²⁹ MANOVICH, 2017, p.4. MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image** Livro Digital. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>. A obra aqui citada, tem tradução do google tradutor com minha verificação e foram originariamente escritas em inglês.

³⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/Sheila.leirner> Acesso 10 de maio de 2023.

São os efeitos nos processos de aprendizagem nas crianças, pelo uso excessivo das tecnologias, e a dúvida sobre estes que interessam nesta pesquisa como vetor. Este fenômeno é levantado através das bricolagens aqui realizadas com um vetor. Sendo assim, não trata-se de uma discussão moralista ou jurídica, e sim uma pesquisa sobre arte e ensino da arte. Por meio do olhar do professor-artista que questiona sobre essa presença da infância nas redes sociais e os reflexos do uso na formação, saúde do sujeito e aprendizagens referentes a visualidade.

No deslizar das ondas da pesquisa, o uso desta iconografia da infância contemporânea passou a voltar-se a um olhar para suas potencialidades poéticas, documentais e artísticas como tensor de sua representação.

É importante lembrar que representações da infância aparecem com ênfase nas artes plásticas e visuais, desde o século XVI na Arte Ocidental, assim como a partir da modernidade no cinema, no teatro em programas de televisão, telenovelas, séries, fotojornalismo, publicidade. Atualmente, a sua presença nas mídias digitais é um recente fenômeno e o debate nas aulas de arte pode contribuir para um processo de novas aprendizagens culturais e sociais conectadas à arte e ao uso de tecnologias.

Das imersões diárias em muitas imagens e vídeos de infâncias mostradas, por meio das redes sociais digitais, passei a **coleccionar algumas imagens das telas com stills das cenas ou fragmentos de cenas copiando-as por *printscreen*** - ou copiar a tela - um comando que copia uma fotografia digital no dispositivo móvel pela primação de dois botões ao mesmo tempo. **Caiu na rede é PIXEL!** Essas imagens cintilantes³¹ disponíveis nos aplicativos (programas) em galerias rolantes de vídeos, constituem um grande arquivo *ou catálogo iconográfico de ações da infância* de várias partes do mundo, como quero nomear,

³¹ Camile PAGLIA usa o termo cintilante adjetivando como metáfora as imagens das artes plásticas e visuais e, faz um contraponto às imagens digitais que em sua natureza são imagens que piscam e cintilam na retina. Para a autora o único caminho para acomodar o olhar irrequieto frente às tecnologias é a educação do olhar arte. PAGLIA, Camille. **Imagens Cintilantes: uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars**. Tradução: Roberto Leal Ferreira, 1ª Edição, apicurri, Rio de Janeiro, 2014, 224 p.

deslizando “sem-fim” pela ponta dos dedos e olhos. São imagens da vida privada disseminadas como um álbum coletivo onde o anonimato das crianças não é considerado. Neles as imagens são avaliadas, curtidas ❤️, comentadas 😊, categorizadas # **babybeautiful #cute babies...** O interesse nestas imagens também se dá pelo fato de o uso tecnológico fazer parte da vida de crianças de todas as idades. Quanto mais surfei, “vi” os algoritmos controlando as postagens, o seu acesso e direcionando para imagens de crianças a partir de dados que coleta previamente das experiências anteriores que tive. **Nesse mar a gente pega as ondas que o programa envia.**

Com procedimentos da colagem recorto os retratos digitais de crianças e distorço seus rostos e corpos, suas identidades por mixagem e sua pixelização. A partir destas, recontextualizo-as em cenas fictícias por justaposição, sobreposição e aproximação de imagens fotográficas de brinquedos, paisagens marítimas brasileiras (autorais) e elementos da natureza para elaborar outras que se querem críticas como material pedagógico, como adiante demonstrarei.

A plataforma de rede social *Instagram*³² criou uma forma nova de observação da vida diária social e, o hábito de olhar um “carrossel” de imagens fotográficas e no *reels*³³, oportunizando vermos vídeos de inúmeras situações registradas por milhares de pessoas e famílias de todo o mundo sobre sua vida privada ou profissional. Originalmente, o aplicativo

³² Os criadores do ***Instagram*** também usaram o diferencial oferecido pelo *app* (aplicativo) para buscar inspiração para o nome. “Insta” vem de “*Instant Camera*”, que significa câmera instantânea, em livre tradução. Já “Gram” foi tirado de “*telegram*”, ou seja, telegrama — forma mais rápida de enviar uma mensagem via correio, antigamente. Para quem não se lembra, quando foi lançada, a rede social tinha a proposta de compartilhar fotos no momento em que estavam sendo vividas. As capturas só podiam ser feitas dentro do *app* e precisavam ser compartilhadas até 24 horas depois de serem tiradas. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/10/o-que-significa-instagram-veja-a-origem-dos-nomes-de-redes-sociais.ghtml> Acesso em: 15 maio de 2023

³³ Lançado em 2019 no *Instagram*, o *Reels* (em inglês carretel) é um formato de vídeo que pode ser criado e compartilhado dentro da rede social. Com o *Reels*, é possível gravar um vídeo (ou publicar um pronto) de até 90 segundos. Foi criado em oposição ao *TikTok*, principal concorrente do *Instagram*. O *reels* é um produto da plataforma *Instagram*. É um programa digital que oferece a possibilidade de criar, gravar, editar vídeos com clipes de 15 segundos com áudio, efeitos especiais e outras ferramentas como conteúdo digital para compartilhar e disponibilizar vídeos carregados em uma galeria para o público e comunidade do *instagram* numa escala global. Seja através de uma *conta pública numa escala global ou privada para seguidores*. Disponível em: <https://about.instagram.com/pt-br/blog/announcements/introducing-instagram-reels-announcement> Acesso em: 15 maio de 2023

foi desenvolvido inspirado na instantaneidade da fotografia das câmeras *Polaroid*. Ao mesmo tempo é “um app, com séries de programas e algoritmos, que permite a conexão com plataformas e parceiros de acesso, “uma gigantesca base de dados de imagens, vídeos, capturas, comentários, **tags #** de geolocalizações, **likes** ❤️, **emojis** 😊, coleção de dados pessoais”³⁴.

Este único meio de plataforma é um desenvolvimento notável na história da mídia moderna. Ele permite que você capture, edite e publique fotos, visualize fotos de seus amigos, descubra outras fotos por meio de pesquisa, interaja com elas (curta, comente, reposte, poste em outras redes), participe de conversas com os autores das fotos e outras pessoas que deixaram comentários, criar coleções de fotos, alterar sua ordem, etc., tudo em um único dispositivo. ³⁵

Em setembro de 2015, o Instagram anunciou em um post de blog que atingiu 400 milhões de usuários, com 75% deles morando fora dos Estados Unidos, e 80 milhões de imagens foram compartilhadas diariamente. De acordo com uma estimativa, 2,5 trilhões de fotos foram compartilhadas ou armazenadas online em 2016 globalmente, e 90% dessas fotos foram tiradas com um smartphone. ³⁶

Além disso, o mesmo autor esclarece que o *instagram* tornou-se uma ferramenta para quem quisesse suprir a necessidade de expor para clientes que precisam de imagens ou vídeos para seus websites, contas e perfis de mídias sociais, no aplicativo tornando a antiga noção de estúdio fotográfico ultrapassada. Deixando claro que a plataforma consiste em instrumento comercial e de mktg. Também é preciso considerar que a fotografia por telefone móvel no *instagram* inaugura uma nova estética fotográfica, na maior parte dos casos amadora, com novos assuntos desde publicações feitas com uso de filtros e efeitos especiais com desejo de divulgar produtos ou serviços explorando o autorretrato em ambientes residências, quartos, escritórios, praças...

Durante a pandemia do covid-19 (de 2020 a 2022) e o isolamento social, assistir a vida “lá fora” de vivências diversas pelo *instagram* e *reels* tornou-se um hábito que, de certo

³⁴ LEAVER, Tama; Highfield, Tim; ABIDIN, Crystal. *Instagram: Visual Social Media Cultures*. Digital Media and Society series. Polity Press. Disponível em:

https://books.google.com.br/books?id=QHMDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

https://www.politybooks.com/bookdetail?book_slug=instagram-visual-social-media-cultures--9781509534388

³⁵ MANOVICH, 2017, p.11. MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image**. Livro Digital. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>. A obra aqui citada, tem tradução do google tradutor com minha verificação e foram originariamente escritas em inglês.

³⁶ Ibidem, p. 217.

modo, compensava a falta da vivência da vida “real” em família, com amigos e vizinhos ou espaços públicos. O contato social ficou limitado pelo medo de contágio da covid-19 antes das vacinas terem amenizado o problema do perigo de seus sintomas. Foi um período muito difícil, principalmente para as crianças que, por motivos sanitários, foram privadas do importante convívio presencial com seus iguais e/ou nas escolas, nas aulas, a convivência em grupo com colegas e professoras(es). O uso das tecnologias digitais pelas crianças, que tiveram a estas acesso, em decorrência da pandemia, tornou-se um hábito cotidiano seja para as aulas *on-line* (remotas) ou olhar imagens de outras crianças nos *reels*, por exemplo. Ele proporcionou a ilusão de participação corporal/presencial da vida pelo consumo de imagens da infância em curtos vídeos. Eu assistia com minha filha estes vídeos como forma de “vivenciarmos” em conjunto diversas situações impossíveis de se realizarem naquele período. Assim nasceu a minha vontade de pensar mais a respeito sobre o fenômeno de consumo de imagens da infância que, também, modificam o conceito de privacidade, ampliam uma noção de iconografias da infância, e complexificam o olhar sobre a imagem na cultura, ao estarem disponíveis online, 24 horas por dia para diversão.

São inúmeras situações cotidianas da vida de crianças publicadas incessantemente: falando e usando o celular, fazendo esportes, caindo, sendo manipuladas como bonecas, fazendo traquinagens, contando piadas, encenando como celebridade, exibindo-se como modelo, tocando piano... Desse modo inúmeras formas do corpo infantil são apresentadas como espetáculo por incentivo dos pais ou por espelhamento de comportamento. Estas imagens veiculadas do corpo problematizam o porquê de sua amostra: quais serão os objetivos disso? Porque tornar a imagem privada pública? Como o uso das tecnologias da imagem afetam o olhar das crianças para si e para a arte?

A partir disso surgiram questionamentos que impulsionaram os trabalhos:

- Que tipo de relações serão feitas entre as imagens da infância com outras imagens?
- De que modo a(s) justaposições temáticas e poéticas visuais podem ser trabalhadas para levantar a discussão?

Conceitos de imagem que navegam na pesquisa

Cabe apresentar os conceitos de imagem que norteiam esta pesquisa de bricolagens educativas. Apesar de o conceito de imagem estar ligado a questões mais amplas ao processos de cognição e percepção humanas, o seu uso aqui é direcionado ao exame das imagens de representações visuais da infância. Mais especificamente, as imagens de obras que transitam por mídias e campos do conhecimento em forma de imagens de representação e numéricas (ou digitais) que simulam e hibridizam qualquer imagem visual. Entendo a imagem como uma interface simbólica na qual transitam informações e significações sempre possíveis de atualização.

Então, como funcionam as imagens de representações (descritas por Santaella)? E, como as imagens de obras de arte podem ser lidas levando em consideração os processos históricos e culturais que se atravessam em sua interpretação? Nesta investigação, entendemos arte como um campo estendido, ao qual várias manifestações da cultura, de produção simbólica que se manifestam por meios técnicos, tecnológicos e linguagens distintas. A Imagem enquanto conteúdo visual de objetos pode ser a representação de figuras do real, imaginadas e do imaginário cultural humano.

Imagens fotográficas podem ser imagens, memórias ou testemunhos, arte, realidade construída, imagem híbrida como analisa Gonzales Flores ³⁷. São incontáveis os tipos de imagens que nos evocam significações. Uma imagem plana pode ser um fragmento de contextos maiores e possui pormenores, detalhes. As imagens contidas numa obra de arte ao mesmo tempo que são documentos históricos possuem uma dimensão poética, simbólica e cultural.

São imagens diversas de gêneros pictóricos e gráficos, retratos, paisagens, cenas urbanas, cenas históricas, cenas mitológicas, naturezas mortas, cenas imaginárias, alegorias, estátuas de deusas e deuses, mosaicos de divindades gregas, capas de revistas, anúncios publicitários, selos de correio, moedas, ilustrações (políticas, publicitárias, de textos

³⁷ GONZÁLEZ FLORES, Laura. *Fotografia y pintura :¿dos medios diferentes ?* Ed. Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2005.

literários, iluminuras sagradas...); fotografias (de crianças, de família, de cidades, montadas...). Textos escritos que evocam imagens (nomes, homenagens, poesias, narrativas...).

A imagem carrega em si elementos visuais, *sintomas históricos* possíveis de análise crítica e interpretação conforme os estudos de Warburg. Georges Didi-Huberman³⁸ diz que “não devemos ver nas imagens apenas o que elas representam. As imagens não são apenas coisas para representar; elas mesmas são coisas que estão no extremo de nossos corpos, como gestos obtido pela fotografia”.

[...] vivemos numa civilização dos clichês. E nosso trabalho é olhar imagens ou criar imagens que desconstruam os clichês. Por isso, interessa-me colocar em relação as imagens entre si através de um recurso constante à ideia da montagem. O importante é colocar em relação as imagens, porque elas não falam de forma isolada.³⁹

O mesmo pensador Didi-Huberman⁴⁰, assume a dificuldade perante a potência da imagem como “objeto” arqueológico de saber crítico em por autores diferentes em contextos vários históricos⁴¹:

Não vem nossa dificuldade a nos orientar de que uma só imagem é capaz, justamente, de início, de reunir tudo isso e de dever ser entendida ao mesmo tempo como documento e como objeto de sonho, como obra e objeto de passagem, como monumento e objeto de montagem, como não saber e objeto de ciência ?⁴²

No centro de todas estas questões, talvez, esteja esta: a que tipo de conhecimento pode dar lugar a imagem? Que tipo de contribuição ao conhecimento histórico é capaz de aportar este «conhecimento pela imagem»? Para responder corretamente, ter-se-ia que reescrever toda uma Arqueologia do saber das imagens, e, se fosse possível; dever-se-ia seguir-lhe uma síntese que poder-se-ia intitular As imagens, as palavras e as coisas. Em resumo, retornar e reorganizar uma enorme quantidade de

³⁸ Em “As imagens não são apenas coisas para representar” - uma entrevista de Verónica Engler com Georges Didi-Huberman a entrevista é de **Verónica Engler**, publicada por **Página/12**, 19-06-2017. A tradução é de **André Langer**. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/186-noticias-2017/568830-as-imagens-nao-sao- apenas-coisas-para-representar-entrevista-com-georges-didi-huberman>

³⁹ DIDI-HUBERMAN apud ENGLER, 2017.

⁴⁰ DIDI-HUBERMAN, 2012, p.209. DIDI-HUBERMAN, G. Quando as imagens tocam o real. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p.206–219, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454> Acesso em: 16 maio. 2023.

⁴¹ (...) seja em forma de um Traumdeutung, como em Freud, uma *ulturwissenschaft*, como em Aby Warburg, uma prática de montagem, como em Eisenstein, um alegre saber à altura de seu próprio não saber, como em Bataille em sua revista Documents, ou em forma de um “trabalho das passagens” (Passagenwerk), como em Walter Benjamin.

⁴² DIDI-HUBERMAN, 2012, p.209.

material histórico e teórico. Talvez baste, para dar uma idéia do caráter crucial de tal conhecimento — quer dizer, de seu caráter não específico e não fechado, devido à sua natureza mesma de cruz, de “encruzilhada dos caminhos.”⁴³

Didi-Huberman propõe uma “*arqueologia do saber das imagens*”⁴⁴, indicando que por meio da reorganização ou remontagem de materiais históricos e teóricos é possível exercitar um retorno ao tempo passado. A imagem segundo o autor é “uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar”. A arqueologia da imagem, conforme Martins⁴⁵ sugere um reler ou interpretar da imagem a partir da montagem que propicia o conhecimento através do olhar. Olhar aqui significa, escutar, silenciar, dialogar com as imagens para extrair delas o que têm a revelar-nos. Os pensamentos de Didi-Huberman sobre a imagem são refletidos por Samaim que translitera:

Gostaria de refletir sobre as imagens na medida em que são – constitutivamente – fenômenos, acontecimentos, aparições, revelações, epifanias, pequenas luzes que queimam o tecido humano (social) e interpelam (ou não) nosso cotidiano. Gostaria, também, de olhar para elas e deixá-las nos inquietar na medida em que as imagens não são apenas atos e fatos, mas ainda – na temporalidade que toda imagem carrega – lugares de memórias (lembranças, sobrevivências, ressurgências), revelações de tempos passados, de tempos presentes. Por vezes, até lugares de expectativas (esperanças, prefigurações de tempos que hão de vir, presságios, promessas, desejos). Gostaria, ainda, de olhar para elas, não apenas como campos de memória, como arquivos vivos e lugares de desejos, mas ainda, como um terreno de questões, de questionamentos sobre nossa história, apelos (às vezes, gritos) que nos convocam a tomar posição em nome da história humana, em nome do porvir de nosso planeta.

⁴⁶

Ao surfar nas ondas da pesquisa e me perder no deslizar das imagens no *reels* encontrei registros de memórias, documentos da vida contemporânea, imagens nas quais nem sempre o brincar com brinquedos ou brincadeiras estava presente e, muitas vezes, o próprio dispositivo móvel estava em suas mãos. Para mim essas imagens

⁴³ *Ibidem*, p.209.

⁴⁴ *Ibidem*, p.209.

⁴⁵ MARTINS SILVA, Rosa Maria. **A imagem como tez da história Para pensar uma arqueologia do saber visual em Georges Didi-Huberman** in: *Conversando com a imagem [recurso eletrônico] / organização Simonetta Persichetti e Deysi Cioccarri*. – 1.ed. – São Paulo: Cásper Líbero, 2019.

⁴⁶ Estes pensamentos de Didi-Huberman referem-se a uma palestra feita pelo autor (ocorrida no Centre Pompidou em 2010) traduzida por Samaim (2014) feitas SAMAIN, Etienne. *Antropologia, imagens e arte. Um percurso reflexivo a partir de Georges Didi-Huberman*. *Cadernos de arte e antropologia*. Vol.3, n. 2, 2014, p.47-55. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cadernosa/391>. A palestra pode ser assistida no site da instituição disponível em: <https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/media/vk4Qqjc> Acesso: 2 de junho de 2023.

arderam, como sintoma no real de algo a pesquisar. Assim como Didi-Huberman entende que “olhar uma imagem seria, de certo modo, tornar-se capaz de discernir o *lugar onde arde*, “um sintoma”⁴⁷. A partir de algumas leituras entendi que crianças ao manipularem a tecnologia, aplicativos, verem ou interagirem com tais imagens digitais, podem sofrer a influência em sua percepção, seus comportamentos e sua forma de aprender. Durante as experiências do Estágio isso ficou muito claro. Muitas crianças/adolescentes já tem o seu próprio aparelho, levam, usam dentro das salas e até mesmo durante aulas interferindo no processo de aprendizagem. **Seus corpos estão na sala de aula, mas “não estão lá”. Estão surfando em outras paisagens.**

A importância do brincar na infância dentro das aulas de Artes Visuais passou a fazer mais sentido para mim no momento que o uso das tecnologias pelas crianças é uma realidade, quando as mesmas as tem disponíveis. Ficou claro pra mim a necessidade de trazer para aulas imagens culturais da infância que não estivessem nos aplicativos, mas, sim, na linguagem das artes visuais. Relacionar as imagens da infância que transitam nas redes sociais com outras com fotografias e fragmentos de imagens que remetem a minha infância.

Sendo as imagens o material bruto para realizar a investigação saí à sua busca. Para o desenvolvimento da pesquisa precisei encontrar imagens nas **redes e na Internet** à busca de informações, imagens que se contrapunham ao universo da tecnologia. Procurei por imagens de brinquedos, conchas e ornamentos. Tratei de “sair” para **CATAR as imagens-pixels** neste vasto território de informação e imagens culturais que parece-nos infinito. Também procurei em meus arquivos pessoais de memórias e fotografias digitais autorais juntando todo “material” (arquivos .JPG), formando um **ACERVO das CATAÇÕES** de documentos e imagens digitais de trabalho.

Catar tem aqui o significado do conceito de **apropriar**. A apropriação foi um dos procedimentos artísticos que inauguraram os rumos da arte contemporânea, sendo Marcel Duchamp o artista que o colocou em evidência.

A razão de se apropriar de uma imagem e transportá-la para outro suporte está na criação de um novo código de leitura que extrapole os significados primeiros dessas imagens e transporte nova compreensão a essas. Quando não há essa mutação, esse

⁴⁷ DIDI-HUBERMAN, 2012, p.215.

processo torna-se gratuito e, ao invés de recuperar uma determinada imagem para enriquecer seu conteúdo, transforma-se em pura banalização. Mas quando essa intenção se aproxima de uma visão crítica e reflexiva, a apropriação é legitimada. As imagens apropriadas, quando reorganizadas, ganham novo sentido e valor contemplativo.⁴⁸

Quando escrevi o texto não conhecia o livro de Fernando Hernandez ⁴⁹ e para minha surpresa o verbo “catar” foi utilizado por Fernando Hernandez como metáfora e proposta por uma Educação que rompe com narrativas e categorias dualistas, vinculada aos estudos de Cultura Visual pautada na “subjetividade”. Catar imagens da cultura como ato subversivo ao dualismo vigente na cultura “inventando uma nova subjetividade a partir do ato de nutrir a partir dos restos e fragmentos do sistema de produção capitalista”⁵⁰.

Os catadores atuais não somente recolhem amostras e fragmentos da cultura visual de todos os lugares e contextos para colecioná-los, como para criar narrativas paralelas, complementares e alternativas, para transformar os fragmentos em novos relatos mediante estratégias de apropriação, paródia e citação. Relatos que lhe permitem reinventar e transformar-se, distanciados de dualismos, subordinações e limites.⁵¹

Toda bricolagem parece conter em seu ato o ato de “catar” e colecionar. Catar no significado de escolher, selecionar, recolher para colecionar. Para uma bricolagem ocorrer é preciso encontrar objetos e recolher antes para bricolar. Na história da Arte são inúmeros exemplos desse ato, tomados com outros nomes como a apropriação inaugurados na Modernidade Européia por Picasso, Joan Miró, Kurt Schwitters, Hanna Höck. Marcel Duchamp, que expandiu o procedimento ao eleger e reunir as catações de restos banais da vida diária em objetos artísticos, rompendo com a noção de representação. Ele foi um dos embreantes da Arte Contemporânea como Anne Cauquelin ⁵² relata. Arthur bispo do Rosário, no Brasil, que ao coletar a linha e tecidos da Clínica psiquiátrica, onde foi internado,

⁴⁸ CRISTOFARO, Valeria de Faria. **Imagens Surrupiadadas:** a arte da apropriação. In: *Revista da Pós Graduação em arte e Tecnologia da Imagem* – UNB. Brasília. 2v. “não-paginado”, 2005. Disponível em: <<http://www.arte.unb.br/revistadearte/frvalres.htm>>. Acesso em: 8 ago. 2007.

⁴⁹ HERNANDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual: Proposta para uma nova narrativa educacional.** Tradução Ana Death Duarte. Revisão Técnica: Jussara Hoffman, Susana Rangel/Vieira da Cunha. Porto Alegre: Mediação, 2007.

⁵⁰ HERNANDEZ, 2007, pg.18.

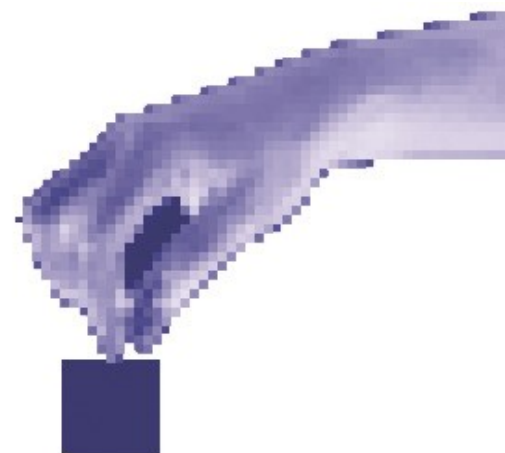
⁵¹ HERNANDEZ, 2007, pg.17-18.

⁵² “O termo ‘embreante’, conforme a autora, designa, em lingüística, unidades que têm dupla função e duplo regime, que remetem ao enunciado (a mensagem, recebida no presente) e ao enunciador que a anunciou (anteriormente). CAUQUELIN, 2005, p.89. CAUQUELIN, Anne. **A arte contemporânea:** uma introdução. Tradução: Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005 (Coleção Todas as Artes).

escreveu em desenhos e objetos seus delírios criativos baseados na ideia de um fim de mundo e sua auto-identificação como um messias. Esses são alguns grandes artistas catadores e colecionadores de objetos comuns, restos ou refugos do mundo cotidiano produzidos industrialmente utilizados como materiais para re-utilização e ressignificação em objetos de arte.

Conforme André Rouillé⁵³ colecionar é uma maneira de acumular, de juntar com paixão. A coleção representa também uma tensão entre a unidade e o infinito, ao mesmo tempo desejo de quantidade e culto ao singular. Se o apelo ao infinito a aproxima da série, ela se distingue desta pela diferença. Na coleção, a recorrência é aleatória: ausente, vaga ou evidente segundo o rigor do princípio de seleção e de ajuntamento de objetos. A recorrência é, ao contrário, elemento fundador da série, à qual os objetos são reunidos por traços de semelhança, ou de aparência próxima. De fato, série e coleção não possuem em comum nada além do número: a série é produzida e a coleção, juntada. Uma corresponde a uma geração e à uma justaposição de objetos; outra é uma escolha e uma colocação em ordem (organização) de coisas existentes. A coleção é dotada de uma forma, de uma estrutura, de um senso.

Para **catar as imagens** recorri a navegação na *internet* através do sistema de buscas como o *google*, com visitas em Bancos de Imagens, *sites* de Museus digitais, websites de artistas. Também utilizei um programa que possibilita a criação coletiva de painéis de imagens, o **pinterest**, formando uma coleção de fotografias digitais e imagens categorizadas feitas por curadorias⁵⁴ pessoais de temas variados.



⁵³ ROUILLE, André. **Série, collection: recherche photographique**. Paris, Maison Européenn de la Photographie,1992.

⁵⁴ Definimos um site, como o Pinterest, como um site de curadoria social. Um site de curadoria social combina recursos de mídia social, como compartilhar, curtir, comentar e seguir, com recursos de coleta, como criação e curadoria. Os usuários de um site de curadoria social criam substitutos de objetos digitais, categorizam e os compartilham, espelhando até certo ponto as ações e motivações dos usuários que criam coleções em outros sites de mídia social para fins pessoais e públicos (Ames & Naaman, 2007). Os usuários executam as ações sociais de visualizar, favoritar, curtir, copiar e comentar as coleções criadas por outros usuários do sistema. Comentários, descrições e nomes de fóruns servem tanto para propósitos de organização pessoal quanto para sinais sociais para outros usuários. A curadoria social pode ser vista no contexto da evolução de uma web participativa, onde os usuários criam, avaliam e distribuem informações ativamente (Lerman & Jones, 2006).

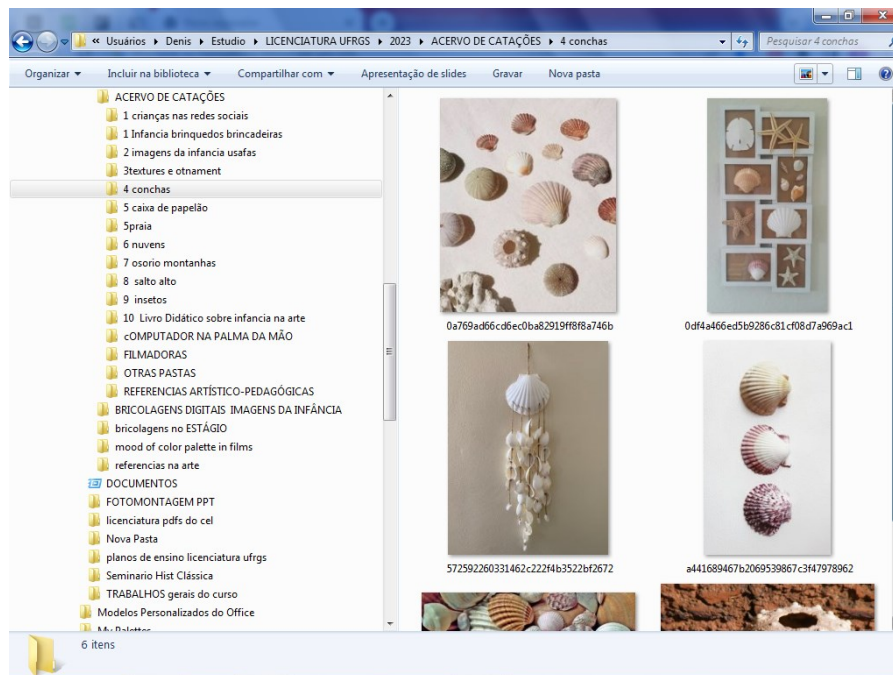


Figura 2 - Acervo digital de catações, Computador, Denis Siminovich 2023.

Conforme Diana Domingues⁵⁵ a “navegação na Web ligada aos processos *de copy e paste*, e do “faça você mesmo” leva à remixagem de conteúdos que circulam na web. Ao analisar a Ciberarte realizada por “sistemas de busca e processos de remixagem na rede” diz que “surge a *Mashup art*⁵⁶” através dos *web browsers*. Considerados como máquinas de colar pelas quais uma informação gera um processo buscas “de restos, textos, retornam em sentenças, ou colam imagens e sons vindos de endereços localizados em múltiplos destinos”.

Uma revolução antropológica sem precedentes é causada pela domesticação da técnica e permite a todos os andarilhos da Net serem bricoleurs que colecionam e rearranjam tudo, num misto de pensamento selvagem e mitopoético, mesclado ao

Uma consequência da web participativa tem sido um grande aumento na quantidade e variedade de anotações sociais e metadados gerados pelo usuário. Hall, Catherine; Zarro, Michael **Social Curation on the Website Pinterest.com**. Proceedings of the American Society for Information Science and Technology College of Information Science & Technology, Drexel University. Volume 49, Issue 1 2012, Pages 1-9. Disponível em: <https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/journal/23739231>

⁵⁵ DOMINGUES, 2007, p2. DOMINGUES, D. **Mash-up art e crawler art: o sublime tecnológico do lixo remi-xado** in: PEREIRA, Vinicius Andrade Pereira (org.). Digital Trash: Linguagens, Comportamentos, Entretenimento e Consumo ed. Rio De Janeiro: E-Papers, 2007, v.1, p. 152-169.

⁵⁶ A *masphup art* propõe que tudo pode ser buscado, rastreado, recortado, colado e remixado pela presença das interfaces de navegação em bancos de dados que propiciam a influência mútua das informações trocadas na rede.

pensamento científico do engenheiro/artista, agora ampliados pelo autor produtor digital em suas intervenções sociais.⁵⁷

Fazem parte do **Acervo de Catações** as fotografias digitais de paisagens litorânea, registros pessoais lugares litorâneos brasileiros (Praia de Xangrilá-RS, Torres-RS, Rio de Janeiro) que constituem meu acervo de imagens-memórias digitalizadas. Montanhas, o mar, a areia, o céu. Elementos que entendo serem importantes na abordagem do tema da infância aqui levantado a partir de minhas **imagens que evocam a natureza**. Assim como potencializam inúmeros assuntos possíveis na sala de aula de artes e lançar novas questões.



Figura 3 - Pão de açúcar e Bahia da Guanabara (RJ), Denis Siminovich, fotografia digital, 2010.

A fotografia em minha pesquisa ocupa um importante lugar naquilo que se refere a sua potência visual, documental e indicial de fragmento. Como iconografia de referencialidade evoca na poética tanto memórias pessoais como coletivas. E, como material, na sua forma de imagem digital ocupa o cerne das problematizações artísticas que venho realizando no que se refere à hibridização na arte contemporânea ao estar entre pintura, fotografia e colagem. “Fotografias são citações, literalmente artefatos, possuem a categoria de objets-trouvés, involuntários fragmentos do mundo”. “Nuvens de fantasia, cápsulas de informação”⁵⁸.

⁵⁷ DOMINGUES, 2007, p.1.

⁵⁸ SONTANG apud Fuão, 2011, p.13. in: FUÃO, Fernando Freitas. A collage como trajetória **amorosa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011. 120p.

Algumas Anotações e esquemas

A realização da pesquisa ou a condensação das *bricolagens* e dos pensamentos que dela frutificaram, ocorreu pela escrita textual digital e a conjunta realização de colagens e mixagens digitais; pela hibridização de fragmentos de fotografias digitais e imagens no computador, e com materiais e práticas analógicas do desenho. As novas contextualizações das figuras da infância em justaposições alegóricas que propõe associações entre imagens de praia e brinquedos.

Minha experiência com a arte se estabelece em passagens e hibridações através da criação de imagens digitais, imagens pictóricas, imagens mescladas da cultura encontradas em operações de montagem e alegoria. As prática com desenho, pintura e colagem analógica que fazem parte do meu processo de trabalho na minha da trajetória fornecem importantes conhecimentos intrínsecos a realização desta pesquisa, como a relação de corporeidade e visualidade com materiais, imprevisibilidade.

Nesta pesquisa a partir da coleta de imagens diversas, relativas ao ensino da arte e reflexões a partir das práticas escolares realizo uma espécie de comentários, depoimentos em forma de meus pensamento visual sobre a questão dos métodos de ensino em produções poéticas educativas e imagens para a discussão do tema da infância e a arte. Ao mesmo tempo em que vão constituindo uma noção da abordagem *bricoladora*.

1.3.A Caixa Bricolarium Pixelis

Os trabalhos do professor-artista-pesquisador realizados precisavam de uma caixa que organizasse o processo bricolador da pesquisa e guardasse todo conjunto de materiais artístico-didáticos como um dispositivo pedagógico: **as colagens digitais impressas, os desenhos originais e o Seu SUNGA**. Para isso elaborei uma caixa que convergisse conceitualmente ao abrir-fechar de uma concha. Esta caixa foi produzida numa empresa especializada em montagem de caixas artesanalmente e impressões de fotomontagens para sua decoração. Assim, para capa realizei uma

fotomontagem que apresenta a concha sobreposta/flutuando entre a montagem de duas fotografias digitais – uma com a paisagem marinha da praia de Atlântida-RS justaposta ao céu com uma grande nuvem pixelada. O texto que nomeia o material escolhido consiste no tipo gráfico OCR A Std, centralizado; e indica a manifestação do processo de criação das bricolagens dos materiais didáticos no meio digital. No interior da tampa da caixa a imagem de um volante leme de navio ou barco como uma rosa-dos-ventos num contexto da fotografia digital do mar de uma praia de Porto Seguro - BA que fiz anos atrás. Estas foram impressas e coladas na caixa.



Figura 4- Arte digital da Capa e interior da tampa da caixa Bricolarium Pixelis, Denis Siminovich arquivos(PSD), 2023.



Figura 5 - Primeira imagem digital da história, 1957

Localizado na roda do leme há um fragmento redondo de fotografia digital que catei da internet. Ela mostra o olho de uma criança que pixelei. Trata-se da imagem referente ao filho Walden de 3 meses do cientista de computação, criador e descobridor do pixel Russell Kirsch, que, em 1957, utilizou-a como modelo para realizar a primeira imagem a ser convertida em arquivo digital pixelada no computador ao ser escaneada (por um scanner da NIST) e impressa. A fotografia capturada resultou em uma imagem

mosaicada em tons de cinza e preto e branco de 30,976 pixels, numa área de 176 × 176 pixels, 5 × 5 cm. Com isso ele e uma equipe do Standards Eastern Automatic Computer (SEAC)⁵⁹ revolucionou a tecnologia e mudaria todo futuro da cultura na história da humanidade numa pesquisa de processamento pictórico em informação com computador digital (pequenos quadrados de informação visual).

Ao nomear ao objeto *Bricolarium-Pixelis* ou a rosa dos Ventos faço menção metafórica a bricolagem como o nome científico de uma concha que contém os “*pixels*”⁶⁰. Ao processo de criação da bricolagem educativa realizado – a elaboração digital de fotomontagens por misturas de fragmentos de imagens de crianças catadas em rede social, de paisagens litorâneas, brinquedos, dispositivos móveis, ornamentos. A caixa materializa o conjunto da pesquisa realizada com todos materiais disponíveis acessíveis para o uso educativo.

A escolha por uma caixa possui ligação conceitual ao conceito de Caixa-Preta cunhado por Vilém Flusser. No seu livro *Filosofia da Caixa-Preta* para pensar imagens fotográficas, o autor desenvolveu uma brilhante reflexão filosófica sobre a fotografia enquanto imagem técnica, superfície, dispositivo produzido por aparelhos e mecanismos de olhar e registrar as imagens do mundo de modo programado, carregadas de um programa filosófico de ver o mundo pelo olhar perspectivo, pelo olhar (aristotélico ou platônico?) que aparentemente objetiva. Parte, também, de meu interesse em caixas desde a infância para guardar coleções de objetos. E está presente na produção dos trabalhos de Arte que realizei na Graduação e Mestrado (assunto que desenvolverei adiante).

⁵⁹ Disponível em: <https://www.nist.gov/mathematics-statistics/first-digital-image>

⁶⁰ O pixel é o menor elemento de informação visual digital cuja morfologia e tecnologia permite a manipulação e modificação da imagem. “Fisicamente, sobre a tela do computador, a imagem numérica se apresenta como uma matriz com duas dimensões de pontos elementares: os *pixels*”. Esses têm sua posição, características cromáticas e luminosas definidas automaticamente pelos cálculos. Cada ponto colorido e luminoso na tela do monitor corresponde a uma matriz numérica, a uma memória da imagem contida nos circuitos do computador. A imagem digital através de cálculos torna-se uma *imagem-matriz*. O *pixel* funciona como o veículo de permutação entre a imagem e o número, conforme Couchot afirma. COUCHOT, 2003, p.160-161.



Figura 6 - Caixa Bricolarium Pixelis com todos materiais artístico-educativos, Denis Siminovich, 2023.

A caixa *Bricolarium-Pixelis* é um Objeto artístico-educativo que guarda os desenhos e impressões de fotocolagens/mixagens digitais feitos a partir de fragmentos de imagens fotográficas de cenas da infância coletados em redes sociais remontados com fotografias autorais, questões propositivas e o Seu Sunga. O resultado das pesquisas visuais são impressos em papel cartão no formato de “cartão postal” (e respectivas proposições no verso) como materiais didáticos desenvolvidos para práticas e proposições de aprendizagem das artes visuais contemporâneas na escola. A caixa, ao levantar algumas imagens da infância veiculadas nas redes sociais, trabalha as mesmas em colagens (digitais) e desenho em alegorias que se pretendem críticas e oníricas ao mesmo tempo. Trata-se de aproximar arte, cultura e ensino. Conjuntamente, o objeto Seu SUNGA –dispositivo de papelão e tinta que simula um aparelho telefônico, funciona como simulacro para olhar analogicamente as imagens e o mundo e a tecnologia.

A intenção com estes recursos didáticos-poéticos é promover e mediar, em sala de aula, experiências estéticas de aprendizagens táteis, sensoriais, de apreciação, leitura de imagens a fim de estimular processos de criação autorais, observação, representação, hibridizações com a fotografia, com imaginação e alteridades. O conjunto compõe um

dispositivo para utilizar em situações de ensino-aprendizagens em artes visuais para a crianças e adolescentes. Sua função é abordar o tema de imagens da infância encontradas nas redes sociais: um convite aos indivíduos pensarem na utilização das tecnologias pelas crianças e os respingos dessas ondas no seu ser, suas memórias, seu viver; no modo de olharem, pensarem e fazerem arte. Funcionam como um ponto de partida para trabalhar processos contemporâneos de arte híbridos por técnicas e procedimentos da foto/colagem, mixagem, da fotografia, do desenho, da escultura em projetos conjuntos.

A professora Andrea Hofstaetter, na disciplina que desenvolve a criação e produção de materiais didáticos no curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRGS, ensina que:

Neste sentido os materiais didáticos entendidos como objetos propositores, podem ser pensados também como poéticos. E ganham a dimensão de dispositivos são sensíveis, disparadores de experiências e compartilhamentos que geram sentido e produção de conhecimentos.”⁶¹

O presente processo de criação de material didático-poético passou por tempos de concepção, experimentação e produção que se entrelaçaram desde as ideias preliminares escritas em um caderno até a realização dos materiais didáticos ou objetos de aprendizagem poéticos para o ensino-aprendizagem de Artes Visuais na Educação Básica. Podemos compreendê-los como Objetos Propositores poéticos com o seguinte intuito:

Assim, os materiais didáticos expressam um processo de seleção dos conhecimentos culturais significativos em dado tempo e lugar e são constituídos por escolhas e em nome de determinados propósitos educativos. A escolha de alguns conhecimentos em detrimento de outros, na qual se priorizam ideias, conceitos e valores, coincide com os interesses de grupos ou sociedades que, de alguma forma, são detentores do poder de decisão.⁶²

1.4. Maré baixa- Estudos embrionários

⁶¹ HOFSTAETTER, 2017, pg.2078-2079. In: HOFSTAETTER, Andrea. **Criação de material didático em artes visuais: dispositivos sensíveis para a proposição de experiências de aprendizagem.** In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26o, 2017, Campinas. Anais do 26o Encontro da Anpap. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.2077-2092.

⁶² TEUBER, Mauren. **Materiais Didáticos para ensinar Arte: questões para a docência e para a formação de professores.** IARTEM e-journal, v. 9, n. 1, p. 103-121, 20 Sep. 2017. Disponível em: <https://ojs.bibsys.no/index.php/IARTEM/article/view/600>

Estudos embrionários para as colagens de imagens da Infância contemporânea em desenhos, deslocamento desenhos ou ideias em trânsito.

Em meu trabalho artístico os conceitos operatórios da hibridização e bricolagem permeiam os processos de criação ⁶³. Tendo os arquivos de fragmentos fotográficos digitais de cenas da infância contemporânea das redes sociais, conforme já descrito, a partir de *screenshots* “nas mãos” iniciei, a partir deles, uma série de estudos num caderno de desenho, anotações e estudos que tinha em mãos. Por observação nas imagens digitais das figuras dos corpos e rostos realizei o trânsito de suas imagens isoladas a partir da técnica de desenho à lápis carvão. Deslizando os contornos as linhas que correspondiam às formas e volumes *como lentas ondulações*, ou as primeiras intenções de re-presentar em outros materiais a imagem digital as figuras das crianças. Primeiramente, em pigmento depositado no papel. Construindo as formas, criando em manchas as sombras e retirando os volumes em luzes. Numa tentativa de apagar a identidade do rosto e do corpo transformei-os em quadrículos como *pixels*. Iniciando um lento processo de deslocamentos da imagem representada para as ideias de composições em trânsito, como *maré-baixa*. Na maré-baixa as ondas não são menos importantes, são menos intensas.

Os estudos das composições, *esboços*, *estudos* “preparatórios” foram realizados em momentos em que não podia realizar as obras digitais por estar longe do estúdio, do computador. As vezes estava na casa de meus pais, durante uma viagem ou num banco na praça da Redenção após os primeiros encontros nas aulas na Faced ⁶⁴ (durante os momentos de afrouxamento do isolamento social) em desenho à lápis carvão sobre papel que direcionaram a linha de pensamento das bricolagens colagens. Estes desenhos apresentam um procedimento presente em meu processo criativo: a realização de representações figurativas do corpo humano com uma vontade de realismo das mesmas

⁶³ Ver sobre a questão, SIMINOVICH, Denis. Identidades híbridas: processos de subjetivação através da fragmentação e (des)montagem digital. 2009. 144 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2009. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/5183>

⁶⁴ Faculdade de Educação da UFRGS. Uma nota. As disciplinas estritamente originárias da Educação aconteceram no prédio da Faced que é próximo ao Parque da Redenção. Por vezes eu caminhava por entre elas para visitar a família após as aulas. E, nesse trajeto, muita coisa acontecia no caderno de estudos: riscos, apagamentos em corporeidades das idéias.

colagens a serem realizadas. Justapondo-as como uma forma de registrar uma certa dúvida a respeito das diferentes linguagens que discursam sobre um mesmo tema possibilitando um diálogo entre as mesmas. Nesse procedimento realizei deslocamentos contextuais desenhando novas cenas para cada silhueta ou figura das crianças re-contextualizando-as para ações que remetem ao brincar em paisagens oníricas. Formas de brinquedos como molduras, elefantes de areia como cabeças, celulares como salto-altos da mãe, brinquedos japoneses. Paisagens de locais e distantes que vivenciei a experiência de estar e fotografar. Praia de Torres-RS, Xangrilá-RS, Rio-de Janeiro.



Figura 6 - Brinquedo novo, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.

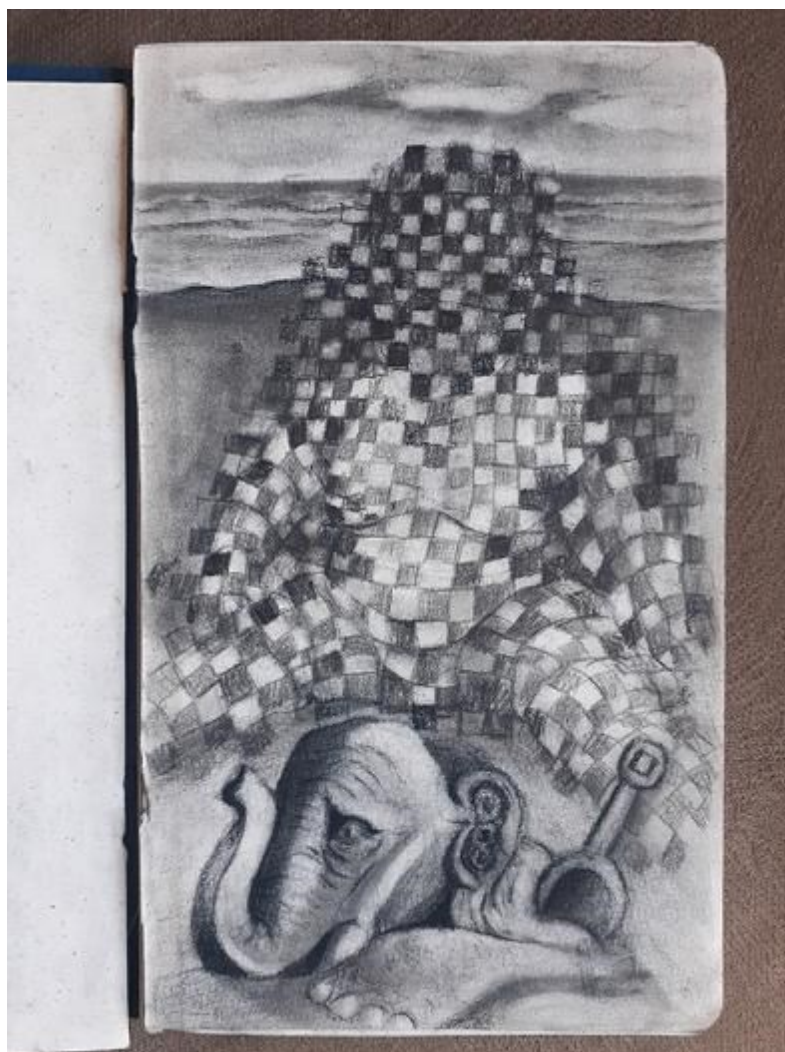


Figura 7 - Brincando na areia, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.



Figura 8 - Doce brincadeira, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.

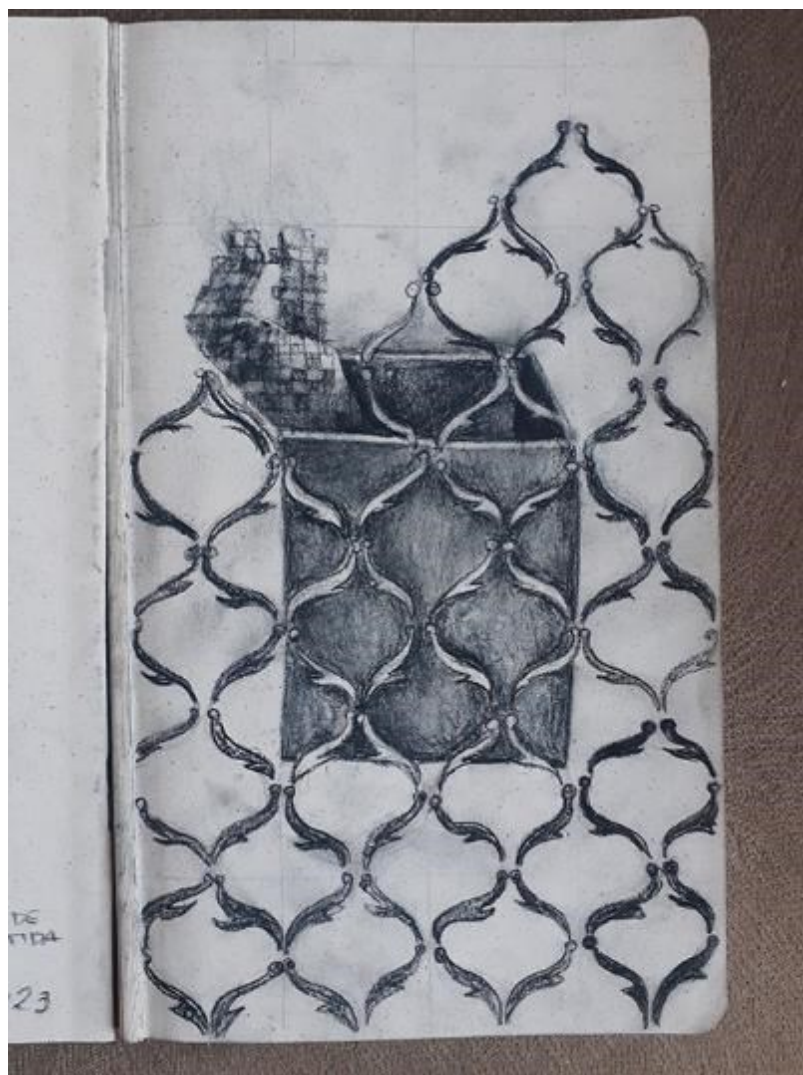


Figura 9 - Mergulhando na caixa, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.



Figura 10 - Brincando de adulta, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.

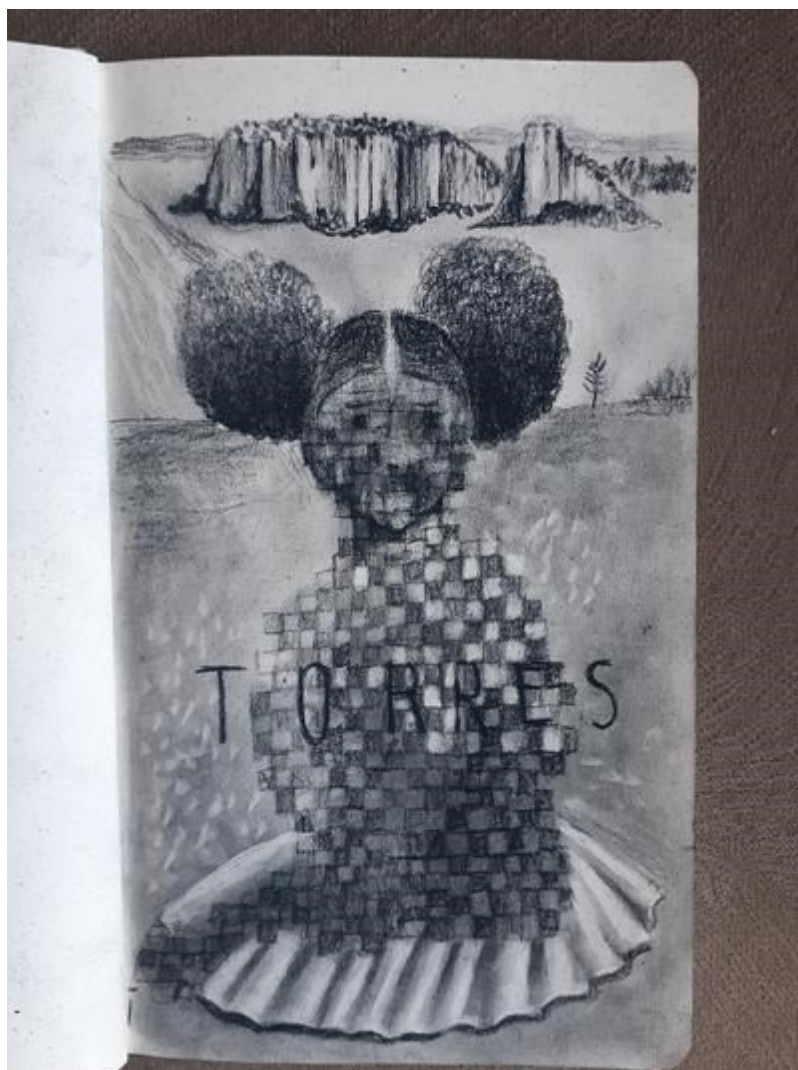


Figura 11- Brincando de vênus, Denis Siminovich, carvão sobre papel, 2022.

2. Nas praias dos corpos mergulhados em pixels

Recontextualização de cenas de Infâncias híbridas ou Mergulhando no mar de pixels em fotocolagens digitais

O Processo de Criação das Bricolagens Educativas ocorreu como se estivesse Surfando. Como bricolâncias das práticas artístico-educativas pelo desenho e pela fotocolagem digital. Mergulhos em recontextualizações (visuais, de linguagem, e de campo o conhecimento) os fragmentos de cenas e Imagens digitais da infância das redes sociais por procedimentos da colagem/mixagem⁶⁵ digital. O trabalho desenvolvido consiste num material educativo constituído como uma bricolagem artístico-educativa. Um conjunto de imagens (digitais) coladas/mixadas a partir de fragmentos de imagens fotográficas digitais de cenas da infância das redes sociais abre possibilidades para investigação de hábitos e comportamentos da infância e uso de tecnologia digital na vida diária. Os trabalhos foram realizados através de um processo de bricolagens híbrido: apropriação de imagens digitais (dos retratos fotográficos digitais de crianças e imagens autorais) pelo dispositivo móvel, reunião em um banco de imagens no computador, elaboração de composições por **fotocolagem/mixagem digital** no programa de edições fotográficas *photoshop* (pela aproximação das imagens coletadas por justaposições, sobreposições, alterações de cor e contrastes...).

Procedimentos de fotocolagem-mixagem

Quando realizo os *trabalhos-pesquisas* peregrino no âmbito da incerteza, do acidente, recortando, desmontando, juntando, remontando fragmentos de imagens heteróclitas sem que o planejamento inicial defina a escolha temática ou desenho compositivo. Misturando procedimentos da pintura e fotografia, arte, design entrelaçados

⁶⁵ Sobre os procedimentos de fotocolagem digital gostaria de indicar a leitura de minha dissertação de mestrado (realizada na primeira turma do curso de Arte Contemporânea na UFSM) **Identities híbridas: processos de subjetivação através da fragmentação e (des)montagem digital**; na qual desenvolvo e analiso como os procedimentos da pintura e fotografia se cruzam na colagem digital. Disponível gratuitamente no endereço: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5183>

em meu saber artístico como propostas de ensino da arte pelo uso da tecnologia digital para essa pesquisa objetos e materiais educativos.

Após realizar os “esboços” de conceptualização das composições busquei em meus arquivos no computador, no **Acervo de Catações**, as imagens digitais para iniciar as instaurações das bricolagens/ mixagens. Reúno no programa de edição de imagens *digitais* num arquivo digital .PNG as imagens encontradas escolhidas, selecionadas e apropriadas por *download* na internet, *screenshot* no celular, fotografadas inesperadamente no cotidiano. Na interface do computador/ tela reúno-as num arquivo aberto em camadas com os respectivos arquivos .JPG das imagens catadas. Posteriormente, realizo os procedimentos de **recortar** a imagem das crianças + **pixelar** o rosto/corpo + **colar** na tela + **justapor** ou **sobrepor** em camadas distintas ou não. Para instauração da recontextualização das imagens fotográficas digitais copiadas dos fragmentos de cenas em trabalhos poético-didáticos recorri a fragmentação e colagem/montagem/mixagem.

Fragmentação

A fragmentação é procedimento de corte e descontextualização das fotografias digitais das crianças e das demais imagens de sua origem para sua posterior edição e remontagem poética. A subtração de uma parte de um todo maior completo. A fragmentação ocorre na tela do computador através da interface do programa gerado por processos de cálculos numéricos ao mesmo tempo em que manipulo os *pixels*, através de um *mouse* acoplado no *hardware*, como se fossem páginas de uma revista ou pigmentos de pintura. As ferramentas empregadas nesta operação são o *laço* e a *varinha mágica* que simulam o corte realizado pela *tesoura* ou estilete (instrumento convencional) e selecionam a forma desejada para mover do contexto originário e cortar para copiar e colar posteriormente numa outra camada ou arquivo .PNG (pelos os comandos *CLT+C* e *CLT+V*). Cada imagem trabalhada corresponde a uma camada virtual no programa e funcionando como o suporte de uma fotografia em papel ou as camadas de uma pintura.

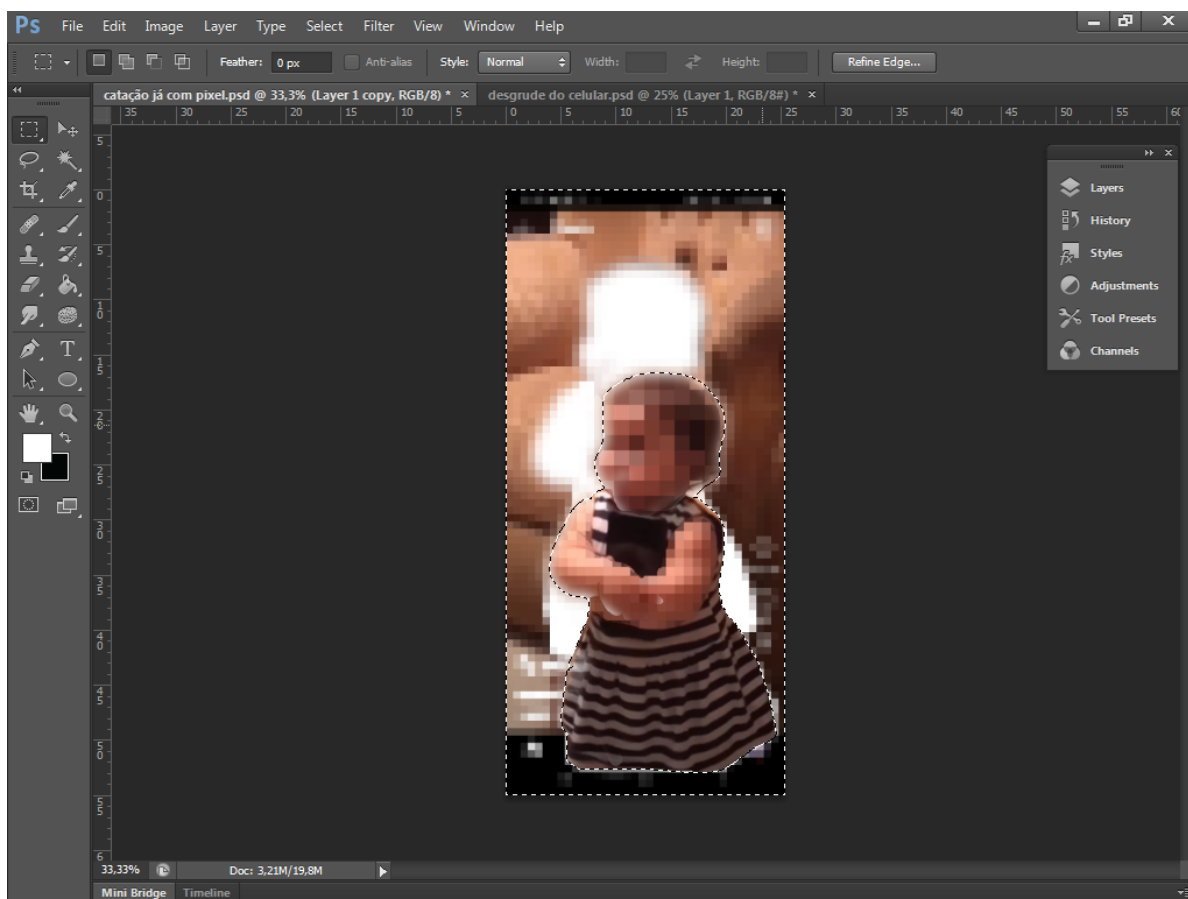


Figura 12 - Corte e adição do filtro pixelar mosaico, mixagem da imagem, 2023.

Ao criar imagens digitais nos âmbitos conceitual e prático, ciência, arte, tecnologia e ensino da arte integram-se num mesmo fazer poético educativo. Este processo resulta de um acúmulo de experiências anteriores com composição na arte, na pintura, no desenho, na fotografia e na colagem manuais. O processo criativo se dá no princípio da Bricolagem, do acidental, do não pré-estruturado racionalmente resultando em pensamentos-imagens significativas.

- Como mostrar a infância atual e sua relação com a tecnologia digital através da arte, partido do princípio que esta é mostrada através de vídeos e fotografias nas redes sociais.
- Como brincam? E o que isso tem a ver com o ensino da arte?

- Como essas imagens podem ser compreendidas como arte? Como podem revelar o modos operandi da arte de fazer imagens sem prévia reflexão crítica ou ensino?
- Como podem revelar semelhanças às imagens da infância presentes na arte, mais propriamente em pinturas e colagens?
- Como entender essa infância digitalizada?
- Como as colagens do professor-artista podem ser um modo de analisar ou "criticar" as imagens produzidas nesse contexto?

A pixelização das imagens dos corpos

Após separar a imagem dos retratos acionei o filtro de **pixelização por mosaico**, metamorfoseando a figura dos corpos e rostos numa grade de grãos de pixels. Os pixels são o menor elemento da imagem que cintila na tela e equivale a coordenadas matemáticas do que compõe a imagem. Os **corpos-pixels** em suas distorções da figura humana remetem a sua hibridização com a tecnologia. As imagens coletadas das redes poderiam, por si só, mapear fragmentos de uma iconografia contemporânea da infância, hábitos sócio-culturais, catalogando as imagens com o fim de compreender como as crianças usam a fotografia ou aparecem na fotografia e na captação de vídeos digitais; como registram e vivem a vida como cenas que acabam por serem consumidas como produto midiático ou arte casual. São expostas como entretenimento ou uma cultura global por interesses diversos por adultos em perfis pessoais, buscando monetização, aprovação notoriedade, ou sucesso social, gerando *likes* ♥ do público e seguidores para alcançar uma notoriedade ou sucesso "social" de grupos conectados pela tecnologia.

Montagem/fotoColagem/mixagem dos fragmentos: Corpos mergulhados em pixels, brincadeiras em novas paisagens

A partir do meu **acervo de catações** com arquivos digitais (.JPG) das fotografias digitais de conchas, praias, céus, ornamentos e munido dos esboços da *maré-baixa*, trabalhei no seu recorte, sua justaposição com as imagens digitais das crianças cujos

corpos e rostos pixelei (pelo comando pixelar) ocultando suas identidades e, ao mesmo tempo, levantando a questão de como seus corpos se hibridizam com a tecnologia. Referem-se a pessoas como que **mergulhadas na pixelização**, na hibridação de uma **praia digital**, num mundo tecnológico onde suas memórias, suas emoções, sentimentos, comportamentos, corpos e suas vidas mesclam-se, em princípio, sem a noção das consequências, em processos de aprendizagem que modificam a forma como brincam, veem e percebem a realidade, a imagem, a arte.

Ao recontextualizar e mixar/ colar os **corpos-pixels em imagens de praias**, as quais fazem parte de **minhas memórias afetivas**, penso em como as novas gerações possuem um outro modo de viver a natureza e brincar. Mergulho em reminiscências de experiências e tempos passados que contribuíram para meu processo de trabalho como artista e professor de arte. Ao realizar as composições em novas praias da fotografia, numa linguagem de hibridação, sem desconsiderar as fotografias das redes sociais iniciais como **arte casual** (como Manovich⁶⁶ as chama), desejo compartilhar numa nova experiência artístico-pedagógica esse *trânsito das imagens* e a experiências poéticas como uma possibilidade de olhar para a arte, pensar sobre sua prática como objeto de estudo em aula. Trata-se de relacionar imagens da infância como assunto na arte para, com isso, levantar a discussão sobre o uso de tecnologias na infância. Proponho estas imagens como recursos e instrumentos que fornecem subsídios visuais para uma proposta contemporânea de ensino em artes para *apreciação, interpretação e produção* a partir de um processo de medição na escola. Para isso, as mesmas são acompanhadas por **fichas de Leitura das imagens** intituladas **QUESTÕES PARA MERGULHOS** com proposições textuais como forma de mediação para futuros processos de ensino-aprendizagens. Os materiais são impressos (fotografia em anexo 1) em formato de cartão postal e são dispostos dentro da caixa Bricolarium Pixelis.

⁶⁶ MANOVICH, 2017, p.24-52.



Imagens são palavras que nos faltaram. Poesia é a ocupação da palavra pela imagem. Poesia é ocupação da imagem pelo ser.

(Manoel de Barros)



Figura 13 - Brinquedo novo, Denis Siminovich, arquivos digitais .JPG . PSD ©., 2023.



Figura 14 - Brincando na areia, Denis Siminovich, Arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.



Figura 15 - Doce brincadeira, Denis Siminovich, arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.



Figura 16 - Mergulho na caixa, Denis Siminovich, Arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.



Figura 17 - Brincando de adulta, Denis Siminovich, arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.

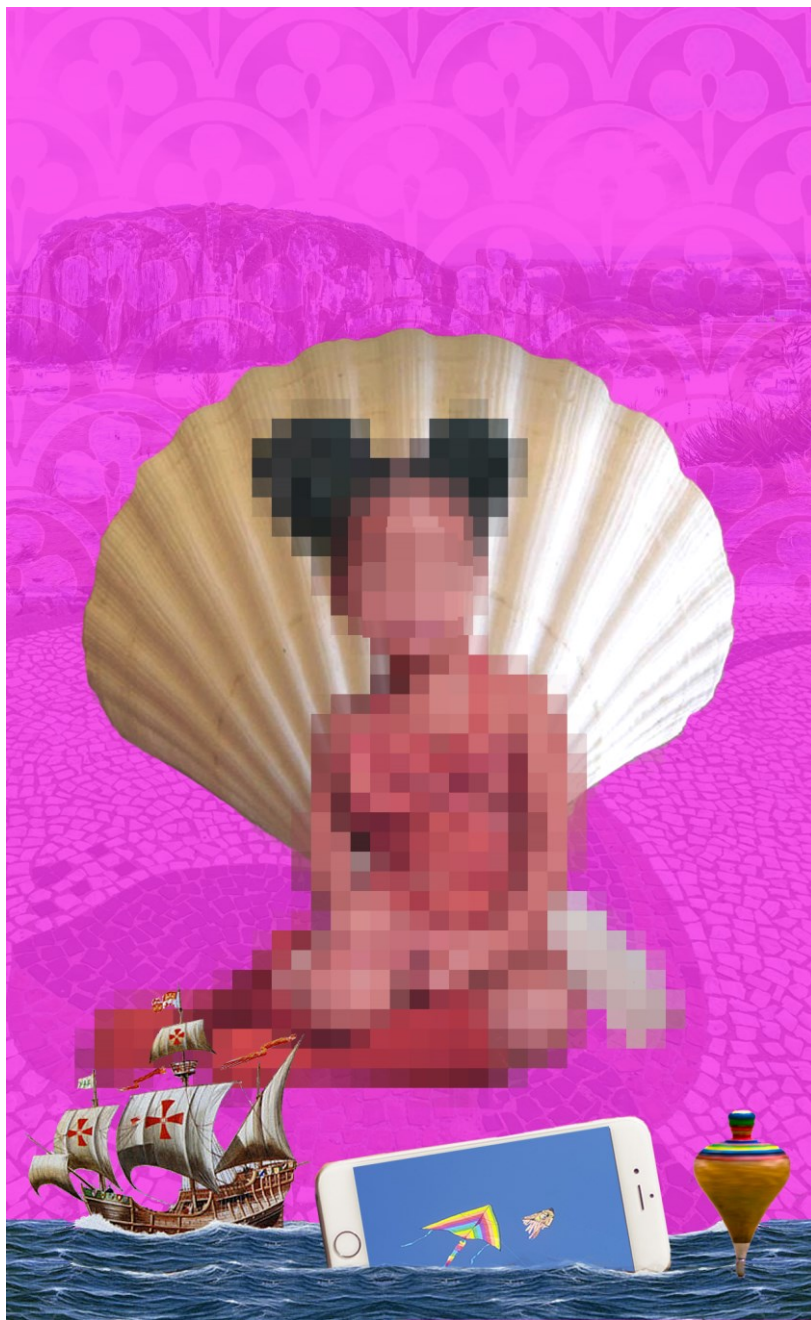


Figura 18- Navegando em mares distantes, Denis Siminovich, Arquivos digitais .JPG . PSD, 2023.

A intenção é utilizar as imagens criadas como materiais poético-educativos em arte para leitura de imagens em análise críticas culturais e também abordar conteúdos da arte. Sendo os mesmos apresentados no formato de cartão postal impresso para o manuseio, dispostos em conjunto à caixa e sua sensorialidade. Nas atividades práticas em sala de aula, a caixa é apresentada conjuntamente com a projeção digital das imagens. Assim, como um dispositivo capaz de gerar de interesse, compartilhando os processos de criação e experiências envolvidos na sua instauração para incentivo de ações com dispositivos digitais ou mesmo analógicos a fim de se multiplicar a conscientização dos temas que as imagens abordam.

QUESTÕES PARA MERGULHOS

1. Que imagens são estas?
2. Que fotos elas mostram?
3. Como elas estão compostas?
4. Como será que foram feitas?
5. Quem são as crianças? Podemos dizer quem são?
6. Como os corpos e rostos estão representados?
7. O que isso pode nos dizer?
8. O que fazem?
9. Onde estão?
10. Você reconhece na paisagem algum lugar?
11. Reconhece brinquedos e objetos?
12. O que é brincar?
13. Você sabe o que é pixel?
14. O que é um dispositivo móvel?
15. Já olhou vídeos nas redes sociais?



2.1 Sobre nadar nas imagens



Imagens de crianças no e para o ensino da arte para infâncias

Palavras, Imagens, ondas. Quando você pega uma onda, jacaré. Quando a onda é forte, uma morra. Uma série de grandes ondas te bota pra remar, se não quiser tomar na cabeça, rema! Dá joelhindo e fura a onda por baixo até atingir a rebentação. Onde a água faz horizonte, o céu. A perspectiva some: silêncio, peixes e baleias. Vem uma onda, aí rema pra surfar ela. Sé forte demais, o bicho pega. E, se cair da onda, é vaca na certa! O corpo embola no fundo, não vê nada. Pode se perder dentro da água num movimento circular terrível, empurrado pela energia da natureza.

A antiga floresta de símbolos, hoje é onda, mar, oceano líquido, mundo líquido⁶⁷ do conhecimento, da cultura e arte digitalizados.



A vida moderna é um mar de imagens. Nossos olhos são inundados por figuras reluzentes e blocos de texto explodindo sobre nós por todos os lados. O cérebro, superestimulado, deve se adaptar rapidamente para conseguir processar esse rodopiante bombardeio de dados desconexos. A cultura no mundo desenvolvido é hoje definida, em ampla medida, pela onipresente mídia de massa e pelos aparelhos eletrônicos servilmente monitorados por seus proprietários. A intensa expansão da comunicação global instantânea pode ter concedido espaço a um grande número de vozes individuais, mas, paradoxalmente, esta mesma individualidade se vê na ameaça de sucumbir.⁶⁸

Esse mar de imagens faz parte de uma questão que opera nos objetos de estudos da arte no “oceano” do Ensino da Arte. Está por toda parte no mundo palpável e no virtual. Esse “não lugar” onde tem de tudo é a nuvem, o *infomar*, a rede da internet. Mas, também tem sementes. As imagens da arte antiga e de hoje, de todos os tempos e lugares. Ele é vasto. Como o professor pode nadar nele sem se embrulhar na água? Tem os livros, os museus... mas, vai competir com tempo? Com o Tempo do planejamento? Das aulas? Do currículo?

Como sobreviver nesta era da vertigem? Precisamos reaprender a ver. Em meio à tamanha e neurótica poluição visual, é essencial encontrar o foco, a base da

⁶⁷ BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001. P. 137. Sobre a fluidez como conceito filosófico para pensar a vida na modernidade ver Bauman. O autor reflete sobre as consequências na percepção espaço-temporal na era dos softwares. “ Se soubermos que podemos visitar um lugar em qualquer momento que quisermos, não há urgência em visita-lo (...)”. O tempo instantâneo e sem substância do mundo dos softwares é um tempo sem consequências. Na instantaneidade infinita apontada pelo autor as imagens transitam (meu grifo).

⁶⁸ PAGLIA, 2014, pg. VII.



estabilidade, da identidade e da direção na vida. 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 o foco é oferecer aos olhos oportunidades de percepção estável – e o melhor caminho para isso é a contemplação da arte.⁶⁹

Paglia fala acidamente de seu contexto norte americano, onde, segundo a autora arte erudita perde terreno para o mundo da cultura midiática. A autora remete à profusão de imagens midiáticas como uma barreira ao aprendizado. Sua leitura no livro *Imagens Cintilantes* de imagens vai desde o Egito Antigo aos filmes de cinema de Star Wars. Das imagens pictóricas estáticas até as em movimentos. O Brasil, ao que parece, tem crescido muito com os incentivos à cultura, a organização dos Museus e programas governamentais para um ensino da arte. Apesar disso, o fenômeno do uso tecnológico em massa apresenta um desafio para o Ensino da Arte.

O estudo das imagens do mundo da arte na escola tem papel importante na formação no contexto contemporâneo. Vivemos em uma “civilização das imagens” conforme Analice Dutra Pillar⁷⁰ na qual a informação e cultura possuem tratamentos visuais. E, constitui um componente central na comunicação. Sua multiplicação, repetição e difusão intermináveis no cotidiano e no mundo virtual amplificam e complexificam seu poder simbólico “substituindo” objetos e fenômenos da realidade.

Ao procurar em livros alguma imagem que pudesse servir ao propósito deste exercício passei a visitar tudo aquilo que vem contribuindo para minha formação e pesquisas pessoais. Desde pintura moderna a arte tecnologia. Parte do que os textos lidos abordam sobre a atual ideia de professor propositor e as novas reflexões sobre as direções ao ensino das Artes Visuais pareceram possuir certa relação com a imagem e tudo aquilo que constitui seu entendimento: seja visual como simbólico. Na Arte Contemporânea a imagem possui um lugar distinto e central; seja como obra, registro ou meio de promoção. A preocupação deixa a necessidade do preparo para estética e vai para a pesquisa e investigação criativa. Mas, como o ensino da Arte Visuais pode abranger a fundação nos níveis de ensino Fundamentais

⁶⁹ *Ibidem.*, pg. VII.

⁷⁰ PILLAR, 2002, p.74. IN: PILLAR, Analice Dutra. **A Educação do Olhar no Ensino da Arte.** In: In: BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2007, p.71-82.

e Médio para facilitar aos alunos desenvolverem processos de aprendizagem? Podemos encontrar uma resposta para esta dúvida no que Michael J. Parsons, da Universidade Estadual de Ohio – EUA, diz que devemos mudar a antiga concepção que tinha-se sobre as habilidades infantis na pesquisa sobre ensino da arte para infância.

Costumávamos pensar que as habilidades importantes, tanto para o ensino quanto à pesquisa, eram aquelas da criação e da percepção das qualidades estéticas das obras de arte. Agora devemos nos preocupar principalmente com habilidades para interpretar obras de arte, para fazer sentido delas. Essas habilidades sobrepõem-se às habilidades perceptivas, é verdade, mas somam-se à elas. Ao serem adicionadas, elas mudam nossa idéia do que são as habilidades perceptivas. Falávamos como se fossem questão de muita discriminação sensorial dos elementos ou da mais complexa compreensão da organização das partes no todo. Agora é questão de achar a percepção significativa de alguma maneira.⁷¹

A fotografia e vídeo digitais de perfis profissionais diversos em profusão nas redes sociais estão transformando o modo como compreendemos as linguagens artísticas, o comportamento, a propaganda, as relações sociais, as narrativas pessoais pela ficcionalização da vida em subjetividades imagéticas digitais. Como o filme *O Show de Truman*⁷², as pessoas expõe sua vida ao público internauta em postagens diárias num ciclo vicioso de busca de aprovação e sucesso. A rolagem infinita de imagens nos aplicativos, dispositivos computacionais móveis, televisivos, programas de busca na internet promovem uma superexposição de imagens percebidas, apreendidas e consumidas. Neste contexto de uma cultura digitalizada e digital constrói-se cada vez mais uma sociedade pautada no conhecimento plural e hiperfragmentado, na qual a realidade e a cultura contemporânea ou do passado são codificados em signos visuais e escritos. É comum vermos profissionais diversos mostrando em vídeos e postagens conteúdos que poderiam ser trabalhados como aulas. Por exemplo, no campo das artes, um curador de Bienal fotografa seu processo de

⁷¹ PARSONS, Michael J. Universidade Estadual de Ohio – EUA. Mudando direções na arte-educação contemporânea. Palestra . V Encontro Compreender a Arte: um ato de cognição verbal e visual. 25 a 28 de agosto de 1999. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/arte/text_5.htm>. Acesso em 09/03/2012

⁷² Filme norte-americano de comédia dramática dirigido por Peter Weir e escrito por Andrew Niccol. Estrelado pelo ator Jim Carrey, o filme mostra a vida de Truman Burbank, um homem que não sabe que está vivendo numa realidade simulada por um programa de televisão, transmitido 24 horas por dia para bilhões de pessoas ao redor do mundo. Truman começa a suspeitar de tudo que ocorre ao seu redor e, embarca em uma busca par descobrir a verdade sobre a sua vida. Disponível em: http://pt.m.wikipedia.org/wiki/The_Truman_Show Acesso em: 29/05/2023

trabalho, sua vida cotidiana, os livros que lê, as obras que mais gosta, fazendo uma leitura de uma obra de arte...

A leitura de imagens de obras de arte ocupa espaço consolidado nas aulas de artes. É por meio desta que o olhar dos (as) estudantes é alfabetizado esteticamente, mediado ao pensamento crítico, à história da arte, à contextualização, aos conteúdos da arte e são impulsionados para experimentações artísticas. O olhar é educado⁷³, assim, para ver, segundo Pillar. Ver como ato de compreender e atribuir significações às imagens trazidos para linguagem. Ao ver precisamos decodificar signos de uma cultura e compreender o sentido que criam a partir do modo como estão organizados.

Sendo assim, as imagens por mim criadas nesta pesquisa tem a finalidade de serem utilizadas como disparadoras de experiências e instrumentos para o exercício de leitura de imagens nas aulas. Assim como um dispositivo para discutir como as crianças de hoje se veem nas imagens digitais, no mundo digital e como percebem o brincar através das leituras que podem fazer. Para convidar com, isso a nadarem nas imagens da arte que abordam o assunto.

2.2 Imagens da Infância na arte

Os processos de trabalho artísticos aqui apresentado voltam-se para o ensino da arte e suas múltiplas aberturas para se pensar infâncias, em especial a infância internetizada. O tema das imagens da infância com crianças brincando possui uma profusão iconográfica em



vários momentos da história da arte e do ensino da arte. Ao trabalhar com este nas bricolagens educativas encontrei um leque de possibilidades para abordar a questão da relação entre infância e tecnologias digitais e a identidade da criança em sala de aula.

Apesar de não ignorar o fato de um processo de infantilização da infância gerado pela cultura contemporânea midiática e do consumo, o que aqui me interessa como professor de artes, ao utilizar os trabalhos produzidos na prática diária, é pensá-la filosoficamente e poeticamente enquanto

⁷³ PILLAR, 2002, p.72.

tempo de devaneios, potência aos processos de ensino-aprendizagens ligados a iconografias do brincar. O conceito de infância que permeia a pesquisa é fundamentado na *Poética do Devaneio* de Bachelard (1988), considerando-a como momentos de existência fenomenológica onde o pensamento se funde com o fenômeno do devaneio. Para o autor a infância parece ser o momento de existência ilimitada marcada pelo sonho e devaneio. Devaneio de alçar voo e não de fuga.

Na nossa infância, o devaneio nos dava a liberdade. E é notável que o domínio mais favorável para receber a consciência da liberdade seja precisamente o devaneio. Apreender essa liberdade quando ela intervém num devaneio de criança só é um paradoxo quando nos esquecemos de que ainda pensamos na liberdade tal como a sonhávamos quando éramos crianças. Que outra liberdade psicológica possuímos, afora a liberdade de sonhar? Psicologicamente falando, é no devaneio que somos seres livres.⁷⁴

Assim, as imagens da infância, imagens que uma criança pôde fazer, imagens que um poeta nos diz que uma criança fez, são para nós manifestações da infância permanente. São imagens da solidão. Falam da continuidade dos devaneios da grande infância e dos devaneios de poeta.⁷⁵

Conhecer a história da infância por trás das imagens constitui parte importante para melhor relacionar os trabalhos que apresento para abrir espaço de conversas a respeito deste aspecto da identidade. A representação da infância aparece em iconografias da imagem de crianças nas artes plásticas e visuais, no cinema, no teatro desde o século XVI na Arte Ocidental; no século XX, em programas de televisão, telenovelas, séries, fotojornalismo, publicidade. A sua presença nas mídias digitais é um recente fenômeno e o debate nas aulas de arte pode contribuir para um processo de novas aprendizagens culturais e sociais conectadas à arte e ao uso de tecnologias.

Em outro aspecto, a arte feita na infância foi e continua sendo pesquisado no campo do ensino da arte. Victor Lowenfeld em seu livro *A criança e sua arte*⁷⁶ mapeou os processos e estágios de desenvolvimentos do grafismo e vocabulário artístico e simbólico da criança

⁷⁴ BACHELARD, 1998, P.95. BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio** / Gaston Bachelard ; [tradução Antônio de Pádua Danesi.] - São Paulo: Martins Fontes, 1988.

⁷⁵ *Ibidem*, p.95.

⁷⁶ LOWENFELD, Viktor. *A Criança e sua Arte (Um guia para os pais)*. Tradução Miguel Maillat. Editora Mestre Jou, São Paulo, 1977. Lowenfeld foi Professor de Arte Educativa na Universidade Estadual da Pensilvânia e realizou palestras, conferências e publicações nos EUA e Europa. Foi um dos líderes dos Cursos de Arte nas Escolas pautando sua área de pesquisa da criatividade e estética na arte da criança e adolescente relacionadas ao desenvolvimento psicológico e personalidade; incentivando às práticas do desenho, pintura e modelagem no despertar das potencialidades criativas.

apresenta imagens produzidas por crianças. Até o início do século XXI essas descobertas sobre uma linguagem da arte infantil serviam como guias da prática docente na escola assim como nutriram o interesse de artistas da vanguarda moderna internacional e brasileira (como Tarsila do Amaral, Cândido Portinari, Di Cavalcanti). No contexto do ensino da arte contemporâneo no Brasil tais premissas podem fornecer informações sobre a aprendizagem, contudo, perdem sua razão de balizar o conhecimento didático tendo em vista o território experimental que a arte contemporânea propõe.

As infâncias com as quais o professor irá relacionar-se, hoje, no Brasil são diversas. Poderão ser de contextos sociais e culturais diferentes, multiplicidades étnicas e identitárias, faixas etárias distintas, olhares múltiplos, personalidades e inteligências complexas. Entender quais são essas infâncias se faz necessário à prática docente.

Do ponto de vista social o entendimento do que é infância transformou-se com os tempos e culturas. Imagens e representações da infância encontradas na história da arte e história da educação contribuem para o entendimento do assunto. Susana Rangel⁷⁷ nos atenta para as imagens produzidas na infância por meio da embricada relação entre símbolos e formas da linguagem gráfico-plástica infantil fruto da imaginação e memória afetiva que por volta dos sete ou oito anos é progressivamente invadida e substituída por estereótipos (que vão se constituindo no contexto escolar através do ensino dos adultos). E, que rompem com o processo individual de conquistas do desenvolvimento gráfico-plástico de expressão simbólica sobre o mundo olhado. São elas, conforme a autora, a casinha, as árvores com maçãs, nuvens azuis, o sol, as flores, a figura humana de palito... desenhadas, pintadas, modeladas num ciclo de repetições e empobrecimento da linguagem. Cabe aos professores(as) desafiar a curiosidade das crianças a explorarem o suporte, os materiais, as cores, as linhas, as formas e abastecê-las de imagens do mundo e da cultura, conforme a mesma autora diz, para que o conhecimento significativo ocorra. Não são incomuns imagens a presença de personagens de histórias e filmes midiáticos que povoam o imaginário das crianças e nas escolas. Estas últimas que, por sua vez, possuem a responsabilidade de instituir “experiências estéticas, éticas, que modelam a percepção e subjetividades e as

⁷⁷ **A importância das Artes na Infância.** In: SUSANA RANGEL vieira da cunha. (Org.). **As artes no universo infantil.** 4ed.porto alegre: Mediação, 2017, v. 1, p.15-56

relações com o mundo” por uma “pedagogia da visualidade “. Fundamental lembrar aqui as imagens produzidas na infância que vão incorporando-se ao vocabulário gráfico-plástico nos diferentes estágios de desenvolvimento dos primeiros anos de vida que possuem ligação direta aos sentidos, ao corpo a experimentação: garatujas, manchas, riscos, formas emaranhadas, repetições, rasgos, papéis amassados e furados, espaços vazios, pontos, círculos, linhas soltas. Assim como as imagens resultantes dos processos de representação simbólica: manchas de riscos e estruturas circulares, filamentos e girinos, sóis, figuras-humanas, e outros símbolos que daí vão sucedendo junto a histórias inventadas ou não.

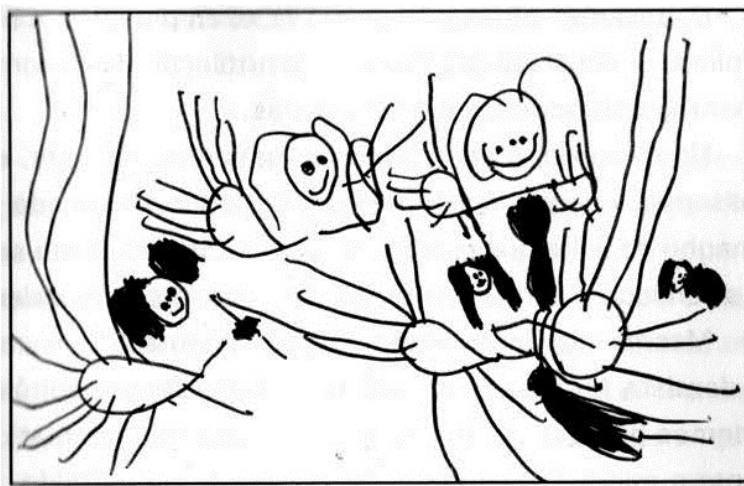


Figura 19 - Figuras-humanas, dos arquivos de Susana Rangel, desenho, s/data.

Destaco aqui as representações de crianças na Europa que acompanham a passagem das imagens de culto medievais para imagens humanistas a partir do Renascimento como Lóic Chalmel⁷⁸ nos mostra. Derivadas da produção social para um “grupo social hegemônico” que “encomenda, compra e promove”⁷⁹; e, categorizadas, hoje, como cenas de gênero e retratos para suprirem o gosto de elites renascentistas, surgem posteriormente as “às cenas épicas e mitológicas que glorificavam” “monarcas absolutos”⁸⁰. Inicialmente a arte era

⁷⁸ CHALMEL, Loïc. **Imagens de crianças e crianças nas imagens: representações da infância na iconografia pedagógica nos séculos XVII e XVIII** Dossiê: "Imagem e pesquisa em educação: currículo e cotidiano escolar". *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 25, n. 86, p. 57-74, abril 2004. Tradução de Alain François, com revisão técnica de Inês Barbosa de Oliveira. Acesso em: <http://www.cedes.unicamp.br> Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302004000100005> acesso em : abril 2004

⁷⁹ DEBRAY apud CHAMEL, 2004, p.60.

⁸⁰ CHALMEL, 2004, p.60.

privilégio de príncipes e pessoas da igreja passam a propriedade privada e aos museus públicos mais tarde.



Figura 20 - Las meninas, Diego Velázquez (1599–1660), óleo sobre tela, 2,340 × 2,706 m, 1656. Museo Nacional del Prado.

Disponível

em:https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diego_Vel%C3%A1zquez_%281599%E2%80%931660%29,_Las_meninas,_1656.jpg

Nas pinturas sacras a imagem da criança, conforme Philippe Àries aparece como anjo adolescente, “o menino Jesus e o *putto* ou criança nua”⁸¹. Este último, contudo, perdura, na sua nudez decorativa, até a “foto de arte” dos álbuns de família do século XX instrumento pedagógico da Igreja. Sendo assim, as cenas de retratos e outras “cenas de gênero caracterizam-se pelo “realismo” a partir do século XVII ocupa uma iconografia laica, especialmente nos países reformados. Àries pesquisa na arte, imagens da infância representada para estudá-las enquanto documentos da educação.

Os retratos de crianças sozinhas pintados sem o pai ou a mãe, nos séculos XVII e XVIII, constituíram uma nova iconografia que abordavam o tema da efemeridade e transitoriedade desse período da vida humana, conforme Chamel.

⁸¹ ÀRIES apud CHAMEL, 2004, p.60.

[...] também no século XVII que os retratos de família bem mais antigos tendem a se organizar em torno da criança, a qual se torna o centro da composição (...). O pintor barroco conta com elas [as crianças] para dar ao retrato de grupo o dinamismo que lhe faltava. Ainda no século XVII, a cena de gênero reservará à infância um lugar privilegiado: há inúmeras cenas de infância com caráter convencional, aulas de leitura, nas quais persiste o tema da aula da Virgem da iconografia religiosa dos séculos XIV e XV, aula de música, moços ou moças desenhando, brincando (...).⁸²

As pinturas com retratos e cenas de gêneros, conforme o autor revelam concepções de infância e de sua educação. Os rostos de Elisabeth Vilegée Lebrun e sua filha elevam a imagem como mãe educadora. Desde os tempos mais remotos as mães ocupam o lugar da educação cultural e moral das suas crianças.



Figura 21 - Elisabeth Vilegée Lebrun e sua filha, Elisabeth Vilegée Lebrun ,
óleo sobre madeira, 105x 84 cm, 1786, Museu Louvre.
[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Madame_Vigee-
Lebrun_and_her_daughter,_Jeanne_Lucia_%28Julie%29.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Madame_Vigee-Lebrun_and_her_daughter,_Jeanne_Lucia_%28Julie%29.jpg)

Não era incomum o trabalho na infância. Com a Revolução Industrial mães e crianças trabalhavam nas fábricas de fiações para contribuírem a renda familiar em turnos de até 14 horas, e as crianças num regime de exaustão e castigo. A educação para as crianças de classes trabalhadoras, assim, aumentava a sua fragilidade. As escolas para crianças, as quais surgem

⁸² ARIÈS, 1973, p. 38. ÁRIES, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Trad. Dora Flaksman. Editora Guanabara, 2ª ed. 1986. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5525040/mod_resource/content/2/ARI%C3%88S.%20Hist%C3%B3ria%20social%20da%20crian%C3%A7a%20e%20da%20fam%C3%ADlia_text.pdf

no contexto da modernidade colonial, se instituem como lugares específicos de ensino para as classes populares somente quando o governo da população é concebido em termos educacionais via projeto das Nações estatais contemporâneas. As escolas como hoje as conhecemos surgem, na Europa, somente a partir do século XIX. Este lugar específico, naturalizado para conter crianças, é recente, possui pouco mais de 500 anos de sua implementação na sociedade Ocidental. Quer dizer que as crianças não brincavam? Certo que sim.

A concepção de infância como tempo de brincar é nova. No século XV as crianças europeias não eram percebidas do mesmo jeito que hoje. Àries fala das representações **como pequenos adultos:**

No início do século XVII, essa polivalência não se estendia mais às crianças muito pequeninas. Conhecemos bem suas brincadeiras, pois, a partir do século XV, quando os putti surgiram na iconografia, os artistas multiplicaram as representações de criancinhas brincando. Reconhecemos nessas pinturas o cavalo de pau, o catavento, o pássaro preso por um cordão,, e, às vezes, embora mais raramente, bonecas. E um tanto ou quanto evidente que esses brinquedos eram reservados aos pequeninhos, No entanto, podemos nos perguntar se tinha sempre sido assim e se esses brinquedos não haviam pertencido antes ao mundo dos adultos. Alguns deles nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Da mesma forma, as pás que giravam na ponta de uma vareta só podiam ser a imitação feita pelas crianças de uma técnica que, contrariamente à do cavalo, não era antiga: a técnica dos moinhos de vento, introduzida na Idade Média, o mesmo reflexo anima nossas crianças de hoje quando elas imitam um caminhão ou um carro.⁸³

Por volta de 1600, a especialização das brincadeiras atingia apenas a primeira infância; depois dos três ou quatro anos, ela se atenuava e desaparecia! A partir dessa idade, a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos, quer entre crianças quer misturada aos adultos, Sabemos disso graças principalmente ao testemunho de uma abundante iconografia, pois, da Idade Média até o século XVIII, tornou-se comum representar cenas de jogos: um índice do lugar ocupado pelo divertimento na vida social do *Âncien Regime*.⁸⁴

Wilson⁸⁵ nos relata que entre os anos de 1565 e 1570 Gian Paolo Lomazzo, artista e teórico de Milão, desenha a Alegoria da carreira do artista na qual representa, “no centro da metade inferior”, “a criança subindo as escadas que representam o seu desenvolvimento

⁸³ ÀRIES,1986, pg 88.

⁸⁴ Ibidem, pg 92.

⁸⁵ WILSON, Brent. Mudando conceitos da criação artística: 500 anos de arte-educação para crianças. In: Barbosa, Ana Mae e Sales H.M O ensino da arte e sua História. São Paulo: Mac/USP, 1990, p.50-63. WILSON, 1990, p.52.

como artista. A dedicação e o esforço exigido da juventude estão representados pela figura subjugada ao seu lado inferior direito. O futuro do artista ajoelha-se à frente de Saturno, o que significa uma divina contemplação.” Há nesse contexto as figuras de Mercúrio (firmeza das mãos) e Baco (agitação divina e inspiração criativa), Minerva (deusa da sabedoria e do

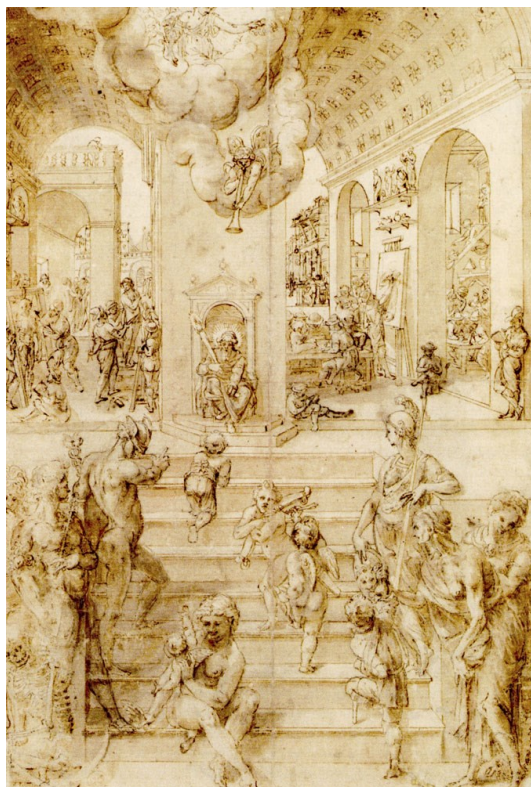


Figura 22 - Allegoria da Carreira do Artista, Gian Paolo Lomazzo, desenho, (1565 e 1570). Disponível em <https://www.pubhist.com/w6797>

intelecto). Conforme o autor, uma representação de promoção do novo status dos artistas ao nível das artes liberais produzindo e pesquisando conhecimentos não só manualmente como mentalmente.

No Brasil, no período das colonizações as crianças de nobres, filhos de senhores, escravos negros, índios, mulatos tinha diferentes tipos de educação. Debrét ilustrou a infância escravizada, catequizada. Artista brasileiros das vanguardas modernistas nacionais representaram a infância popular brasileira. Há de se recordar da herança do ensino da arte no Brasil da época colonial nas doutrinas jesuíticas e das representações da infância diretamente ligadas aos princípios religiosos da Igreja católica. Nascimento ⁸⁶ nos

atenta que o processo de pedagogização dos conhecimentos no Brasil foi fundado pelo jesuitismo. Devido a esta foi se formando uma “definição de um estatuto da infância” crescente que separou o mundo adulto e das crianças e desencadeou formas específicas de educação. O autor recorre ao conceito de infantilização de Deleuze para ilustrar esse processo. E, esclarece que tal condicionamento revela interesses dominante expressos em produções do saber e relações de poder. Ainda, segundo Nascimento, esse estatuto da infância definido pelo jesuitismo pode ser percebido em iconografias barrocas, em entalhes de altares, pinturas de teto de igrejas coloniais brasileiras entre os séculos XVI e XVIII.

⁸⁶ NASCIMENTO, Erinaldo A. Formação profissional do “bom silvícola” nas artes e ofícios: a perspectiva do jesuitismo. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). Ensino da Arte: memória e história. São Paulo: perspectiva, 2008, pg. 27-48.

Portinari pintou uma série de quadros, intitulada “Brincadeiras de criança”, representando crianças brincando em cenas de crianças em várias situações brincando com brinquedos populares que remetem a sua própria infância em Brodovsky: empinando pipas, jogando futebol, pião, no balanço, brincando de roda, plantando bananeira, na gangorra...

No período chamado Modernismo, conforme Wilson⁸⁷, as imagens feitas pelas crianças tornaram-se fonte da energia criativa dos artistas europeus “assim como a *naive*, a tribal e várias outras formas de arte exótica para confirmar sua ideologia artística” e arte popular. Segundo Wilson⁸⁸, o Modernismo caracterizou-se pelo desejo de novidade, da inovação do ainda ser visto” e o frescor era encontrado também na arte das crianças; que, na época, acreditavam não estar afetada por convenções sociais próximas de uma pureza ou de forças cósmicas e primitivas. E, afastadas das convenções artísticas acadêmicas.

Ao pensarmos na representação de crianças segundo esses autores a configuração do corpo denota sua íntima relação ao estatuto de infantilização e sua subordinação a figura adulta. Na Idade Média o rostos das crianças era pintado com aparência adulta como menino Jesus e seus corpos roliços. Mas, a partir do Renascimento Europeu com a valorização da cultura e greco-romana, os cânones artísticos de figuração e uma ciência da visualidade realista, a imagem idealizada dos Bebês fofinhos multiplicou-se em representações religiosas, encomendas de retratos de famílias poderosas, retratos de príncipes e princesas com seus brinquedos favoritos. A infância começa a ser pensada como tempo de inocência. O corpo infantil, desde então, vem sendo associado a noção construída de fragilidade e a inteligência da criança controlada por mecanismos sociais. A imagem de crianças vai sendo, assim, construída no imaginário ocidental desprovida de autonomia. Hoje, nas redes sociais, o corpo da criança é mostrado, digitalmente, fotograficamente, videograficamente, em realismo e detalhamento em situações cotidianas e vulnerabilidade pelas lentes de dispositivos móveis. No que se refere a sua constituição social, a criança e seu corpo são protegidos por leis internacionais em inúmeros aspectos. Discutir esse estatuto e visibilidade do corpo infantil nas mídias digitais por meio de imagens poéticas pode contribuir para pensar sobre o mesmo no contexto escolar.

⁸⁷ WILSON, 1990, p.56.

⁸⁸ Ibidem, p.57.

Corpos-pixel na Arte

Na arte desde dos tempos Pré-Históricos, Antigos, Modernos até os dias Contemporâneos a representação do corpo humano é um tema pictórico e visual de grande

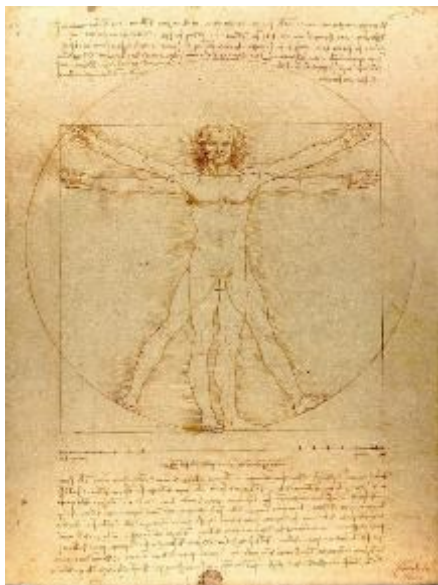


Figura 23 - Notas das Proporções do corpo humano segundo Vitruvius, Leonardo DaVinci, cerca de 1490. <https://www.publicdomainpictures.net/en/view-image.php?image=284942&picture=vitruvian-man-vintage-drawing>

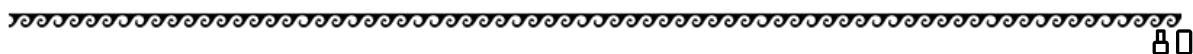
importância, documentando culturas e civilizações. Basta lembrar do homem Vitruviano (datado c. 1490) de Leonardo Da Vinci que é uma descrição visual das teorias da proporção humana de Vitruvio, estava em sintonia com a arte e ciência humanista renascentista pautado no paradigma geométrico de proporções, simetria e perfeição, na valorização da cultura Antiga Clássica, e valores patriarcais.

Mesmo com a quebra dos paradigmas históricos de concepção artística pelas vanguardas europeias, com a ruptura da visão perspectiva do cubismo Picassiano, que constituíram uma abertura para as experimentações dadaístas com a fotografia, a presença humana não deixou de estar presente nos interesses dos artistas. E a mesma aparece em fragmentos em vistas planas ou formas geométricas ancoradas na estética da arte primitiva africana e na arte infantil. Uma nova iconografia do corpo humano distorcido ou refratário dos efeitos da Segunda Guerra Mundial modifica a ilusão do corpo belo, sagrado ou natural relacionado com as máquinas e tecnologias modernas em inúmeras experimentações artísticas.

[...] na passagem do século XX para o XXI, a reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensões biomaquínicas está criando a natureza híbrida de um organismo protético, ciber que está instaurando uma nova forma de relação ou continuidade eletromagnética entre o ser humano e o espaço através de máquinas.

89

⁸⁹ PALUMO apud SANTAELLA, 2003, p.66. SANTAELLA, Lucia. **As artes do corpo biocibernético**. In: DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade, Editora São Paulo: UNESP, 2003.



Há, em decorrência desses processos, uma compreensão de que há necessidade de "superação da oposição entre universo orgânico corpo e o universo mecânico tecnologia em prol de uma nova lógica da complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pelas máquinas. Lúcia Santaella denomina a este "novo estatuto do corpo humano" como *biocibernético*. A autora diz que uma das tarefas que "os artistas estão tomando a si é de criar um novo imaginário do corpo e da consciência nesta nova era". (2003, p. 67). Sendo assim, "tudo aquilo que constitui o humano foi sendo colocado em algum nível de interrogação" culminou no que é entendido hoje como "pós-humano". Expressão que Santaella diz "sinalizar as mudanças físicas e psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas, sensoriais que estão em processo"⁹⁰. É nesse contexto de transmutação das formas de existência da humanidade, que abalam profundamente a concepção humana, que:

" [...] o corpo transfigurado foi se tornando, implícita ou explicitamente, o ponto de convergência das artes, desde as artes artesanais, performáticas, instalações até as artes que se utilizam das tecnologias digitais para explorar a desfronteirização do corpo físico, sensorial, psíquico e cognitivo.⁹¹

Na fotografia e no cinema, o corpo aparece como vestígio analógico de *photons* que se inscrevem na superfície de filmes. Mais um passo se deu com a videografia, registro eletrônico ao vivo em tempo real. mas esse corpo ainda é analógico, e sob o olhar mecânico da câmera, mantém essas qualidades espaciais e temporais na sua inscrição luminosa. Ao serem colocados em banco de dados de memórias eletrônicas, esses corpos eletrônicos passaram a ser manipulados infinitamente em mesas e menus de processamento, adquirindo uma existência sintética muito diversa da natureza analógica que os fixa em fotogramas de natureza química. O corpo convertido em grãos de pixels torna-se informação e pode ser metamorfoseado por meio de efeitos especiais de botões e comandos. Esse corpo efêmero e evanescente, qual uma vertigem de luz, passeia fantasmaticamente, sem peso e matéria, pelo fluxo eletrônico. Mesmo assim seu ponto de partida é ainda um corpo mimético e indicial, gerado a partir de um registro físico que é transmutado em dados simbólicos.⁹²

Porque então trabalhar imagens do corpo dentro da sala de aula? O corpo humano em sua natureza orgânica ainda nos identifica e nos individualiza num cenário pós-humano. Entre outros conhecimentos mediados na escola ao desenvolvimento da criança, para a autoconscientização e exploração das potencialidade, são viabilizadas pela experimentação dos sentidos e do corpo. Imagens do corpo podem representar emoções, sentimentos,

⁹⁰ SANTAELLA, 2003, p.67.

⁹¹ Ibidem, p.68.

⁹² SANTAELLA, 2003, p.91.

sensações, sentidos, histórias, culturas, potências, identidades como conteúdo de ensino. Imagens do corpo da criança são como espelhos, dão acesso para trabalhar a autoimagem e o devaneio. Na aula de artes pode ser conteúdo para abordar assuntos da arte e temas culturais. As representações eletrônicas dos corpos oferecem imagens de não semelhança para refletir sobre comportamentos dentro e fora das “telinhas”, o universo da cultura digital, concepções de imagens dentro e fora do campo das Artes Visuais.

3. Seu SUNGA: dispositivo para olhar o mundo e entender a fotografia

Entre os objetos artísticos e material educativo que compõe a caixa Bricolarium-Pixelis está também o “Seu SUNGA”. Seu Sunga é um objeto que “simula” um dispositivo móvel quase no tamanho real que possui um mecanismo de abertura que remete ao visor, a tela que mostra as interfaces digitais, um quadro para ver através semelhante ao usado para fazer desenho de observação assim como lembra o visor de uma câmera fotográfica digital em grandes dimensões. Ele foi desenvolvido como dispositivo para propostas de aprendizagens voltadas para experiências de observação, autoanálise e práticas de desenho e bricolagem como ativador de lembranças, memórias pessoais e coletivas afetivas em relação aos sentimentos, emoções, lembranças, memórias visuais para pensar os efeitos da pandemia covid-19 com experimentações artísticas baseadas nos princípios compositivos da fotografia e bricolagem.



Figura 24 - SEU SUNGA em 3 momentos didáticos, Denis Siminovich, Fotografia digital, 2022.

Processo de criação

Seu Sunga foi feito com resíduos de uma caixa de papelão que catei numa loja de brinquedos. Com o material em meu espaço de trabalho recortei o material nas dimensões de um dispositivo móvel e um espaço para o visor ao criar um mecanismo de dobra. Após isso, pinte com tinta acrílica sua superfície e decorei o espaço respectivo da interface com botões coloridos. Nomeei Seu SUNGA parodiando uma marca conhecida de telefones celulares, assim como possui relação a vestimenta de mergulhar nos mares, rios e piscinas.

Origens e intenções

O mesmo, desenvolvido como objeto artístico-educativo, foi criado e utilizado como material para ensinar durante das experiências de Estágio Fundamental Obrigatório⁹³ do Curso em uma escola municipal, no ano de 2022 em duas turmas do 2º ciclo do Ensino; O estágio foi realizado no “período final “da Pandemia covid-19. Criado como um objeto-propositor-poético junto do projeto “Retratos e Cenas da pandemia Covid-19 por processos híbridos e Objeto-Propositor-poético SEUSUNGA”. SeuSUNGA tem a proposta de oferecer experiências múltiplas com o objetivo de expandir a prática artística de processos híbridos

⁹³ A presente proposta foi desenvolvida como atividade para a disciplina Estágio II - Docência em Artes visuais no ensino fundamental 2022, ministrada pela professora Prof^a. Luciana Gruppelli Loponte, com quem tive a alegria de aprender como se faz um projeto de ensino em artes para escola.

contemporâneos de criação nas aulas para contribuir em experiências de ensino-aprendizagens para os contextos de duas turmas do 2º ciclo. O projeto teve como estímulo a demanda por mim percebida de contribuir com novas experiências mediadas dentro das aulas. Com o desejo de expandir as situações de ensino-aprendizagem em artes mediadas pela professora - voltados à práticas docentes que envolveram a leitura de histórias, conversas e apresentação de imagens culturais e uso de clichês que estimularam o desenho e pintura de temas como volta das férias, camiseta de presente para o dia dos pais, do folclore brasileiro como o saci-pererê, e temas da tradição e cultura gaúcha (cavalo, pássaro quero-quero, cuia de chimarrão).

O projeto de ensino propôs um processo de registros de fragmentos de emoções e vivências na Pandemia de COVID-19 por meio da criações híbridas. Para *estimular as crianças a registrarem memórias e sentimentos em relação a sua vida durante a Pandemia Covid-19 no contexto atual*. A partir de procedimentos da colagem, pintura e fotografia para realizações de *retratos, objeto-propositor-poético (dispositivo móvel de papelão), e montagem de cenas com brinquedos*. Os trabalhos produzidos foram desenhos, colagens com pinturas, registros fotográficos digitais com intervenções da imagem impressa. Através de procedimentos artísticos: *Lembra-sentir-Brincar-fotografar- desenhar- colar- montar- fotografar-pintar* para mobilizar e estimular as crianças a pensarem sobre momentos vivenciados durante o isolamento social a partir de experimentos artísticos e experiências sensoriais. Com isso, introduzir às crianças técnicas básicas de colagem, pintura, do ato de fotografar e modificar a imagem fotográfica promovendo uma compreensão de experimentação e “crítica” sobre os meios utilizados. *Favorecer experimentações para as crianças nas aulas de Arte agirem como protagonistas, que podem expressar seus sentimentos e sua criatividade por meio do processo artístico. Propor situações de experimentação de processos artísticos híbridos e ampliar o vocabulário artístico, o acesso dos alunos a criação de poéticas de subjetividades e estéticas contemporâneas. Articular com isso, Criação, Crítica, Fruição, Estesia, Expressão, Reflexão.*

Seu SUNGA - Três Momentos Didáticos

Os momentos principais das situações de aprendizagens que envolvem o seu uso correspondem a fotografia acima: 1) a produção e criação do objeto; 2) o uso do “celular” com aprendizagens sobre enquadramento fotográfico; 1) O resultado das observações pelo visor com experimentações em desenho e pintura. Na 3ª fotografia à direita (Figura 24), apresento o meu retrato – numa encenação do “Grito” de Munch - em desenho feito por minha filha após observar-me com o SeuSUNGA. Foi uma experimentação do material educativo antes de implementar o projeto nas atividades, em sala de aula, com as criança da escola.

A proposta do projeto envolveu, primeiramente, a experimentação do Seu Sunga, do professor-artista, por todas crianças de 6 a 8 anos para usarem-no como visor de enquadramento dos retratos de si e dos colegas. Inicialmente, apresentei uma máquina fotográfica analógica e uma câmera do celular e seus funcionamentos para que todos olhassem pelos visores. Após isso, apresentei o SEUSUNGA! A partir da conversa e proposição: “Como sentiram-se na Pandemia?”. E foram desafiados a realizarem a produção de Retratos e Cenas da pandemia Covid-19 por desenho e pintura. Ao utilizarem o objeto-artístico educativo poético cada um desenhou o retrato de um(a) colega captando pelo visor a imagem enquadrada de como o “fotografado(a)” se sentiu em relação ao risco de vida e enfrentamento ao vírus. “Fazendo uma fotografia de como se sentiram”. Para isso foram familiarizados a 3 enquadramentos básicos em um ponto de vista (o plano médio, primeiro plano e o close).

Na etapa posterior como *experiências práticas visando o desenvolvimento do repertório poético visual* cada estudante realizou a criação do seu próprio dispositivo (fig.26), por meio de pintura guache ao pintar o design da interface, uma decoração como “capa” da parte de trás e sua nomeação tendo nas mãos o molde de papelão produzido pelo professor. A partir disso, na terceira etapa, os(as) estudantes foram convidados a realização de uma Montagem (fig.28) de uma cena imaginária com a justaposição de brinquedos a partir da investigação de sentimentos e lembranças pessoais de uma cena, situação que ocorreram durante a pandemia. E, “captarem” (escolherem) enquadrarem com o visor de seus dispositivos. Cada aluno(a) fez sua narrativa, imaginária ou real, ao mesmo tempo que ia montando com os brinquedos uma cena.



Figura 26- Retratos dos colegas (em close) de dois alunos, guache em papel, 2023.



Figura 27- Estudantes em processo de montagem de cenas com brinquedos, fotografia digital, Denis Siminovich, 2023.



Figura 28- Uma cena de um grupo de alunos(as), Ponto-de-vista da aluna, Fotografia Digital, 2023.

O propósito deste dispositivo educativo é oferecer uma proposta e possibilidade de criação e construção de objeto artístico para os alunos e alunas que motive a experiência da criação artística crítica na direção da bricolagem e brincadeira, favorecendo o reconhecimento da origem do mecanismo fotográfico, do enquadramento, da fragmentação da imagem pelo olhar a realidade visível através do visor, um recorte retangular que seleciona o mundo visual por meio de uma parte, um quadro a enquadrar imagens, distinguir planos, olhar o mundo pelas lentes da bricolagem educativa sem interferência de interfaces tecnológica digital, do pixel, da imagem digital. Com este objeto uma série de proposições educativas foram criadas. As mesmas foram impressas em cartões num formato de ficha e incluídas junto à caixa *Bricolarium Pixelis*. Desenvolvido como material educativo para aulas de Artes para o ensino introdutório da Fotografia, seu mecanismo fundamental, “captação da imagem fotográfica” do retrato - como brincadeira de desenhar a fotografia. E, a utilização do dispositivo como recurso de olhar o outro e a si, suas emoções em relação às suas memórias e vivências durante a Pandemia do COVID-19. Os seguintes enunciados ativam as aprendizagens:

- 1) Pintar com tinta guache e pincéis, um Molde do Dispositivo (botões, interface e design do aparelho) de modo pessoal conforme as habilidades individuais. Criação de um objeto artístico e com um vínculo afetivo às crianças, como instrumento de inserção da criatividade e bricolagem em sala de aula e distanciamento da instantaneidade do digital, da máquina industrialmente produzida, do fetiche.

2) Utilizar o Dispositivo educativo para Olhar o retrato (close, em Primeiro Plano e Plano de detalhe (close) um(a) colega próximo(a) com alteridade e empatia. Como recurso para compreender o enquadramento.

3) Desenhar como observou e “fotografou” a pessoa numa folha de papel A4.

(Aspectos centrais que envolveram as situações de aprendizagem)

Proposições para trabalhar com SEUSUNGA

1. Crie com o seu próprio celular (Pense nas cores e aparência que quer o design dele. Invente um nome ou marca
2. Pinte da cor que imaginou
3. Para a área da tela (ou interface)
Crie, desenhe, Pinte, faça colagens dos botões dos aplicativos
4. Atrás elabore uma «capa»
5. Use o a área do visor para explorar enquadramentos. Assim como se faz uma fotografia, observe a imagem, cena e guarde na sua memória.
6. Faça o CLIK!
Pronto! Agora você fotografou.
Logo após desenhe numa folha ou caderno aquilo que lembrar!!

Percebi nas situações diárias observadas em sala de aula uma oportunidade de desafiar jovens estudantes a expandirem noções em torno de si e dos outros por meio da observação de suas produções como resultado de processo crítico de criação a partir da sua realidade. Nas duas turmas de 2º ciclo a prática artística era realizada com muita preocupação com a beleza direcionada ao estudo de temas culturais, da representação de imagens como procedimento de memorização, mas não da produção artística mobilizando suas realidades e subjetividades. Por isso, propus situações em que observaram os outros e a si mesmos - a partir do uso do visor do SEU SUNGA de cada um.

Trata-se de um objeto-artístico-educativo que cada estudante cria um simulacro de telemóvel com superfície design e interface a escolha. Esta “moldura” confeccionada a partir de escolhas individuais possibilita a ativação de memórias e afetos que resultam em exercícios de sensibilizações do olhar e da representação da realidade, de seus rostos, emoções em *retratos e cenas*, oferecendo assim um tempo e proposições para alteridades e

a experimentação de novas vivências. A partir desta proposta, vi uma oportunidade de trabalhar a questão das identidades (eu e o outro) em retratos e cenas de fragmentos de lembranças pessoais em relação aos sentimentos, emoções relativas à Pandemia do Covid-19. Como Projeto de Ensino em Artes propôs uma introdução a alfabetização das crianças para a linguagem das mídias digitais que permeiam o imaginário contemporâneo e as mediam culturalmente – como interfaces de dispositivos móveis, a fotografia digital, Filmes de Animação, canais no *Youtube* - que as deslumbram e divertem sem oferecer um olhar crítico de seus conteúdos. Edith Derdik bem nos alerta:

Cada vez mais a conduta infantil é marcada pelos clichês, pelas citações e imagens emprestadas. “A TV traz o mundo para você”. O imaginário contemporâneo é entregue a domicílio. A criança é submetida a um profundo condicionamento cultural, e é sobre estes conteúdos que a criança vai operar. A ilustração, o desenho animado, a história em quadrinhos, a propaganda, a embalagem são representações que se tornam quase realidades. O elefante desenhado é mais verdadeiro e presente do que o verdadeiro elefante que mora no zoológico, onde a criança raramente vai. Vivemos hoje sob o signo da ficção e da paródia.⁹⁴

Viabilizo também a experimentação individual criativa de registros fotográficos com a *ideia de brincar* com ela, estimulando numa prática de ateliê o gesto de explorar criativamente materiais e visualidades utilizando as fotografias autorais impressas como suporte. Propicia-se uma experiência de processo criativo a partir de registros visuais afetivos do ato de brincar de cada participante e sua posterior reflexão *sobre o que falta*. Além disso, o projeto potencializa a introdução de questões sobre a percepção do real e a imaginação, a alteridade do olhar e o desenvolvimento de habilidades visuais, vocabulários visuais e pictóricos individuais em consonância a sua sensibilidade. Também propicia a compreensão de procedimentos compositivos e alegóricos (explorados por artistas no século XX), pois com este exercício se introduz a noção de Híbridação na Arte, mistura, fazer/ desfazer em práticas de experimentação artística que provocam uma resposta poética sobre sua visão-sentir de *realidade x imagem* no mundo atual.

⁹⁴ Derdik apud Rangel, 2019, p13. Rangel Vieira da Cunha, Susana. Como vai a Arte na Educação Infantil? REVISTA APOTHEKE ISSN 2447-1267 v.5, n.3, ano 5, 2019. Arte e educação infantil.

Conforme Ostetto⁹⁵, realizar uma proposta pedagógica para crianças é construir uma prática que alargue as oportunidades de acesso à riqueza da produção artístico-cultural, promovendo a aproximação das mesmas aos diferentes códigos estéticos, ampliando seus repertórios vivenciais e culturais. Encorajar a experimentação, o contato, o manuseio, a exploração, a invenção, a produção com diferentes materiais é, como ela afirma o papel do professor. Assim como auxiliá-los no processo de expressão dos seus sonhos, devaneios e autonomia criadora. Desta forma, em conformidade a alguns princípios pedagógicos da artista e educadora Anna Marie Holm, a proposta Pedagógica Retratos e *cenar da Pandemia* é pensada como *um espaço de vivências e experiências do processo artístico* em que o adulto co-participa ao acompanhar e auxiliar as crianças em sentir-fazer-falar-ouvir- movimentar-se com segurança e coragem durante a criação e desafios.

Ostetto⁹⁶ descreve a proposta de ensino na arte para infância de Holm. Esta caracteriza-se pelo desafio A criança realizar no processo diário, a coragem de experimentar o desconhecido com arte que “envolve pesquisa (duvidar, fazer perguntas, buscar, experimentar, explorar materiais, ideias e possibilidades), conquista de autoconfiança (a crença pessoal na capacidade de fazer e aprender, ensaiando autoria)”.

4. Farolando as memórias e Origens - referências educativas e artísticas



Pensar na prática educativa é pesquisar uma ciência cujos campos de conhecimentos se cruzam mobilizando esforços intelectuais e afetivos para entender como o saber se forma e se constrói no outro e em si mesmo dentro desse universo. Iluminar as memórias para buscar mergulhar em praias passadas que são também ligadas a afetos, habilidades, capacidades, sentidos e relações. As memórias do artista, do aluno, professor e pesquisador se entrelaçam e para encontrar as contribuições desse caminho precisei falar as memórias, o currículo e as referências de quase vinte anos

⁹⁵ OSTETTO, Luciana E. Educação infantil e arte: sentidos e práticas possíveis. Cadernos de Formação da UNIVESP. São Paulo: Cultura Acadêmica. 2011. p. 27-39.

Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/320/1/01d14t01.pdf> Acesso em: 2022.

⁹⁶ OSTETTO, 2011, p.3.

de trajetória. Primeiro tecerei sobre as experiências que originaram os trabalhos desta pesquisa, assim como as referências enquanto arte e procedimento educativo. Após, trago os percursos que fiz no campo de práticas do Ensino, da Arte e como aluno pesquisador.

Origens, influências e motivações dO MEU bricolaR

Sempre tive curiosidade pelo trabalho artístico, visual e manual. Comecei a estudar processos de criação com minha avó paterna Berta pessoa criativa, inteligente, poliglota, afetiva, com múltiplas habilidades, senso de humor incrível, chefe de cozinha autodidata, leitora voraz... Eu a olhava fazendo pinturas em tela. Assim como tapeçaria, crochê e costura. Admirava também as porcelanas que pintava expostas nas paredes de sua casa. A ela pedia materiais para desenhar, pintar ou construir objetos e ela me dava algumas dicas quando perguntava. Certa vez ela me ensinou a fazer uma espécie de tapeçaria com uma agulha especial e um tecido que parece uma grade. Nele fiz um palhaço. O objeto se perdeu no tempo, assim como registro da imagem. Mas, as cores em pontos cintilam até hoje. **Talvez meu fascínio pelos pixels venha daí.** Uma pintura que remete às fotografias que faço de paisagens marítimas remontam a uma pintura da avó que captavam minha atenção na casa dela: uma paisagem craquelada pelo tempo que justapõe de lembranças e pinceladas de empasto à óleo. Segundo a narrativa de minha avó a pintura lembra as paisagens que viu na sua vinda ao Brasil da Bessarrábia, de navio, no antes da Segunda Guerra Mundial, junto à sua família. Provavelmente gostava de Van Gogh. Nunca falamos nisso. Mas, a coleção de *Gênios da Pintura* que me presenteou parece indicar isso. Os primeiros livros de arte que fizeram parte de minha coleção.



Figura 29 – Sem título, Berta Dechtiar Siminovich, óleo s/ tela, sem data.

Colecionar é algo que faz parte de minhas práticas artísticas e pessoais. Desde minha infância possuo objetos que fizeram parte de uma Coleção afetiva de objetos e apropriações.

Catar conchas para colecionar

Possuo desde a infância uma ligação afetiva com o mar, a paisagem marítima, a areia, as ondas, as conchas. Meu avô era pescador amador. E com ele tive algumas situações de aprendizagem com a pesca que me levaram a uma admiração por peixes e pelo mar. Aos



Figura 30- Conus marmoreus, Coleção Pessoal, concha, 2023.

verões a praia de Atlântida-RS era o lugar de lazer em tempos de férias escolares. Dos 13 aos 20 anos o mar era o lugar onde praticava o surf com prancha de peito (*bodyboard*) e usando pés-de-pato. Essa experiência que me levou a observar as marés, as séries com ondas maiores, as correntes marinhas, a força e altura das ondas. Tenho profunda identificação com o litoral brasileiro, suas praias, a beleza da natureza e as culturas

populares. Catar conchas é um ritual desde os tempo de criança. O ato de catar e colecionar

permanece até hoje. Lembro que nas férias de verão fazia bricolagens de caixas com as conchas coladas em palitos de picolés. Atualmente, possuo uma coleção de conchas de vários tipos e tamanhos catei a beira-mar, provenientes de praias que conheci, que fazem parte de meu acervo de catações como fontes de inspiração.

"Catat" fotografias de paisagens e nuvens



Figura 31 - Nuvem no céu, Denis Siminovich, fotografia, 2023.

O ato de Fotografar e fazer/ catat imagens fotográficas iniciou durante a Graduação em Artes, quando iniciei as experimentações com fotografia e revelação em laboratório que realizei na disciplina de Fotografia I com Eduardo Vieira da Cunha. As cenas urbanas e locais públicos eram as preferidas. Na época adquiri uma câmera Zenith DF-300 que me acompanhou pelas ruas de Porto Alegre e na viagem que fiz para São Paulo (junto com colegas da UFRGS) para ver a XXIV Bienal Internacional de Arte no ano de 1988. Na época das pesquisas em processos de criação, no Mestrado focado em arte contemporânea, nas quais desenvolvi uma série de fotomontagens digitais, fotografar com uma câmera digital tornou-se um hábito quase diário e incansável dos fenômenos visuais, lugares, pessoas, animais e paisagens que vi nas ruas de Santa Maria-RS para colecionar as fotos como material. A câmera perdeu-se no caminho. A criação de um acervo pessoal de imagens fotográficas digitais da cidade inclui uma pasta com fotográficas das nuvens no céu,

paisagens marítimas. Essa vontade de fotografar tem origem familiar. Certa vez descobri a máquina fotográfica de meu pai, *Zeis ikon*, junto das fotografias e slides que ele realizou de inúmeras situações de família e viagens, assim como os álbuns que guardou daqueles tempos. A câmera exerceu um fascínio que misturou-se depois à curiosidade pela pintura e colagem fotográfica digital.

Colecionar o brinquedo Pião

Brinquedos fizeram parte da minha educação familiar. Na infância gostava do pião. A primeira vez que tive acesso foi durante a escola. Logo me atraiu fazê-lo girar indefinidas vezes. Durante as pesquisas da graduação redescobri em minhas memórias o pião e, adquiri na Feira da Redenção alguns tradicionais, feitos artesanalmente de madeira para utilizar como modelo para as pinturas que realizei. A imagem do pião naquela pesquisa desencadeou de lembranças da infância que motivaram representações associadas às pinturas dos corpos como metáforas: da memória do(s) tempo(s) de criança, jogo do tempo de brincar, em metamorfoses iconográficas (em pedra, açúcar, madeira ou cheio de cheio de pregos). Voltar a ele foi como dar voltas em torno dos desejos de brincar ou manipular os tempos da memória da infância.

Brinquedo geralmente piriforme e de madeira, que se arremessa com um cordão para fazê-lo girar. Na extremidade inferior possui uma ponta de metal, sobre a qual gira, e na superior uma cabeça, que serve para firmar o cordão antes de envolvê-lo no corpo do pião, em círculos, a começar da ponta. O jogador arremessa-o e ao mesmo tempo puxa a feira, do que resulta o movimento giratório.⁹⁷

A *Barsa Enciclopédia* descreve-o como sendo um brinquedo de origem muito antiga conhecido em todo o mundo. Acredita-se que os habitantes das cavernas já o praticassem usando certas nozes. No Museu John Hopkins, de Baltimore (E.U.A.), existe um vaso grego, pintado há aproximadamente 2.500 anos, em que são vistas duas pessoas observando a dança de um grande pião de madeira; uma delas segura um bastão terminado em três curtas

⁹⁷ " (Enciclopédia Barsa, 1968, vol.11, p1). **Enciclopédia Barsa**. Encyclopaedia Britannica Editôres LTDA. RJ, 1968.

tiras de couro, certamente o látigo com que provocavam o giro. O látigo é o estilo mais antigo de que se tem notícia. Virgílio e Plínio, grandes observadores da sua época, falaram da popularidade do pião entre as crianças romanas, comprovada quando das escavações das ruínas de Pompéia. Conforme o mesmo livro, existem vários tipos de piões: *o alemão*, que gira a golpes de um látigo especial; a *zorra*, de forma achatada e feita de metal, sonorizada pelo ruído que o ar produz ao passar por uma fenda lateral do pião; a *piorra* (ou rapa), impulsionada com um movimento dos dedos polegar e indicador, que, quando se destina a jogos de azar, tem a forma de um cubo com a gravação das letras t (tira), p (põe), d (deixa) e r (rapa), que identificam a finalidade de cada jogada; e o *piriforme*. Este último, o mais moderno, pois data do século XIV. Difundiu-se em todos os continentes, gozando de grande aceitação entre as crianças brasileiras. Há países em que perde o carácter de brinquedo infantil e torna-se uma verdadeira profissão, como no Japão, onde artistas de rua se exibem fazendo piões ou zorras musicais dançarem sobre cordões e outras proezas de virtuosismo. Alguns modelos possui em minha própria coleção de piões. Conforme o Museu online de antigos brinquedos foram encontradas representações de brinquedos e jogos na cerâmica da Grécia Antiga, aproximadamente do século V a.C., em miniaturas ou jarros decorados com crianças brincando ou imitando adultos.⁹⁸



Figura 32 - Kylix. Jovem moça jogando pião, Séc.5 A.C.
Brussels,Royal Museum of Art and History

Disponível em: <https://sites.google.com/site/greektoysvirtualmuseum/collection/room-1>

⁹⁸ Disponível em: <https://sites.google.com/site/greektoysvirtualmuseum/collection/room-1?authuser=0>

Nesta pesquisa educativa a imagem do pião retorna em silhueta e sua forma contemporânea com intuito de provocar novas significações, assim como a fotografia de praias, conchas. Recordar as práticas da infância contribuiu muito para compreensão das origens do bricolar em minhas práticas artísticas e educativas.

Catar Ornamentos

Meu interesse por ornamentos é recente. Em minhas pinturas e fotocollagens digitais trabalhar idéias possui grande importância. Contudo, certa vez adquiri o livro *A Gramática dos Ornamentos*⁹⁹ com a intenção de utilizar aspectos decorativos na arte. A riqueza formal de distintas culturas passaram a me interessar ao abordar o conceito de convergências culturais em meu processo de criação.

A escolha do tema da infância

Hoje, com meus 48 anos de idade, durante o processo de escrita dessa pesquisa em arte e ensino da arte (entrecortado de equívocos e excessos teóricos) entendi que minha condição de pai, as experiências anteriores como professor (acadêmico e informal) de arte, do Estágio, as experiências artísticas desde os tempos da graduação e Mestrado mencionadas anteriormente orbitaram e orbitam entorno de assuntos que abordam a infância na arte. Algumas lembranças da minha infância são cintilantes. Outras fragmentárias. Meu interesse no tema da infância, talvez, esteja associado a esse fato. Ao desejo de recriar memórias coletivas e individuais como num filme de ficção, surreal.

Além disso, após mergulhar no universo dos vídeos das crianças, ver crianças usando o celular diariamente dentro da escola no estágio, e na vida diária nas ruas, vizinhanças, percebi que propor situações de aprendizagens com imagens poéticas sobre o brincar na infância e objeto *Seu Sunga* pode compartilhar experiências do artista-professor, abrir espaço para um olhar de alteridade para si e para os outros; motivar e sensibilizar

⁹⁹ JONES, Owen. *A Gramática do Ornamento: Uma rara coleção de mais de 2.350 padrões clássicos*. Trad. Lyne Azuma Rosenberg. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

estudantes a usarem a tecnologia para fazer arte e buscar autoconhecimento, ao mesmo tempo voltarem-se para brincadeiras que constituem uma riqueza cultural e folclórica importantes.

Imagens do corpo em minhas pesquisas de graduação em Artes



Figura 33 - nº 7, Denis Siminovich, tinta acrílica sobre tela, 2002.

Na graduação pesquisei na pintura a associação de imagens de fragmentos de identidade 3 x 4 cm associadas com a figura metamorfoseada do pião (brinquedo Popular). Naquelas investigações a iconografia deste brinquedo em metamorfoses ligava-se ao tempo-passado, tempo da doçura, tempo-dor junto a representação do corpo humano. O tema do corpo e do anonimato das identidades está presente em minhas pesquisas acadêmicas em arte desde a graduação com o projeto *Corpos Revelados*¹⁰⁰ quando pintei corpos com desejo de representa-los hiper-realistas a partir de fragmentos de retrato fotográfico anônimos 3 x 4 cm (imagens de corpos sem rosto) que catei de um laboratório fotográfico. Que reuni e coleí em álbuns sanfonados por mim elaborado; e guardados numa caixa de papelão pintada

¹⁰⁰ Denis Siminovich. *Corpos Revelados*. Projeto de Graduação em Artes Plásticas. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2002, Disponível na Biblioteca do IAV/ UFRGS - ART T901

de branco. Realizei uma investigação destas imagens associando-as com a figura de brinquedos da infância: o pião metamorfoseado em representações de açúcar, com pregos, madeira flutuando, quebrado como pedra. O pião justaposto aos corpos anônimos buscava promover imagens de lembranças da infância: seu tempo, suas dores, suas alegrias. Imagens que poderiam pertencer às pessoas desconhecidas retratadas apenas em seus corpos. Ao mesmo tempo, questões que poderiam ser minhas, frutos de lembranças e momentos da vida passada.

◊ corpo nas pesquisas do Mestrado em Arte Contemporânea



Figura 34 - Marta, Denis Siminovich, Arquivos digitais em JPG, PSD. ©., 2007.

A mesma iconografia dos retratos fragmentados foi utilizada nas pesquisas do mestrado *Identidades Híbridas: processos de subjetivação através da fragmentação e (des)montagem digital*¹⁰¹ com o desejo de investigar como seria possível criar identidades fictícias a retratos fotográficos sem rostos. O onirismo, o lúdico de procedimentos surreais de composição vinculava-se com a estratégia artística da acoplagem e hibridação corpo-imagens. E as nuvens. As fotografias de fragmentos de identidades 3 x 4 cm anônimas foram

¹⁰¹ Siminovich, Denis. *Identidades híbridas: processos de subjetivação através da fragmentação e (des)montagem digital*. Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais UFSM. Santa Maria, 2010.

catadas na “caixa branca”, realizada na pesquisa anteriormente citada, o objeto que guarda os álbuns sanfonados com colagens das fotografias como álbuns de família. Desta vez digitalizadas e mescladas, hibridizadas com fotografias que captei pela cidade de Santa Maria (lugar em que vivi para realização do Mestrado) que me insinuavam composições hiper-realistas. As montagens e colagens foram feitas no computador em software com a vontade era de criar memórias fictícias para imagens dos corpos sem uma identidade ou memória coletiva aparente. Criei retratos fictícios e autorretratos a partir dos restos destas imagens misturados com restos de meus retratos. Como um sonho lúcido, conceito originário de um filme de ficção científica. A partir da estratégia da alegoria montei identidades possíveis para os corpos nas imagens que também faziam pensar sobre a identidade brasileira, as memórias pessoais, o sonho, a vida atribulada na cidade, a infinita memória digital dos bancos de imagens e da internet, entrelaçadas, sobrepostas em acúmulo como um grito, trazendo à tona minhas dúvidas sobre a Arte, as minhas referências artísticas e questões existenciais. Retratos impossíveis que mostravam a linha de corte que os separava de seus rostos. Vivi tais corpos em imaginação como se fossem meus. No processo de criação realizava inúmeros pequenos esboços com anotações diversas. O trabalho resgatava o absurdo de Dadá e o sonho do Surrealismo com o onirismo dos sonhos e a presença das nuvens. O tema da infância rondava minhas memórias. Ou o astigmatismo delas. Um a tentativa de voltar a elas. Juntando minha experiência de artista, designer gráfico, professor, pintor e poeta.

Considerando esta trajetória pregressa, este projeto de graduação na Licenciatura em Artes Visuais continua um ciclo de investigações sobre a imagem do corpo na arte, assim como as pesquisas em torno da bricolagem e suas estratégias. Desta vez, como uma proposta pedagógica, reunindo a experiência artística com a do professor-pesquisador que mistura imagens de corpos para torná-las anônimas, penso como os corpos das crianças incluídas na cultura digital estão mergulhando-se em pixels, misturando suas experiências no mundo palpável da infância com as telas dos computadores e dispositivos móveis. Fora ou mesmo dentro das salas de aula. No mirante do professor, uma nova paisagem da infância abre caminhos para um ensino da arte frente a novas urgências.

Imagem televisiva e cinematográfica

A imagem televisiva e cinematográfica tem um grande impacto em minha formação visual. Os filmes de ficção científica e a atração pela estética de um futuro distante, onde as avançadas tecnologias imperam, alimentam meu imaginário. Como exemplo, os filmes de Steven Spielberg, como a trilogia *De volta para o Futuro* e *Blade Runner*, de Ridley Scott. Mesmo que as realidades distópicas que tais filmes abordam façam parte, de algum modo, de nossa realidade no que tangem avanços das tecnologias da informação e comunicação, os efeitos especiais e montagens de cenas de lugares impossíveis que as constroem artisticamente ainda me exercem fascínio.

A caixa que guarda imagens fotográficas

A *Caixa BRICOLARIUM PIXELIS* não foi a primeira em minhas experimentações artísticas. **Guardar para não esquecer**. Em minhas pesquisas é recorrente a criação de caixas como objeto poético. *Caixa Branca ou Lugar-Nenhum* é parte do trabalho realizado no ano 2000 para o projeto de graduação no IAV, *Corpos Revelados*, como estruturadora de parte do processo de criação e pinturas. Ela contém uma coleção de *Álbuns de Identidades Fragmentadas*, dispostos sanfonados com fragmentos de fotografia 3x4cm (apropriadas). Para sua montagem utilizei uma caixa de papelão preparada com gesso acrílico e pintada de branco. Sua concepção refere-se a questões teóricas entorno da fotografia e da pintura e poéticas em relação ao abandono de tais fotografias guilhotinadas e jogadas ao lixo catadas por mim. Estas, assim, sempre disponíveis para reutilização como documentos de trabalhos ou como obras. A esta caixa voltei para investigar mais os documentos, que considero como uma fração de um imaginário coletivo, na pesquisa em arte contemporânea do Mestrado, realizada em Santa Maria, na primeira turma do curso. A *Caixa Branca* ou “Lugar Nenhum” foi criada como objeto conceitual para organização dos fragmentos fotográficos colados em álbuns, os quais motivaram as pinturas da pesquisa. Conceitualmente, próxima à ideia de livro de artista, um livro-objeto de artista, presentifica a memória e a retenção do tempo pelas imagens, guardados do inconsciente. Uma representação do vazio do esquecimento e a magia do ressurgimento das identidades fragmentadas nos *Álbuns de Identidades Fragmentadas*. Materializa o ato da lembrança que revela o tempo de acontecimentos ou experiências, o tempo das coisas, e o próprio conceito

de tempo. Rosalind Krauss¹⁰² ressalta que o “clima da caixa parece análogo ao processo da memória humana”, sendo uma mestre dos guardados. A *Caixa Branca*, neste ponto de vista, retém fragmentos do tempo representados pelas fotografias fragmentadas do corpo humano reunidas e coladas nos *Álbuns de Identidades Fragmentadas*. É paradoxal no sentido que ironiza as fotos sem cabeças, ou, se preferirmos, sem memória, simbolizando esse ato que ocorre na cabeça.



Fig.7 – Caixa Branca, Denis Siminovich, papelão e gesso acrílico, 18 x 25 x 12 cm, fotografias 3 x 4 cm, 2001.

Podemos relacionar a caixa ao que Silveira¹⁰³ designa por livro de artista, mais especificamente livro-objeto, o qual teve suas origens na *Caixa verde* de Marcel Duchamp (1934) que contém a documentação do processo construtivo do *Grande vidro, ou a noiva despida por seus celibatários, mesmo*. Considerada pelo pesquisador em *A Página Violada*, como um dos objetos semelhantes ao livro ou livros escultóricos.

Um livro que não conta histórias específicas, mas que sugere suas criações, um livro visual que guarda um pouco da história da cidade por lembrar das pessoas anônimas que nela vivem, viviam ou viverão. Os *Álbuns de Identidades Fragmentadas* sanfonados demonstram uma semelhança ao ato de desdobramento da lembrança quando abertos. Quando fechados representam aqueles momentos em que a memória repousa mas guarda a lembrança. Portanto, um fenômeno intimamente ligado ao tempo.

Durante o curso de licenciatura na UFRGS na disciplina *Educação em Artes Visuais para Infância*, em 2021, durante o isolamento da pandemia do covid-19, em ERE (Educação Remota Emergencial), ministrada pela profa. Aline Nunes, ficou mais claro meu interesse por imagens da infância na Arte. E, nesta disciplina, desenvolvi o projeto **Brincar-montar cena-Fotografar-pintar**. A proposta Pedagógica consistiu num exercício PRÁTICO, para crianças de

¹⁰² KRAUSS, 1998, p.157. KRAUSS, Rosalind. **Caminhos da escultura moderna**. São Paulo: Editora Martins Fontes. 1998.

¹⁰³ SILVEIRA, 2001, p.30. SILVEIRA, Paulo Antônio. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. Porto Alegre: Ed. Universidade/ UFRGS, 2001.

6 a 7 anos, de experimentação criativa que se apóia conceitualmente na bricolagem. Consiste num desafio para crianças montarem uma cena imaginária sobre a pandemia com brinquedos e captarem com fotografia digital. Posteriormente, instigadas a criarem interferências poéticas no suporte fotográfico (com figuras, manchas) integrando um “imaginário que falta para completar” de emoções, sonhos ou memórias. Estas proposições fizeram mais tarde parte do projeto de Estágio que realizei na prática dentro das aulas das turmas já referidas da Escola Municipal em Porto Alegre. Levando os fundamentos da linguagem fotográfica e o ato de enquadrar pelo manuseio do objeto de Seu Sunga.

4.1 As obras de arte que bebi para bricolar

Referências para Caixa Bricolarium Pixelis

Para surfar na elaboração dos trabalhos poético-educativos, materiais didáticos, peguei a companhia de outros artistas e suas obras que conheci ao longo dos anos, assim como recorri a elementos recorrentes em meu processo de trabalho. A elaboração de *Bricolarium Pixelis* tem uma estreita ligação com as imagens que vi em livros e sites que mostram a obra de Marcel Duchamp. Nesta pesquisa de Bricolagens educativas, as imagens da infância catadas nas redes sociais nortearam o caminho da investigação, como experiência crítico-pedagógica de professor, para o ensino da arte direcionado ao Ensino Fundamental.

Neste projeto, como professor-artista, ao realizar os trabalhos em poéticas visuais em aproximações pedagógicas inesperadas penso a prática artística e o ensino da arte como atos pedagógico. As bricolagens educativas precisavam de um objeto estruturante para reunir as colagens digitais e os desenhos conferindo a portabilidade da obra como material educativo possível de manuseio como *aula de arte compactada sobre imagens da infância contemporânea pela arte*. Como material para inserção em conteúdos curriculares, construí uma Caixa (toda revestida de areia) com uma plaqueta com inscrição de seu nome *Bricolarium Pixelis*: uma concha em pixelada na sua superfície. Um Objeto Didático Propositor poético.

Uma obra de precursora da arte contemporânea que me inspirou para a construção foi a obra *Box in a Valise*¹⁰⁴ (*From or by Marcel Duchamp or Rose Sélavy*) 1935-1941, de Marcel Duchamp, na qual o artista reuniu e reconstruiu em séries de maletas iguais às miniaturas de reproduções de suas obras *ready-made*. Com esse procedimento Duchamp repete conceitualmente sua intenção em criticar a questão da autoria, a relevância do



Figura 35 - Boîte-en-valise Marcel Duchamp, Objets, 1942-1954.
Collection of the National Gallery of Australia

Museu, a originalidade da obra única. O ato em si transforma o artista em curador de sua própria exposição portátil possível de manuseio e justaposições diversas. Ainda, a própria obra consiste numa espécie de *assemblagem* com pequenas obras como urinol disposto nela, as pinturas e reproduções coladas em suportes e etiquetas.

De um modo irônico uma mimetização conceitual da arte como Museu portátil, arte como documento condensado, arte como Memória na mão, arte como livro. Essa obra levanta a ideia de objeto-propositor educativo, provocando novas relações de interação da arte a partir da interatividade pela participação do público (que pode mexer nas obras em miniatura e realizar sua própria curadoria), abala o mito de originalidade ao repetir a fabricação de suas próprias obras e se apropriar de outros objetos “prontos”. A portabilidade da exposição pode nos remeter ainda aquilo que as imagens digitais no mundo da internet permitem: o encapsulamento das imagens para seu transporte no tempo e espaço virtuais: a errância da arte através das mãos do *flâneur* na cidade.

¹⁰⁴ Medium- Leather valise containing miniature replicas, photographs, color reproductions of works by Duchamp, and one "original" drawing [Large Glass, collotype on celluloid, 7 1/2 x 9 1/2" (19 x 23.5 cm)] Dimensions 16 x 15 x 4" (40.7 x 38.1 x 10.2 cm) Dados acesso in: <https://www.moma.org/collection/works/80890> Fotografia acesso em: https://www.researchgate.net/figure/Marcel-Duchamp-Boite-en-valise-1942-1954-collection-of-the-National-Gallery-of_fig4_310769437

Por anos guardei uma página de revista que apresenta a imagem da obra *DADA-TREASor* (1966), feita pelo artista Walter Voegeli (Swiss, 1929–2009). Conceitualmente, este fragmento é responsável pela concepção da Caixa de Bricolagens Educativas *Bricolrium Pixelis*. A *Dada – Tresor box*¹⁰⁵ é uma obra de arte numerada 83 em uma edição de 300. Trata-se de uma caixa de fibra de vidro vermelha, medindo 30 x 30 x 30 cm, que no interior contém: 1. Red perspex box inc. 4 lithos, 4 books, photo and article, 30x30cm, 30X30X30 cm; um livro de Hans Richter, *Dada Kunst und Antikunst*; 2. um artigo em jornal Suíço datado de Fevereiro de 1966, “50 Years to Dada”; 3. um catálogo da exposição “50 years to Dada”, Kunsthau Zurich, Musee National d'Art Moderne, Paris, 4;. um livro do Goethe Institut de Munich, *Dada 1916-1966*; 5. 4 Litografias enroladas de Hans Arp, Raoul Hausmann, Marcel Janco e Hans Richter, 25X35 cm cada, assinadas e e datadas 83/300; 6. documento *Dada, in German* de Richard Huelsenbeck; 7. uma edição de Rene Simmen, Zurich 1966. Aparentemente o objeto tem o sentido poético de tesouro e sua configuração se aproxima da idéia de um cofre que remonta aos baús com tesouros, joias, ouro e pérolas procurados por piratas nas grandes navegações ou barcos afundados e estórias lendárias que narram suas buscas.

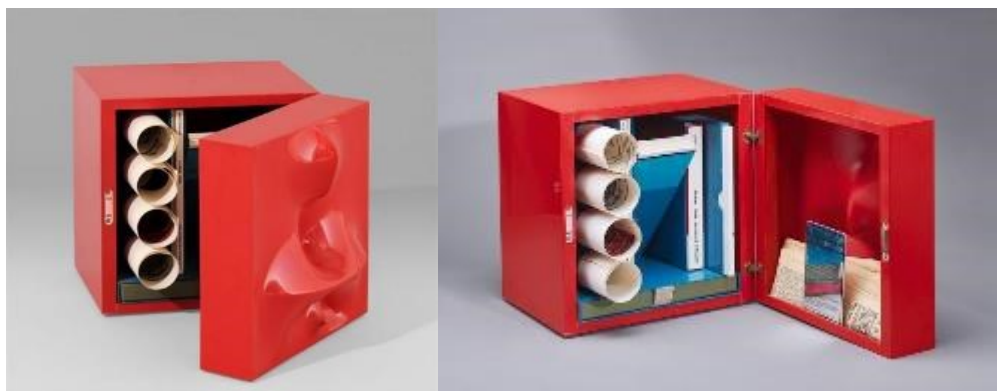


Figura 36 - Dada Tresor, Walter Voegeli , caixa e impressos, 1929–2009.

Encontro nas experiências artísticas de Max Ernst e do dadaísmo de Hanna Hoch as fontes principais dos procedimentos de aproximação de fragmentos impressos ou fotográficos que orientam minhas práticas bricoladoras entre imagens e significações. Assim

¹⁰⁵ Informações coletadas e traduzidas por este autor. Disponível em: https://www.1stdibs.com/art/more-art/walter-vogeli-dada-tresor/id-a_925843/ Acesso em: 27 de março de 2023

como no surrealismo de Magritte a amplitude do onirismo, voltado para interrelação entre palavra e figuração, busco minhas referências. Entre artistas da contemporaneidade interessa-me como Barbara Kruger mescla a fotografia apropriada, a linguagem do design e publicidade e a mensagem textual em estridentes críticas à cultura ocidental, abordando temáticas como a identidade, o consumismo, a forma de pensar num mundo globalizado através de montagens e colagens numa intertextualidade da arte com a publicidade. A questão da identidade centraliza muitas das questões que investigo sobre o retrato fotográfico. A identidade, a hibridização cultural, as questões em torno das etnias, do gênero e da cultura visual são pontos que perpassam as investigações poéticas que compõem toda a trajetória aqui apresentada.

Referências dos Procedimentos de fotocolagem/ mixagem das imagens

Durante as pesquisas do mestrado, tive algumas certezas provisórias sobre o conceito de Arte. Numa perspectiva conceitual e filosófica entendi Arte como um fazer “técnico” e poético, encontrei na palavra *poiên* um conceito operativo e orientador da experiência artística no processo de criação - teorizado pela *Teoria da Formatividade*. Por meio desta teoria entendi a obra como um processo contínuo de vivências registrado pelo processo do fazer. Um processo de trabalho no qual se realiza “uma série de ações sistemáticas visando um certo resultado”. Do ponto-de-vista formativo, ainda que pareça redundante, compreende-se que a formatividade é presente em qualquer atividade humana. A “formatividade” é, para Pareyson, certo modo de fazer essencial inerente nas operações. “Nenhuma atividade é operar se também não for formar, e não há obra acabada que não seja forma”¹⁰⁶.

Toda operação implica antes de mais nada um “fazer”. Não se opera a não ser executando, produzindo e realizando. Há operações em que esse aspecto executivo e realizativo é evidente; dá na vista, por assim dizer. Por ex., na produção de objetos. Menos evidente, mas nem por isso menos eficaz, em outras operações, como por ex. quando se trata só de pensar ou agir. Também o exercício do pensamento e a atividade moral exigem um

¹⁰⁶ PAREYSON, Luigi. **Estética: Teoria da Formatividade**. Tradução: Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1993. p.20.

“fazer”.¹⁰⁷ Contudo, este é um conceito filosófico do fazer que auxiliou a compreensão do que possa ser Arte como fazer poético. O princípio da hibridação norteou o conceito operatório e o processo de criação dos trabalhos que realizei e apresentei. Na arte contemporânea hibridação relaciona-se a mistura de meios, processos, procedimentos, operações, técnicas ou imagens onde há fusão ou cruzamentos que geram uma arte de heterogeneidades.

[...] a hibridação não diz respeito somente à arte numérica, mas *contamina* grande parte dos modos de produção na arte contemporânea e evoca a possibilidade de colocar em contato elementos conceituais, técnicos e poéticos heterogêneos cuja resultante é um dado novo, freqüentemente *imprevisível* no contexto da produção artística¹⁰⁸.

No processo de criação de feitura das imagens digitais a mistura de procedimentos da pintura e fotografia ocorreu no programa de edição de imagens no computador, propiciando uma “arte da Hibridação”:

[...] entre todas as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema e a televisão, a partir do momento em que se encontram numerizadas. Hibridação entre a imagem e o objeto, a imagem e o sujeito [...]. Hibridação ainda entre o universo simbólico dos modelos, feitos de linguagem e de números, e o universo instrumental dos utensílios, das técnicas, entre logos e techné. Hibridação enfim entre o pensamento científico, formalizável, automatizável, e o pensamento figurativo criador, cujo imaginário nutre-se num universo simbólico da natureza diversa, que os Modelos nunca poderão anexar. Desta forma, a ordem numérica torna possível uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes, das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção.¹⁰⁹

¹⁰⁷ Ibid., 1993, p.20-21.

¹⁰⁸ REY, Sandra. O processo como cruzamentos de procedimentos: considerações sobre as relações de produção da arte contemporânea. In: *Arte: limites e contaminações*. Org. Cleomar Rocha. Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP. Vol 2. Salvador: anpap, 2007, p.209-210.

¹⁰⁹ COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Tradução: Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: 34, 1993, p. 46-47.

Os processos de trabalho não vieram da teoria. Eles iniciavam nas ruas pela pesquisa de imagens que suscitavam composições pictóricas. Como *flâneur* pelas ruas do Bairro Menino Deus me deparei com um estúdio fotográfico que descartava os restos de fotografias de



Figura 37 - Marta, Denis Siminovich, Imagem Digital, 2010.

identidade 3x4cm que apropriei de um estúdio de retratos. Inicialmente utilizei-os para decalcar fotografias impressas sobre tela¹¹⁰. No processo das investigações essas experimentações levaram-me a fazer imagens através de tecnologias digitais e processos híbridos. Passei a fazer-formar *fotoColagens/montagens* digitais a partir destes fragmentos de fotografias de retratos de identidade, mixando-as no computador com outras fotografias que captava do cotidiano em caminhadas; e, com imagens digitais apropriadas na internet. Tudo foi amalgamado em programa de edição de imagens.

As noções de arte como Fazer Poiético Formatividade, apesar de darem algum conforto, responderam ao que eu estava fazendo e em qual campo eu estava trafegando naquele momento ao explorar a mistura de técnicas, procedimentos e linguagens. Mas, o que pretendia fazer com tais imagens? Porque dediquei horas observando tais imagens fragmentadas de corpos vestidos sem rosto? Existia um sentido, uma intenção de resgatar uma fração de retratos anônimos destituídos de sua identidade. O fato de serem guilhotinadas, as fotografias, me causaram um estranhamentos. A proposição era “restituí-los de memórias”; na tentativa de completar o seu espaço vazio, povoá-los com imaginários e imagens da internet e outras que eu captava da cidade. Uma série de artistas trabalharam com apropriação, montagem/ remontagem, justaposição e colagem E, conhecendo eles mais sentido fazia ao que estava me propondo: artistas dadaístas e

¹¹⁰ Sua origem estava nos trabalhos realizados em tempos de graduação: representar fotografias de modo semelhante ao hiper-real, mas com componentes surrealistas.

contemporâneos. Os dadaístas, especialmente, desconstruíram a noção de arte canônica, de retrato distinto, da figura humana que retratava uma parcela da sociedade e seus costumes; na intenção de criticar a Arte e muito do que ocorria após a 1ªGuerra. Destaco aqui aqueles que encontro pontos de interesse e convergências em meu processo de trabalho. Principalmente naquilo que diz respeito a bricolagem como apropriação de imagens e sua montagem ao acaso, sua posterior disrupção, de sua lógica figurativa compositiva motivadas por questionamentos relativos à hibridização humana com a tecnologia e sua influência no ensino da arte. Hanna Höck bricolava fragmentos díspares fotográficos e de revistas juntando as imagens de corpos, retratos, partes do corpo humano ou objetos ironizando valores burgueses e concepções europeias civilizatórias, a industrialização em alto vapor. Na obra de Raoul Hausman¹¹¹ é frequente a presença de objetos ou ilustrações de máquinas que são coladas à fotografia ou imagens gráficas do corpo sugerindo “a idéia de natureza interativa da identidade humana assim como suas transformações através das condições da reprodução mecânica”¹¹², impulsionando o olhar a concepções da identidade inter-relacionada com imagens de caráter cultural, científico e estético. Hausman foi uma artista que estava “imerso no mundo tecnológico das máquinas e da comunicação de massas”¹¹³ e desenvolveu fotocollagens impressas em seus primeiros "poemas posters" nos quais integrava tipografia e imagens. Segundo Moriss Hambourg Hausman procurou materiais modernos de sua época que lhe propiciassem usar recortes, posters, fotografias que, além de serem restos do mundo simbolizassem e representassem o mesmo em fragmentos. Com a fotocollagem criou composições explosivas mostrando o mundo em partes e imagens integrando novas fotografias em conflitantes pontos-de-vista.

¹¹¹ Suas fotomontagens problematizavam os paradigmas de retrato vigentes e, ao mesmo tempo, ofereciam ao espectador a possibilidade de reconstruir as imagens na obra de arte com sua imaginação, uma forma de criação derivada dos novos padrões de percepção e ação da sua época.

¹¹² BIRO, Mathew. *Raoul Hausmann's revolutionary media: dada performance, photomontage and the cyborg*. (pdf) Association of art historians, 2007, p.61.

¹¹³ MORISS HAMBOURG, 1998, p.6-7. (Minha Tradução) MORISS HAMBOURG, Maria. **Photography Between the Wars: Selections from the Ford Motor Company Collection**: The Metropolitan Museum of Art Bulletin, v. 45, no. 4 (Spring, 1988) Disponível em: https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Photography_Between_the_Wars_Selection_from_the_Ford_Motor_Company_Collection_The_Metropolitan_Museum_of_Art_Bulletin_v_45_no_4_Spring_1988 Acesso em: Setembro de 2022.



Figura 38 - Elasticum, Raoul Hausmann, Colagem e gouache, 1920.

Reprodução na página de títulos do Catálogo Primeiro Internacional Dada Fair, 31 x 37 cm. Berlin: Galerie Berinson. Photo: r 2007 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris.

Porém, existia um componente de surrealidade inerente devido ao automatismo realizado do procedimento de justaposição de imagens por meio de associações de ideias-imagens e simbolismos inesperados, através da subjetivação e intuição. Mas, para eles Arte tinha um sentido diferente. Eles queriam mostrar ao mundo a irracionalidade da guerra, criticar a sociedade burguesa europeia e os processos de industrialização,

devolvendo o próprio caos ao mundo, desconstruindo noções de realidade, criticando a sociedade em que viviam, desconstruindo os paradigmas e cânones artísticos acadêmicos que sustentavam a noção de *Arte como saber* até aquele momento. Encontro também no procedimento de criação típico do surrealismo, baseado no método de livre associação pela automatização do pensamento inconsciente – “selvagem”, “do sonho, do fantástico, da irracionalidade”¹¹⁴ – “pelo qual se deseja exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento”¹¹⁵. A imaginação retomando seus direitos sobre a razão e afirmando uma profunda subjetividade ao aproximar elementos heteróclitos na busca de sentidos oníricos, nascidos “do encontro numa mesa de dissecação de um guarda-chuva e uma máquina de costura”. Na obra de René Magritte tenho a referência da articulação surrealista das imagens híbridas e desconcertantes que tensionam poeticamente o mundo visível e a num jogo entre a figuração da realidade e a linguagem escrita poética. Sua pintura aciona a ideia de “colagem pintada à mão”, a qual “tende a fundir os registros formais e semânticos mais heterogêneos”¹¹⁶.

¹¹⁴ COUCHOT, 2003, p. 77.

¹¹⁵ BRETON, André. *Manifesto do surrealismo*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 58.

¹¹⁶ OTTINGER, Didier. Do fio da faca ao fio da tesoura: da estética canibal às colagens de René Magritte. Fundação Bienal de São Paulo. *XXIV Bienal de São Paulo: núcleo histórico antropofagia e histórias de canibalismos*, V.1/ [Curadores Paulo Herkenhoof, Adriano Pedrosa]. São Paulo: A fundação, 1998. p. 264-269.



Figura 40 – O filho do homem, René Magritte, Óleo sobre tela, 116 × 89 cm, 1964.

Coleção privada. © CHARLY HERSCOVICI, BRUSSELS / ARTISTS RIGHTS SOCIETY (ARS), NEW YORK

<https://www.forbes.com/sites/chaddscott/2018/10/09/once-the-son-of-man-leaves-sfmoma-no-telling-when-youll-see-it->



Figura 40 – A Alta sociedade, René Magritte. Óleo sobre tela, 81 × 65 cm, 1965-1966.

Colección Telefónica. Imagen Cortesía de Fundación Telefónica. © René Magritte, VEGAP, Madrid, 2021.

<https://www.revistadearte.com/en/experiences/magritte/>

Interesso-me pela estratégia de esvaziamento de contextos visuais semelhante ao corte e recorte da colagem. Tal procedimento leva a uma associação por “substituição” de signos provocando associações oníricas: um signo indicial (forma humana) sem a figura humana, mas habitado por mundos outros, com representações da natureza. No caso, (fig. 41) há a duplicação de uma mesma silhueta humana preenchida com a imagem de planta e uma paisagem marinha com céu e nuvens pictóricas, assim como a flutuação e ocultamento por sobreposição. Na pintura *O filho do homem* (Fig. 40) Magritte pintou como um retrato cuja identidade é escondida por uma maçã “flutuante”. Por meio destes há a questão do enigma, que Magritte considera:

Tudo que vemos esconde outra coisa, nós sempre queremos ver o que está escondido através do que vemos. Existe um interesse naquilo que está escondido e em que a visão não nos mostra. O interesse pode tomar forma de um intenso

sentimento, um tipo de conflito, uns podem dizer, entre o visível que está escondido e o visível que está presente.¹¹⁷

No que se refere ao assunto que centraliza esta pesquisa, imagens da infância e a relação entre tecnologias da informação com as crianças, tive os primeiros contatos com a arte de Fernando Baril, Artista brasileiro e gaúcho, meu mestre da pintura, criatividade e amigo da vida. Nos últimos anos ele tem pintado quadros com variadas temáticas contemporâneas entre as quais, imagens em alegorias provocativas que representam e abordam em sua iconografia crianças com *head-phones*, bebês misturados com dispositivos móveis, plugados, rostos e retratos dentro do visor que remetem e retratam uma vida da infância híbrida contemporânea. Com uma linguagem herdeira do Surrealismo ele faz comentários sócio-culturais da vida cotidiana.



Figura 41 - Assim nascem as novas gerações, Fernando Baril, acrílica sobre tela, 50 x 20 cm, 2020.

Outra importante referência sobre a representação de crianças, mas, brincando, é a obra *Jogos Infantis* (1560) de Peter Bruegel. Neste quadro o artista pintou imagens da infância nas quais o ato de brincar é tema central. A tela mostra em perspectiva tipo “vão de pássaro”, uma cena urbana do século XVI em que retrata 250 crianças flamengas em situações de divertimento cotidiano, brincando ao mesmo tempo no espaço de uma cidade, pelas ruas, dentro de prédios, nas árvores de quintais. Uma representação de cena popular de seu tempo.

¹¹⁷ MAGRITTE, s/d. “Everything we see hides another thing, we always want to see what is hidden by what we see. There is an interest in that which is hidden and which the visible does not show us. This interest can take the form of a quite intense feeling, a sort of conflict, one might say, between the visible that is hidden and the visible that is present” Disponível em : <http://en.wikipedia.org> TRADUZIR

[...] diversos autores, historicamente, reconheceram os jogos representados pelo pintor como veículo de moralização de seus contemporâneos. Desse modo, tais inconsequentes passatempos seriam encarados, sob esse ponto de vista, como exemplos da loucura humana, ainda insistindo que o significado da pintura se assenta na forma como isso se faria negativo, proporcionando de forma didática a seu público a visão destacada do artista sobre a condição humana.¹¹⁸



Figura 42 - Jogos infantis, Peter Bruegel, óleo sobre madeira , 1.610 x 1.180 cm, 1560. Coleção kunsthistorisches museum wien 119

Uma importante referência histórica no que se refere aos materiais didáticos e o uso de imagens é a obra de Comenius, *Orbis pictus*. Apesar de a concepção, ideologia, conteúdos e assunto de ensino serem diferente das que proponho, tenho em comum a proposta de criação de imagens como subsídio num método de ensino em artes. No artigo “Imagens de crianças e representações da infância na iconografia pedagógica nos séculos XVII e XVIII”,

¹¹⁸ CABRAL, 2012, p.4. CABRAL, Arthur Simões Caetano. **A Sociedade do Século XVI e a Pintura Renascentista Flamengo**: análise iconográfica e iconológica da obra Jogos Infantis (1560), de Pieter Bruegel. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 5 - Edição 4 – Junho-Agosto 2012. 14 p. il.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/download/35655/38375/41952>

¹¹⁹ Disponível em: <https://www.khm.at/en/objectdb/detail/321/?offset=6&lv=list>
<https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games-pieter-bruegel-the-elder/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=pt> Acesso em: Março 2023

observa-se que no Século XVI, na Europa o pedagogo checo Jean Amos Komensky (1592-1671), Comenius, no século XVII, tinha como princípio didático “tornar acessível a todos uma mensagem de alcance universal” “em seu livro de teoria “*Didática magna*”. Nesta, entre os conhecimentos do mundo que propõe, Comenius recomenda aos educadores a associação “do nome do objeto com sua forma real ou, quando impossível, à sua imagem”. Como resposta a sua própria teoria , ele cria um livro chamado *Orbis sensualim pictus* “Mundo visível em imagens,” ilustrado para apresentar “às crianças imagens do mundo”. Publicado em 1685, em Nuremberg, o *Mundo sensível ilustrado*.

[...] (*Orbis sensualium pictus*) é o primeiro livro escolar em que a imagem desempenha um papel fundamental na aquisição do saber. Pela primeira vez, mais que o texto, a imagem é fonte de conhecimentos. Esse livro representa o auxiliar indispensável para substituir muitos elementos do mundo sensível que o pedagogo não pode levar à sala de aula. A imagem parece assim o paliativo privilegiado quando não se pode pôr o aluno em situação de manipular diretamente um objeto a ser compreendido ou simplesmente nomeado; essa iniciação ao mundo real pela imagem é necessária se aceitarmos a teoria Comeniana da aprendizagem segundo a qual o sensível é inseparável do intelectual, o conceito da imagem e o objeto real da palavra que o descreve [...] ¹²⁰

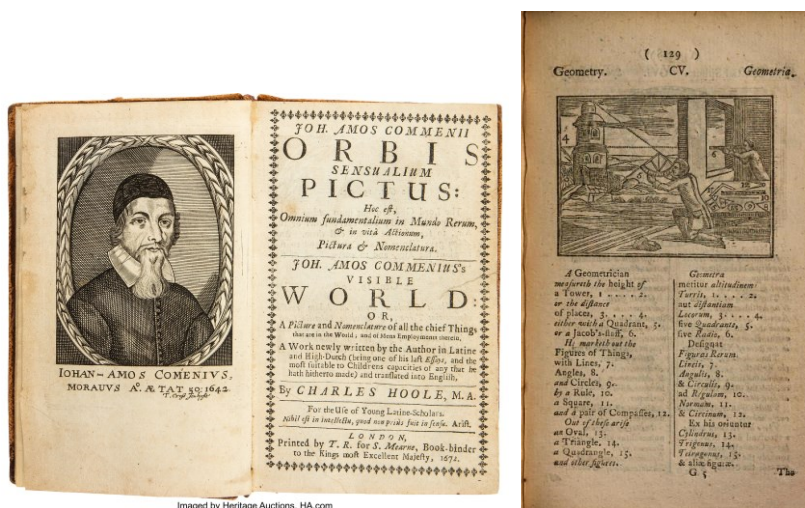


Figura 43 - Página 129 do livro *Orbis sensualim pictus*, John Amos Comenius, 1685 ¹²¹.

Figura 44 - Páginas de *Orbis pictus*, livro, Johan Amos Comenius, 1672.

Imagem heritage auctions.

Disponível em: <https://historical.ha.com/itm/books/children-s-books/john-amos-comenius-joh-amos-commenii-orbis-sensualium-pictus-hoc-est-omnium-fundamentalium-in-mundo-rerum-and-in-vita/a/6234-45005.s>

¹²⁰ CHALMEL, 2004, p.66

¹²¹ Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=pxkaVd0-bpgC&printsec=frontcover>

Disponível em: Março de 2023.

Seguindo esse caminho o pedagogo Jean-Bernard Basedow publica em 1774 o livro *Elementarwerk*, considerado mais avançado, com gravuras encomendadas ao artista Daniel Chodowiecki.



Figura 45 Bailarinas com avô olhando, ilustração do livro "elementartwerk": Diversión infantil, 1774 ¹²².

Referências Artísticas do SeuSUNGA

A criação do Objeto Propositor poético SeuSUNGA partiu de um repertório pessoal anterior de bricolagem realizada a partir da catação de material reciclado, caixa de papelão



Figura 46 - Relógio Gshock, Monomi Ohono, Papelão, s/data.

obtidas em supermercado. Com ela fiz um tubo de tinta tridimensional pela dobra, modelagem e recorte e colagem do papelão. Essa experimentação teve influência a obra de uma artista japonesa Monami Ohno que utiliza papelão para brincar obras de arte na forma de objetos do cotidiano como nota de dólar, sapatos, Tênis, embalagens de salgadinhos e outros. A artista desenha, recorta as peças, monta, junta e cola detalhadamente tendo como recurso material caixas de papelão até criar uma réplica.

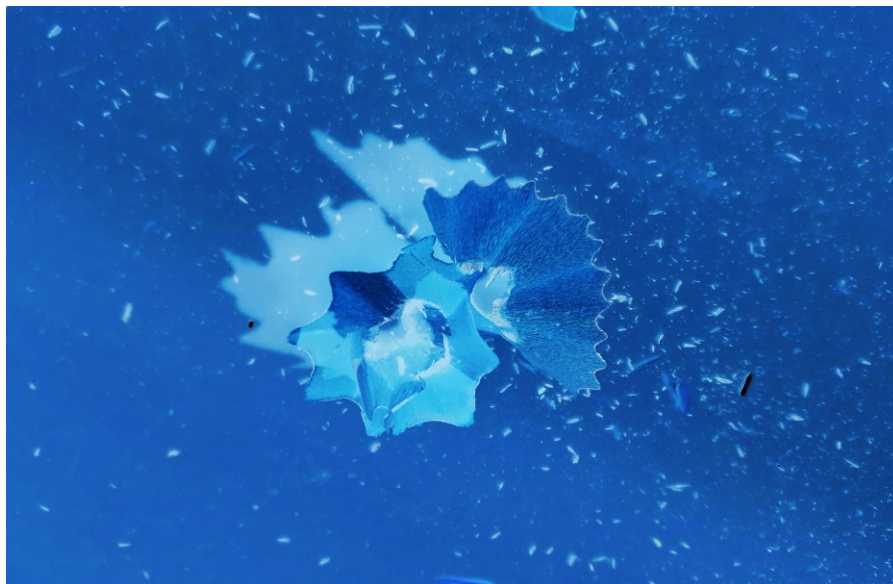
¹²² Ilustración de "Elementartwerk": Diversión infantil, bailarines con el abuelo mirando (1774) Acceso em https://hmn.wiki/es/johann_bernhard_basedow

A imagem Fotográfica

Em meu processo de trabalho a imagem fotográfica ocupa importante lugar. Desde as primeiras produções com fragmentos de fotos de anônimos na graduação, me interesse pelo seu caráter documental e indicial para hibridizá-las e misturá-las com outras imagens em novas significações que ponham em xeque o real. A potencialidade do digital em alterar e modificar suas características formais conjuntamente em procedimentos da fotocolagem, fotografia e pintura favorecem experimentações visuais múltiplas que favorecem as poéticas das imagens. Ao privilegiar o híbrido nas bricolagens que realizei nesta pesquisa, pretendi utilizar as ferramentas e a imagem digitais como modo didático para levantar a questão do uso da imagem pelas tecnologias das redes. O híbrido como potência bricoladora sempre articulado a experiências anteriores. Ao criar novas imagens de retratos em outras paisagens a partir de pré-existentes pretendi provocar um olhar de questionamento sobre os contextos originários e os fictícios. Como veículos para trabalhar em aula de ensino da arte sobre o trânsito das imagens e a hibridação das novas gerações com as tecnologias da informação.

Recorro a imagem digital como recurso fundamental desta pesquisa devido sua íntima conexão ao problema de estudo (como ensinar arte hoje), por ser a mídia que veicula as imagens das crianças nas redes sociais, por simbolizar um desafio ao ensino da arte contemporânea para infância devido a amplitude de sua linguagem, por significar a dominância tecnológica na sociedade contemporânea e toda uma mudança na forma de fruir, pensar, criar, arte. A imagem, é o meio pelo qual a arte e a cultura transita, circula. Ela encontra-se no centro de importantes debates. Em sua forma digital, consiste recorrente recurso material educativo nas aulas de artes. Seu estudo na escola, desde o Fundamental, como conteúdo das práticas educacionais converge com aprendizagens sobre práticas contemporâneas de artes visuais. Apesar de o trabalho manual e as técnicas pictóricas e a colagem analógica fazerem parte de minhas práticas artísticas diárias, e entender serem essenciais no ensino da arte práticas outras como performance, instalações, arte conceitual, fotografia contemporânea; escolho um processo criação por bricolagem e hibridações ao misturar imagens fotográficas digitalmente, para confeccionar as proposições pedagógicas, por acreditar na infinita potencialidade bricoladora e simbólica da imagem digital de pôr em

trânsito temas culturais, a criação visual poética em transfigurações e subjetivações enquanto arte e conteúdo na escola.



APRENDIZAGENS CONSTELAÇÕES AFETIVAS DE CADA UNIVERSO PARTICULAR

4.2 Referências educativas

Um percurso de bricolagens no Ensino da Arte e na Arte

Olho com à distância de quem vê as experiências como uma paisagem que se formou. Territórios teóricos e práticos que se misturaram como um encontro de mares, rios e mergulhadoras(es). Olho para as margens de cada praia e penso que, para mim, a atividade de professor está atrelada ao profundo interesse que tenho nos processos de ensino-aprendizagem como artista- pesquisador-bricoleur. E, tudo se soma ao meu desejo de trabalhar pela construção do conhecimento voltado ao campo artístico e do ensino da arte que englobe uma convergência de saberes e a troca de experiências entre os alunos e professor. Mesmo na incerteza o farol ilumina e com os binóculos olho para cada território do saber que tive a alegria de conhecer, um pouco do que aprendi com docentes, as vivências estudantis e as práticas docentes.

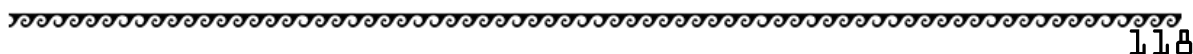
As águas em que nadei - Formação e influências

Os mergulhos como docente no Ensino da Arte. As atividades profissionais que realizei, nos últimos 20 anos, foram voltadas a Arte, ao estudo, à pesquisa acadêmica teórica e prática artística, à poética, ao ensino formal em Graduação e Pós-Graduação, ensino livre em *atelier*. Com a mesma importância, dediquei-me a apresentar e inserir minha produção pessoal no sistema artístico em eventos, exposições individuais, coletivas e salões de Artes Visuais, resultando recentemente na inclusão de obras em reconhecidos Acervos Públicos de instituições como MARGS, MACRS e Museu das Onze Janelas do Pará. Participei da diretoria da Associação Riograndense dos Artistas Plásticos Chico Lisboa contribuindo com a Instituição na promoção das atividades e eventos de Arte para os associados.

Como professor no curso de Pós Graduação Arte, Fotografia e Outras Tecnologias - da Faculdade de Artes e Comunicação da Universidade de Passo Fundo (FAC/UPF) - concebi e ministrei a disciplina Ateliê de Fotomontagem. Por meio desta desdobrei, na prática educacional acadêmica, minha experiência como artista contemporâneo, os estudos poéticos e pesquisas poéticas do Mestrado em Artes Visuais que envolveram o assunto. Nessa propos aos alunos o aprofundamento de seus conhecimentos nos estudos teóricos sobre Arte, Fotografia e Arte Digital; além de um espaço de constantes trocas e experimentações de suas próprias investigações poéticas desenvolvendo imagens digitais por meio de exercícios práticos relacionados à vida dos participantes.

Em 2012, trabalhei como Professor Tutor do curso de Licenciatura em Artes Visuais – Modalidade a Distância UFRGS/REGESD¹²³ do PROLICEN II na disciplina Estágio de Docência Supervisionado II, auxiliando professores da rede pública na elaboração de seus relatórios de experiências docentes e projetos de pesquisa de conclusão de curso; indicando leituras, apontando novas possibilidades de reflexão, assim como também esclarecendo noções

¹²³ Rede Gaúcha de Ensino Superior a Distância foi formada por oito Universidades gaúchas com o objetivo de viabilizar o oferecimento de cursos de graduação em licenciatura, na modalidade a distância, por meio da utilização e otimização de recursos humanos, tecnológicos e materiais e contribuir para o aprimoramento do processo de ensino, pesquisa e extensão nas áreas relacionadas à modalidade a distância nessas Instituições de Ensino Superior (IES), tornando-as disponíveis por meios iterativos, nos termos da legislação em vigor. Os cursos foram oferecidos para professores leigos do sistema público de ensino, no âmbito do Programa Pró-Licenciaturas, da Secretaria de Educação a Distância, do MEC, sendo concluídos em 2011. Texto disponível em: <http://www.regesd.tche.br/> acesso 20 de setembro de 2022



sobre História da Arte, práticas e processos de criação artísticos modernos e contemporâneos.

Na Universidade, em 2002, enquanto aluno do curso de Bacharelado em Pintura, fui monitor da disciplina de Introdução à Pintura e Pintura Avançada II - no Instituto de Artes da UFRGS. Com a professora Mara Álvares percebi minha inclinação e interesse na atividade de educador, com o desejo de compartilhar meus conhecimentos sobre a técnica da pintura da prática artística em Ateliê. Assim como incentivar os colegas à reflexão e produção visual fundamentadas teoricamente. Busquei, deste modo, mergulhar no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando alunos-colegas do curso em seus projetos e pesquisas artísticas individuais, incentivando a expressão pessoal, o posicionamento criativo e autônomo, a reflexão e à investigação de procedimentos pictóricos.

Além disso, em estágios anteriores, em 1997, realizados na escola em duas turmas (1ª e 4ª séries) do Primeiro Ciclo no Colégio Israelita, tive contato com procedimentos diários das professoras de Artes e as dinâmicas educacionais ligados ao público infantil e adolescente, ocasião em que pude perceber os estágios gradativos da linguagem expressiva. A participação no envolvimento com os alunos e as particularidades de seus processos me cativaram desde o início da experiência.

Particpei como Mediador formado pelo projeto educativo coordenado por Margarita Santi Kremer quando compartilhei algumas possibilidades de leitura das obras expostas na Iª Bienal do Mercosul da Fundação Bienal. Também participei da equipe de montagem das obras nos espaços expositivos, aprendendo algumas questões que envolvem a colocação, disposição e cuidados com pinturas, quadros e objetos.

Como toda essa navegação demonstra, minha Formação Acadêmica caracteriza-se por uma composição entre áreas de conhecimento da comunicação visual e artes visuais. A ideia de tornar-me professor foi ocorrendo com o passar dos anos. Assim, o desejo em aprofundar a investigação da pintura e da fotografia me levou ao Mestrado em Artes Visuais, na linha de pesquisa em Arte e Tecnologia, no PPGART da UFSM, em 2007, para poder lecionar em Universidades e compartilhar experiências e mediar conhecimentos. Minha formação foi uma mistura de aprendizados no campo das artes visuais, da comunicação e vivências pessoais. Para isso investi esforços no mestrado com o objetivo de criar as condições necessárias à docência, conferindo atenção especial à pesquisa e ao

aprofundamento de conhecimento e do saber-fazer artístico. Após o mesmo, com o objetivo de maior aprofundamento nas questões teóricas do ensino em Artes Visuais reingressei à UFRGS no curso de Graduação de Licenciatura em Artes Visuais, curso que agora estou prestes a completar.

No Mestrado, a pesquisa sobre a hibridação em processos híbridos de criação por mistura de conceitos, meios, técnicas e procedimentos da arte contemporânea, tendo como fio condutor, o meu processo artístico, desenvolvi uma produção visual, com base na fotografia digital, sobre identidades híbridas em retratos e autorretratos. O estudo envolveu a análise do dispositivo artístico decorrentes de cruzamentos de procedimentos da fotografia e da pintura pelo uso de tecnologias digitais, através de processos de Fotomontagem. Por meio do tratamento digital de restos de fotografias 3x4cm acopladas com outras imagens apropriadas da internet e autorais (captadas com câmera digital) procurei atribuir ficcionalizações para as identidades anônimas daqueles fragmentos. Para isso pesquisei procedimentos poéticos da apropriação, digitalização, remontagem em Fotomontagens/ Colagens Digitais; a mistura de procedimentos da pintura com a fotografia em software de edição de imagens. O fio condutor das análises foram as impregnações e deslocamentos das imagens iniciais, com outros sentidos. Tratou-se de um estudo Poético que envolve a análise do processo de trabalho pessoal com base nas operações de fragmentação e (des)montagem digitais e pela investigação conceitual e teórica que busca uma contextualização em relação à produções na arte contemporânea. Uma investigação da questão da identidade na arte e na vida real, com aproximações do que aqui está em produção. Processo artístico que, continua a me interessar como a construção de imagens propositoras de questionamentos, na presente pesquisa, para o ensino da arte na escola. Contudo, venho retomando a pintura como meio tradicional de representação, assim como o desenho, ambos integrados a esta pesquisa sobre imagens da infância.

Durante o curso de Especialização em Expressão Gráfica pela Faculdade de Arquitetura (PUCRS) tive oportunidade de me aprofundar em processos de criação relacionados ao desenho e pintura. Neste pesquisei e analisei procedimentos artísticos relativos a obras do artista gaúcho Fernando Baril. No Bacharelado em Pintura, realizado no Instituto de Artes Visuais (UFRGS), em 2002, me interessei por uma poética relativa a reconstrução da identidade, Às diferenças, à fragmentação do sujeito, ao corpo, ao

anonimato de imagens fragmentos fotográficos de identidade 3x4 cm pintadas justapostas a representações de brinquedos (o pião) que figuravam uma memória e o tempo lúdico da infância. A orientação do professor Eduardo Vieira da Cunha estruturou as bases teóricas sobre a relação entre fotografia/pintura e arte. Friso que apenas **conheci a arte na pintura e a história da Arte de modo contundente quando entrei no Curso de Artes da UFRGS**. As investigações dos procedimentos pictóricos pautaram-se no interesse à serialidade, às técnicas do representação das figuras em *trompl'e oil* e hiperrealistas e no surrealismo e a colagem pintada em metáforas de pensamentos visíveis. Durante grande parte desses anos frequentei semanalmente e realizei cursos de pintura acrílica e processo criativo em ateliê do artista Fernando Baril por mais de 10 anos.

Em 2001, no Bacharelado em Publicidade e Propaganda (na Famecos/PUCRS), apresentei a pesquisa monográfica sobre a relação entre criação de mitologia das marcas, no caso foi a Absolut Vodka, e a utilização de peças gráficas realizadas por artistas para sua campanha publicitária estratégica. Nesta pesquisa realizei uma curadoria de imagens de anúncios e analisei as sintaxes visuais e semânticas destes que, através da apropriação de conceitos, estratégias e aura artísticas colocaram a marca num patamar estético diferenciado no cenário da publicidade mundial.

Em 1996 iniciei os estudos em atelier de desenho e pintura com Fernando Baril. Artista nascido em Porto Alegre, exerceu influência e continua sendo uma importante referência em minha trajetória e formação artística fora da academia. Única pessoa de minha família que despontou como artista e professor de arte exercendo profissionalmente seu *metier*. Meu pai Pérsio com sua verve artística foi um grande cantor e radialista não seguiu carreira. Foi com o primo de meu pai, Baril, artista e pessoa criativa com quem fundei as bases de aprendizado em desenho, pintura e processo criativo. Conheci-o informalmente numa reunião de família nos primeiros anos que cursava Publicidade e Propaganda. Lembro dos primeiros desenhos que mostrei a ele, na casa de meus pais, onde o surrealismo, imagens de olhos e câmeras fotográficas estão presentes. Não possuía conhecimento específico algum em técnicas de desenho ou historiografia da Arte quando fiz meus primeiros desenhos surrealistas de olhos em espaços oníricos (durante os primeiros anos da Faculdade de Publicidade e Propaganda), que muito lembram as pinturas de Magritte. Por mais de dez anos de aprendizagens semanais diversas com Baril, em suas aulas, aprendi

práticas criativas e técnicas de desenho, colagem e pintura acrílica pautadas nas tradições clássica e contemporânea. A vivência e as trocas de experiências como seu aluno e amigo me motivaram a seguir o caminho da arte e da docência em artes visuais e plásticas. Busquei aprender com outros artistas para ampliar a minha visão e conhecimentos. Participei de cursos em Oficinas no frequente Festival de Arte Cidade que ocorria no Atelier Livre de Porto Alegre tendo como professores artistas com quem pude aprender outros modos de olhar, ensinar arte e técnicas. Pintura, prática e reflexão com Paulo Pasta (2005), Xilogravura com Rubem Grilo (2000), Desenho com Michinori Inagaki João Luís Roth, Sílvio Dworecki (1997). No MARGS tive aula nos atelier dos torreões Desenho, Pintura com Fernando Baril e também desenho da figura humana com Plínio Berhardt (1993).

Por volta de 1996 comecei a aprender a usar softwares, ferramentas digitais de tratamento de imagens e desenho, na prática, para trabalhar com design gráfico.

E as tardes... as tardes que passava na casa da avó, quando criança, bricolando enquanto ela fazia suas artes. Naquele tempo passava horas sentado no tapete da sala da casa de meus avós paternos, brincando com pintura, com as lãs coloridas (do crochê e tapeçaria da avó), desenhando, fazendo bricolagens diversas com os materiais que ela me disponibilizava. Ensinos criativos livres. Ela foi minha primeira professora de Artes e Bricolagens. Sempre mexendo com as mãos, olhando e assoviando.

Além disso, rememoro aqui as experimentações em casa a partir das proposições do livro *o Mundo das Crianças*, desenhando clichês, fazendo origamis, aviões de papel, carimbos com batatas que enxiam os olhos. Não posso deixar de trazer a influência da disciplina Laboratório de Construção de Materiais Didáticos (2022) do curso de Licenciatura da UFRGS com a professora Andrea Hofstadter, na qual desenvolvi o objeto-propositor-poético #estúdio portátil de *frotage*/ jogo de arte.

O *Estúdio portátil de Frottage* consiste num conjunto de materiais e objetos diversos e texturas que catei, reuni e organizei dentro de uma caixa que proporcionam um jogo de experimentação e criação através da técnica frottage inspirada nos experimentos surrealistas do início do século XX. Utilizei materiais convencionais (chave, disquete, tampa de lata de conservas, embalagem de remédio, peça de quebra-cabeça...) a fim de descontextualizá-los como superfície para frottage.

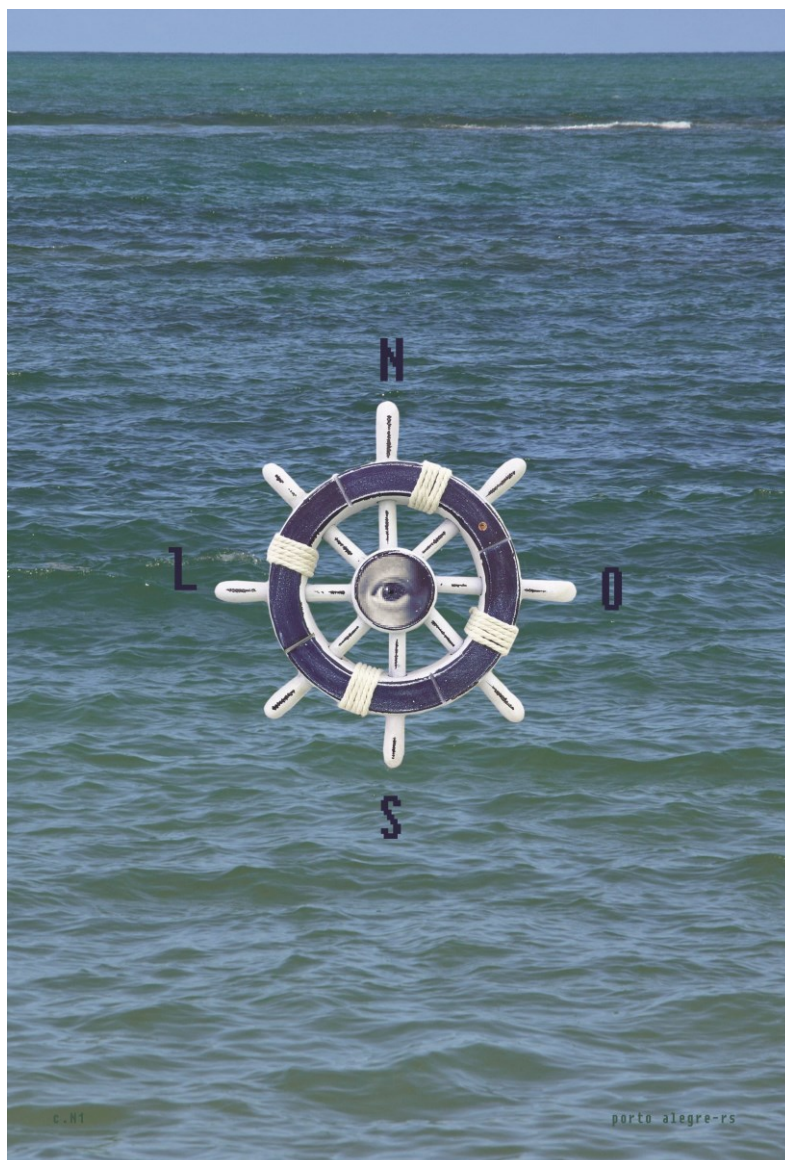
Com este objeto-caixa, os participantes podem explorar e manusear superfícies diversas através da fricção de diversos objetos e texturas sob folha de desenho e barra de grafite, para criar composições. Funciona como um jogo em que os dados jogados apontam o número de cartas propositivas. Cada carta contém uma ou mais proposições que indicam que materiais, objetos ou outros desafios serão utilizados pelos jogadores para criarem sua composição ou desenho. Cada proposição tem um tempo determinado para realização. São três vezes jogados os dados em cada rodada. Após o término da rodada serão fotografados todos trabalhos realizados e postados no canal do jogo no *instagram*. O jogador que tiver mais curtidas ganha todos os trabalhos feitos na rodada.

A proposta educacional deste objeto é oferecer situações de experimentação com sensorialidades e materialidades diversas para práticas oníricas com desenho. Provoações para instauração de marcas, texturas, grafismos e associações inusitadas em outras visualidades. Ao implementar na prática diária do ensino a criação de materiais didáticos cuja poética pode ser o gatilho da bricolagem para estudantes acostumados com as telinhas dos celulares e a praticidade das tecnologias digitais.



Figura 47- Estúdio portátil de frottage, Denis Siminovich, opp, materiais diversos em Caixa, 2022.

Trabalhar com ensino significa a possibilidade de utilizar o somatório dessas experiências pessoais, acadêmicas e práticas, intelectuais, sensíveis e criativas compartilhando com outros indivíduos experiências e saberes na busca pessoal pelo aprimoramento da arte, os conhecimentos para pesquisas e/ou produção artística. Foram várias vivências e experiências em camadas de tempos, lugares e trocas que contribuíram para minha formação educativa e em práticas docentes em Artes Visuais: as do artista contemporâneo, os estágios em escolas, a monitoria na Bienal do Mercosul, a docência no ensino informal em atelier e workshops de pintura, desenho e colagem, a experiência no ensino superior como monitor da disciplina de Pintura, a tutoria para professoras e professores da REGESD que realizei através da UFRGS e na pós-graduação como professor da disciplina de Fotomontagem na UPF. O trabalho como designer gráfico, autônomo, ao longo desses anos, me trouxe a aprendizagem da cultura digital, o manuseio das ferramentas e dos softwares de edição de imagens e vetores em práticas artísticas digitais com as imagens. O exercício da pintura e da colagem diários. E, a vivência como pai que me traz a lição de que aprender sobre a infância se faz diariamente nas trocas.



PIXEULOGOVEJO

5. NA LINHA DO HORIZONTE

5.1 Ensino de Arte para infâncias em tempos digitais

Diz uma pesquisa em arte que sempre se começa pelo meio. Ao olhar pra trás, na linha do horizonte, aquilo que testemunhei, onde estive e participei, o ensino da arte veio até minhas praias e mudou minha forma de ver, sentir, pensar e fazer. As vezes uma semente pode plantar um oceano. E, no meu entendimento é esse movimento de que envolve as ondas da educação.

Durante meu processo de criação o fazer artístico se amalgama através de procedimentos artísticos do desenho, da pintura, da colagem, da fotografia que também são realizados com tecnologias numéricas de simulação. E, trabalhar com fragmentos de imagens, camadas de imagem e suas inter-relações é como criar mundos para retratos fotográficos digitais em uma experiência de alteridade. Através dos mesmos instrumentos (computador, programas de edição fotográfico e máquina fotográfica digital) que utilizava para produzir logotipos, folhetos empresariais e Identidades Visuais empresariais, realizei Arte Poética que foi exposta em espaços institucionais de Artes. O resultado dos processos de criação resultante de uma pesquisa acadêmica de mestrado foram apresentados em forma de fotografias impressas foram expostos. Os objetos tornaram-se públicos. Os trabalhos entraram num sistema das Artes Visuais. O modo de existência estabelecem uma relação visual com o espectador. Minha proposta em Arte foi fazer retratos impossíveis por uma experiência que se aproxima da noção de *bricolage* ou *mixagem de imagens, pelo copiar/recortar/montar/colar*. Na pesquisa teórica investiguei questões sobre conceito de fotografia e, ao mesmo tempo, discuti a noção de retrato, autorretrato e identidade. O tema e a proposta podem ser situados dentro dos fundamentos Multiculturalistas. Stuart Hall me ajudou nisso. A entender mais sobre a questão das hibridações culturais que vêm ocorrendo até os dias atuais. A noção de identidade se cruza com o conceito de hibridação. No contexto multicultural contemporâneo permeado pelas tecnologias digitais não é possível pensar a identidade como conceito estável, pois vivemos entre uma pluralidade das identidades.

A arte tornou-se um passaporte criativo na sociedade, uma possibilidade de reagir ao cimento da existência. Isto é inegável. A pratica pedagógica em Artes pode funcionar como

o transporte para várias dimensões do saber, do ser a partir das imagens da arte e da cultura e suas interrelações. O desafio de mediar é transitar entre as amarras da tradição na velocidade da luz.

Entre as habilidades do professor encontra-se, em urgência a capacidade de lidar com as imagens digitais que trafegam pelas redes de computadores espalhadas pelo mundo no contexto da cybercultura. Sejam elas da arte contemporânea ou do universo da cultura visual, assim como as imagens de subjetivações do cotidiano publicadas nas redes sociais diariamente numa escala global, imagens da infância transitam como produtoras de significados. A sua leitura crítica, apreciação e interpretação como produtos culturais consistem numa necessidade para o ensino das artes na escola. A velocidade com que as imagens digitais se proliferam produz um acúmulo de códigos e linguagens que vão se sobrepondo ao imaginário coletivo - das artes visuais, do cinema, dos quadrinhos, dos vídeos do *Reels, instagram, facebook*.

Podemos tangenciar a concepção de Artes Visuais como aquela das produções poéticas visuais/sonoras/audiovisuais/táteis/performativas direcionadas a estesia e destinadas aos sistemas das artes, dos Museus. Lembrar que a Fotografia também ocupa lugar de destaque enquanto Arte no cenário contemporâneo da arte, meio de propagação e documentação cultural, e menos quanto tecnologia. E que, por mais que as Artes sejam visuais, a plasticidade não deixa de existir. A pintura, o desenho, a gravura, escultura, continuam sendo produzidos e vistos como imagens digitais. E suas diferentes formas de apresentação formal, matériaca e simbólica permeiam a compreensão do que é representação.

Ao pensar a arte contemporânea como um fenômeno de produção da cultura brasileira num circuito institucional e em sua pluralidade, lembramos que por meio dela mestiçagens e hibridações das artes plásticas com visuais são recorrentes. Mas, também, é importante mencionar ser essencial nas aulas de artes da cultura brasileira também faz parte a arte popular. Como as incríveis xilogravuras de J. Borges que narram e ilustram o folclore nordestino, as festas, a vida popular e a literatura de cordel. Ou, as pinturas de Heitor dos Prazeres, que trazem cenas pictóricas inventadas do cotidiano na vida dos morros, o carnaval carioca, as festas juninas, a presença da cultura afro-brasileira. E, a transcendente obra de Arthur Bispo do Rosário que criou seu próprio universo de sonhos e brasilidade em bordados

e objetos feitos com materiais precários que encontrava no hospital psiquiátrico onde foi confinado. Mas, não podemos esquecer que a Arte, hoje, se mistura com os diversos campos do saber. Que a robótica, a biologia, arte digital também transitam no terreno da Arte. Cabe ao docente entender se estes caminhos oferecem espaço para a humanidade e, se nas aulas serão consideráveis de aprendizagens e pensamento crítico.

Ser *bricoleur* no ensino da Arte pode ser pinçar os conteúdos, imagens de um tema e justapô-los na promoção do pensar sem uma ordem estabelecida, pode ser bagunçar as expectativas da aula de artes como mera reprodução da história da arte ocidental europeia ou norte-americana. Pode ser realizar uma pesquisa e investigação sobre a cultura brasileira, de outras culturas latinas ou orientais onde o tema da infância circunscreva as bricolagens de imagens e textos. É importante, por isso, que o professor de Artes ter sido aprendiz algum dia ou que tenha tido a intimidade com alguma linguagem ou técnica que o vincule à prática poética artística. O que propicia uma docência permeada de experiência estética e artística que integre os saberes práticos e teóricos; e, proporcione conhecimentos para curadorias educativas e mediações significativas. Nas quais o professor ao produzir proposições artísticas experimenta aquilo que pode propor em suas aulas. Participa do processo de aprendizagem ao fabricar “artesanalmente” o ensino. Pois, o desafio no mergulho criativo favorecerá na mediação. Essa vivência lhe confere uma dimensão poética a Arte que escapa à superficialidade da ideia de “dom”. O senso comum atribui, ainda, a ideia de talento ao fazer artístico, o misticismo entorno da criação e seus criadores. De modo geral, mistura-se um senso de responsabilidade e politização que vem sendo a fronteira a se desbravar, e necessária, desmistificar a concepção de arte exclusiva à genialidade e habilidade inata. Preparar os alunos para pensarem criticamente e poeticamente suas vidas no contexto da cultura contemporânea a partir das práticas artísticas pode ser um caminho. Contudo, é uma tarefa de Sísifo conceber a Arte como algo que vem resolver todos os problemas do mundo sem deixar as crianças e jovens sonharem com ela. Não é o uso cego das técnicas e dos conteúdos e elementos da visualidade que se almeja, conforme Celeste Martins ¹²⁴. E, sim, o exercício da prática artística com a linguagem plástica de modo singular que tenham “algo

¹²⁴ UTUARI apud MARTINS, p.5, 2006. MARTINS, Mirian Celeste (coord.). **Curadoria educativa: inventando conversas. Reflexão e Ação** – Revista do Departamento de Educação/UNISC - Universidade de Santa Cruz do Sul, vol. 14, n.1, jan/jun 2006, p.9-27.

a dizer”. Ser docente em artes na escola, será um caminho a trilhar como propositor de saberes culturais poetizáveis, de desafios pensantes visualmente que proporcionem o sabor da Arte e da experimentação ao mesmo tempo em que ocorra a formação de ideias, pensamentos, representações, imagens, poesias visuais, dúvidas, angústias, o sonhar seus sonhos particulares e a reação às amarras do mundo? Pode ser. Mas, também ser aquele que aprende ao se aventurar no ensino. Sem arriscar, o trabalho docente transforma-se na regra disciplinar, na doutrina, no ensino bancário que Paulo Freire enfrentava. Arriscar em traduzir e mediar outras culturas, que não as legitimadas pelos sistema. Arriscar a não olhar com o mesmo olhar eurocentrista que colonizou nosso ensino, nos leva a questionar o que uma aula de ensino das Artes no Brasil pode gerar. Abrir o olhar para a arte popular, o “artesanato”, a literatura de cordel, a poesia brasileira de Manoel de Barros, o cinema de Mazaropi, a pintura de Heitor dos Prazeres... a pintura étnica da casas africanas, as tatuagens indianas entre tantas outras culturas... A Arte Contemporânea pode ser um gancho. É nesse território vasto da cultura e temas da atualidade que a Arte pode acontecer entre as dinâmicas, relações e diálogos entre o professor e aprendizes.

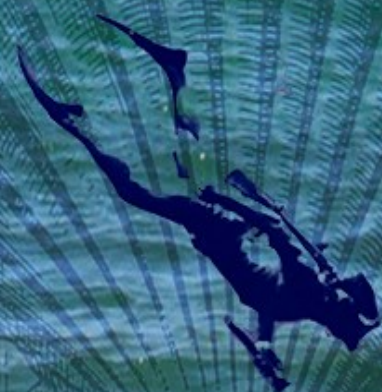
A prática pedagógica envolve o compartilhamento de “emoções e saberes”, a ampliação do olhar e a provocação de inquietudes por meio da ativação cultural conforme Utuari¹²⁵ diz para produção cultural e artística. A fruição de imagens, a experimentação poética na criação de novas imagens e objetos que possuam relação com a vida dos autores mirins e os incentive a pensar no mundo que os cerca podem despertar a curiosidade, o olhar estético, a bricolância de cada um por proposições poéticas em situações de ensino são caminhos possíveis.

Nos processos de ensino/aprendizagens em artes as experiências que realizei como professor-artista, ao mesclar o uso de restos de imagens fotográficas das redes sociais, materiais de refugo da internet por meio da tecnologia digital, conceitos, conteúdos da arte, temas culturais provindos da vida cotidiana, formaram uma bricolagem educativa em materiais artístico-educativos poéticos. Assim, uma proposta de ensino da arte em tempos digitais para infância pode ser elaborada ao selecionar, juntar de um repertório pessoal provenientes do contexto da cultura visual digital imprevistos para intermediar conteúdos

¹²⁵UTUARI apud MARTINS, p.5, 2006.

ao desafiar os olhares e subjetividades nas aulas de artes, ampliar as referências e vocabulário artístico. Com estes procedimentos o professor pode elaborar materiais educativos e poéticos que proponham aprendizagens significativas e promovam o protagonismo dos aprendizes baseadas na prática artística contemporânea a partir de imagens atuais da infância para crianças que discutam seu tempo e objetos poéticos. Propor, acionar e ativar o olhar crítico e criativo sobre o uso das novas tecnologias da Imagem, as redes sociais, por meio da leitura de imagens artísticas-educativas e poéticas feita pelo professor por fotocollagem/mixagem digitais em bricolagens artístico-educativas e por experimentações de objetos que instiguem seu imaginário e a aprendizagem da fotografia, da pintura, da bricolagem com arte no ensino.

1902 U.S.N.M.
6. O MERGULHO



Ex libris

O MERGULHO NAO SÓ, NO SABER CONJUNTO
NOS MARES, NAS TROCAS DE MARES

NOS MARES, NAS TROCAS DE MARES

VESTIGIOS

ESPELHOS
DELÍRIOS

DOS NOVOS OLHARES ANTIGOS

QUEM APRENDE ENSINA

QUEM ENSINA APRENDE

PALAVRAS DO MESTRE

COMPARTILHAMOS CAMINHOS

MERGULHAMOS ENTRE CINTILÂNCIAS

TALVEZ UM-BRILHO

Figura 48- O mergulho, Denis Siminovich, Imagem Digital, 2023.

Referências Bibliográficas

- ADES, Dawn. **Photomontage**. London: Thames and Hudson, 1976.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio** / Gaston Bachelard ; [tradução Antônio de Pádua Danesi.] - São Paulo: Martins Fontes, 1988. ISBN 85-336-0539-0
- BARBOSA, Ana Mae. As mutações do conceito e da prática. In: BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2007, p.13-25.
- _____. **A imagem no ensino da arte: Anos oitenta e novos tempos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.
- BRETON, André. **Manifesto do surrealismo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução: Sandra Rey. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- _____. **Da Representação à simulação**. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Tradução: Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: 34, 1993, p. 37-47.
- CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. Fotos de Louise Lawler. Tradução: Fernando Santos. Revisão da tradução Aníbal Mari. São Paulo: Martins Fontes, 2005 (Coleção a).
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FUÃO, Fernando Freitas. **A collage como trajetória amorosa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011. 120p.
- GONZÁLEZ FLORES, Laura. **Fotografia y pintura :¿dos medios diferentes ?** Ed. Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2005.
- HERNANDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual: Proposta para uma nova narrativa educacional**. Tradução Ana Death Duarte. Revisão Técnica: Jussara Hoffman, Susana Rangel/Vieira da Cunha. Porto Alegre: Mediação, 2007.
- LARROSA, Jorge. **O enigma da infância – ou o que vai do impossível ao verdadeiro**. In: _____ *Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas*. 4 ed. Trad. Alfredo Veiga Neto. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p.183-98.
- LÉVI-STRAUSS, Claude, 1908-. *O pensamento selvagem*. Tradução de Tânia Pellegrini. Campinas, SP: Papirus, 1989. Bibliografia.
- LOVEY, Margot. **Postmodern Currents: arts and artists in the age of electronic media**, Second Edition. Prentice Hall Upper Saddle River, New Jersey 07458, USA, 1997.
- MARTINS, Mirian Celeste (coord.). **Curadoria educativa: inventando conversas. Reflexão e Ação** – Revista do Departamento de Educação/UNISC - Universidade de Santa Cruz do Sul, vol. 14, n.1, jan/jun 2006, p.9-27.

_____. **Conceitos e terminologia.** Aquecendo uma transformação: atitudes e valores no ensino de Arte. In: BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2007, p.49-60.

NASCIMENTO, Erinaldo A. **Formação profissional do “bom silvícola” nas artes e ofícios: a perspectiva do jesuitismo.** In: BARBOSA, Ana Mae (org.). Ensino da Arte: memória e história. São Paulo: perspectiva, 2008, pg. 27-48.

PAGLIA, Camille. **Imagens Cintilantes: uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars.** Tradução: Roberto Leal Ferreira, 1ª Edição, apicurri, Rio de Janeiro, 2014, 224 p.
PILLAR, Analice Dutra. **A Educação do Olhar no Ensino da Arte.** In: BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2007, p.71-82.

RANGEL, SUSANA vieira da cunha. (Org.). **As artes no universo infantil.** 4ed.porto alegre: Mediação, 2017.

ROUILLÉ, André. **Série, collection: recherche photographique.** Paris, Maison Européenn de la Photographie,1992.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e as artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2004.

UTUARI, Solange. **O professor propositior.** In: Anais do 23º Seminário Nacional de Arte e Educação: arte: mediações, compartilhamentos, interações. Montenegro: Editora da Fundarte, 2012, p.53-59.

WILSON, Brent. **Mudando conceitos da criação artística: 500 anos de arte-educação para crianças.** In: Barbosa, Ana Mae e Sales H.M O ensino da arte e sua História. São Paulo: Mac/USP, 1990, p.50-63. WILSON, 1990, p.52.

Artigos em Revistas e Periódicos

FLUSSER, Vilém. **Do Inobjeto.** In: Revista Ars. Universidade de São Paulo – USP, Escola de Comunicações e Artes. Ano 4, n. 8, 2006.

HERNANDEZ, Fernando **¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?** Educação e Realidade. 30(2):9 – 34 jul/dez 2005, 1-29 p.

HOFSTAETTER, Andrea. **Criação de material didático em artes visuais: dispositivos sensíveis para a proposição de experiências de aprendizagem.** In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26o, 2017, Campinas. Anais do 26o Encontro da Anpap. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.2077-2092.

SANTAELLA, Lucia. **As artes do corpo biocibernético.** DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade, Editora São Paulo: UNESP, 2003.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. **Por Poéticas no Ensino das Artes: uma sintomatologia.** Revista Gearte (UFRGS - Brasil). Volume 1, Número 2, Agosto/2014, ISSN 2357-9854

_____. **POP'DELEUZE: fora do clichê imperial.** *Rev. Interd. em Cult. e Soc. (RICS)*, São Luís, v. 8, n. 1, p. 59-79, jan./jun. 2022, ISSN eletrônico: 2447-6498

Livros digitais

ALMEIDA, Verônica Domingues (Org.) ; SA, R. G. (Org.) ; ZORDAN, Paola (Org.) . **Criações e métodos na pesquisa.** 1. ed. Porto Alegre: Nota Azul, 2020. 427p .

Disponível

em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/220380/001125061.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ÁRIES, Philippe. **História Social da Criança e da Família.** Trad. Dora Flaksman. Editora Guanabara, 2ª ed. 1986.

Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5525040/mod_resource/content/2/ARI%C3%88S.%20Hist%C3%B3ria%20social%20da%20crian%C3%A7a%20e%20da%20fam%C3%ADlia_text.pdf

CORAZZA, Sandra Mara. (Org.). **Métodos de transcrição: pesquisa em educação da diferença.** 1ed.São Leopoldo: Óikos, 2020.

Disponível em: <https://www.ufrgs.br/escrileiturasrede/metodos>

MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image.** Livro Digital.

Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>. Acesso: maio de 2023

Artigos em meios eletrônicos

CABRAL, Arthur Simões Caetano. **A Sociedade do Século XVI e a Pintura Renascentista Flamengo:** análise iconográfica e iconológica da obra Jogos Infantis (1560), de Pieter Bruegel. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 5 - Edição 4 – Junho-Agosto 2012. 14 p. il. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/download/35655/38375/41952>

CARRER, Andrea Câmara. **Práticas pedagógicas, profissão docente e formação:** perspectivas sociológicas de Philippe Perrenoud. Faculdade de Educação, São Paulo, v. 2, n. 22, p.246-251, 01 jul. 1996. Semestral. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/rfe/article/download/33590/36328/39400> Acesso em: setembro de 2022.

CHALMEL, Loïc. **Imagens de crianças e crianças nas imagens: representações da infância na iconografia pedagógica nos séculos XVII e XVIII** Dossiê: "Imagem e pesquisa em educação: currículo e cotidiano escolar". *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 25, n. 86, p. 57-74, abril 2004. Tradução de Alain François, com revisão técnica de Inês Barbosa de Oliveira. Acesso em: <http://www.cedes.unicamp.br> Disponível em: abril 2004 57

<https://doi.org/10.1590/S0101-73302004000100005>

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tocam o real*** Traduzido do espanhol *Quando las imagenes tocan lo real.pdf**, do endereço eletrônico: <http://www.macba.es/uploads/20080408/> Tradução de Patrícia Carmello e Vera Casa Nova.

DIDI-HUBERMAN, G. **Quando as imagens tocam o real**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, [S. l.], p. 206–219, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: 16 maio. 2023.

DOMINGUES, D. **Mash-up art e crawler art**: o sublime tecnológico do lixo remi-xado in: PEREIRA, Vinicius Andrade Pereira (org.). *Digital Trash: Linguagens, Comportamentos, Entretenimento e Consumo* ed. Rio De Janeiro: E-Papers, 2007, v.1, p. 152-169. Artigo compartilhado pela autora.

ENGLER, Veronica. **As imagens não são apenas coisas para representar**. Entrevista com Georges Didi-Huberman". Revista IHU on line. Julho 2017. Disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/186-noticias/noticias-2017/568830-as-imagens-nao-sao- apenas-coisas-para-representar-entrevista-com--georges-didi-huberman>. Acesso em julho 2022.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão. **Ensino da arte no Brasil**: Aspectos históricos e metodológicos. Cursos de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP. Ensino Fundamental II e Ensino Médio. São Paulo, 2011. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed_art_m1d2.pdf Acesso em: setembro de 2022.

MORISS HAMBURG, Maria. **Photography Between the Wars**: Selections from the Ford Motor Company Collection": The Metropolitan Museum of Art Bulletin, v. 45, no. 4 (Spring, 1988)

Disponível em:

https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Photography_Between_the_Wars_Selections_from_the_Ford_Motor_Company_Collection_The_Metropolitan_Museum_of_Art_Bulletin_v_45_no_4_Spring_1988 Acesso em: Setembro de 2022.

NEIRA, Marcos Garcia; LIPPI, Bruno Gonçalves. **Tecendo a Colcha de Tetelhos**: a bricolagem como alternativa para a pesquisa educacional. *Educ. Real.*, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 607-625, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>

RODRIGUES, C. S. D.; THERRIEN, J.; FALCÃO, G. M. B.; & GRANGEIRO, M. F.. (2016). **Pesquisa em educação e bricolagem científica**: rigor, multirreferencialidade e interdisciplinaridade. *Cadernos De Pesquisa*. 46(162), 966–982, Oct-Dec 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053143720>

SAMAIN, Etienne. Antropologia, imagens e arte. Um percurso reflexivo a partir de Georges Didi-Huberman. *Cadernos de arte e antropologia*. Vol.3, n. 2, 2014, p.47-55. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cadernosaa/391>.

SOULAGES, François. **Imagem Virtual e Som**, In: Revista ARS, Publicação do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, v.1, n. 2, São Paulo, p.11-31. 2005.

TEUBER, Mauren. **Materiais Didáticos para ensinar Arte: questões para a docência e para a formação de professores.** In: IARTEM e-journal, v. 9, n. 1, p. 103-121, 20 Sep. 2017. Disponível em: <https://ojs.bibsys.no/index.php/IARTEM/article/view/600>

ZORDAN, Paola. **Ars Magna Sciendi.** In: Arte ConTexto | Plataforma Multimídia. 31/03/2017. Disponível em: <https://padlet.com/paolazordan/histEnsinoArtVis/wish/2250206838> Acesso em: setembro de 2022.

Palestra

PARSONS, Michael J. Universidade Estadual de Ohio – EUA. **Mudando direções na arte-educação contemporânea.** V Encontro Compreender a Arte: um ato de cognição verbal e visual. **25 a 28 de agosto**

Disponível em: <http://www.secsp.org.br/sec/hotsites/arte/text_5.htm>. Acesso em [09/03/2012](#).

ANEXO 1



