

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes

JOSÉ AVELINO CESÁRIO NETO

**ARTE-DESENHO-ENSINO/APRENDIZAGEM:
exercícios de criação de imagens para perguntas sem
respostas**

Belo Horizonte
2018

JOSÉ AVELINO CESÁRIO NETO

**ARTE-DESENHO-ENSINO/APRENDIZAGEM:
exercícios de criação de imagens para perguntas sem
respostas**

Trabalho de Conclusão de Curso de
Graduação em Artes Visuais,
apresentado à Escola de Belas Artes da
UFMG, como requisito parcial para a
obtenção do título de Licenciado em
Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Geraldo Freire
Loyola

Belo Horizonte
2018

JOSÉ AVELINO CESÁRIO NETO

**ARTE-DESENHO-ENSINO/APRENDIZAGEM:
exercícios de criação de imagens para perguntas sem
respostas**

Trabalho de Conclusão de Curso de
Graduação em Artes Visuais,
apresentado à Escola de Belas Artes da
UFMG, como requisito parcial para a
obtenção do título de Licenciado em
Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Geraldo Freire
Loyola

Banca Examinadora

Prof. Dr. Geraldo Freire Loyola. EBA/UFMG

Prof^ª. Dr^ª. Rosvita Kolb Bernardes. EBA/UFMG

Prof^ª. Dr^ª. Juliana Gouthier Macedo. EBA/UFMG

*Dedico este trabalho á Sr^a
Rosilane Ramires, a qual sem seu
auxílio não poderia respirar.
Dedico este trabalho à Srt^a Jessica
Menezes Rosa e Silva, a qual sem
seu auxílio não poderia sonhar.
E por fim, dedico este trabalho ao
Prof. Geraldo Freire Loyola, pois
sem sua orientação não poderia
caminhar.*

AGRADECIMENTOS

Ao meu professor e orientador Geraldo Loyola, que por meio de experiências e de referências artísticas para construção de um material didático, possibilitou-me pensar e concluir esse projeto.

À professora Rosvita Kolb Bernardes, que amplificou minhas possibilidades de falar de mim, acolheu-me com a arte e me permitiu experiências significativas.

À professora Juliana Gouthier Macedo, por me proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional.

À minha amada companheira Jessica e aos momentos felizes e relaxantes ao seu lado, que me fez resistir. À mamãe Rosilane, minha grande financiadora.

À minha colega Simone Lima, que me mostra a cada dia que nenhum obstáculo é maior que a nossa vontade de mudar o mundo. À minha colega Anna Cláudia Rocha, que sempre esteve disponível quando precisei de auxílio e de dicas. À colega e amiga Gabriela Miranda, que sabendo da minha grande dificuldade em escrever, colocou-se à disposição para revisar meu texto, apontando erros e ajudando a melhorar a fluidez e o entendimento da minha tão sintética escrita.

A tantos outros colegas e amigos, que dia a dia me dão ânimo e referências para meus devaneios e trabalhos.

*“A crise da educação no Brasil não é
uma crise; é um projeto.”*
(RIBEIRO, Darcy)

RESUMO

Este trabalho nasceu de uma vontade que sempre tive em aprender como ensinar a desenhar. Primeiro eu conto um pouco sobre o meu caminho no desenho, passando pelas referências que tive ainda quando criança, depois pelos exemplos e incentivos que tive para continuar a desenhar. Com a criação de um material didático para ensino de desenho de criação, eu começo a explorar estratégias para o aprendizado no processo criativo. As experiências foram desenvolvidas em escolas de educação básica, variando com estudantes de faixas etárias diferentes e percebendo a potência dos exercícios no incentivo à criação.

Palavras-chave: Artes Visuais, Desenho, Ensino-aprendizagem, Material didático.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 TRAÇOS DO DESENHO	11
2 O MATERIAL DIDÁTICO.	21
3 REFLEXÕES A PARTIR DA PRÁTICA.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende mostrar que o ensino do desenho pode ser feito através de uma forma lúdica e instigante, e que toda experiência estética e o gosto pelas Artes Visuais é fruto de uma série de fatores, dentre eles os fatores sociais, conforme concepções apresentadas por Pierre Bourdieu.

Enquanto futuro docente, reflito sobre a necessidade de reaprender os processos de ensino, levando em consideração a compreensão de como o processo criativo acontece de forma distinta para cada indivíduo. Dessa forma, este trabalho se justifica na medida em que pretende mostrar aos professores da Educação Básica minhas experiências e como elas podem auxiliar na criação e no desenvolvimento de materiais didáticos, assim como na reflexão a partir dos resultados das práticas realizadas em sala de aula.

No primeiro capítulo aponto referências que remetem à importância do meio social na formação do gosto estético de cada indivíduo e como essa vivência com a arte é importante força motriz da vida, conforme concepções apresentadas por Friedrich Nietzsche.

No segundo capítulo, apresento a proposta de um material didático e o processo de criação do mesmo, o que constitui um importante recurso para o professor de Artes Visuais em sala de aula, uma vez que pode tornar as aulas mais atrativas e compreensíveis, permitindo a aproximação entre teoria, prática artística e experiência estética. Por meio da prática do desenho e da fruição obtida pelas referências artísticas, entre elas, as dos meus colegas do curso de Graduação em Ensino de Artes Visuais - modalidade Licenciatura - na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFGM), venho desenvolvendo minha proposição de material didático, problematizando o fato de que o material

didático por si só não é suficiente para o desenvolvimento das aulas. Em minha proposta, desenvolvi uma caixa contendo perguntas metafóricas, as quais devem ser respondidas pelos estudantes sem o uso de palavras, apenas com desenhos. É importante que o professor saiba conceber e desenvolver adequadamente os materiais didáticos ao longo das experiências com os estudantes.

No terceiro capítulo, apresento as experiências desenvolvidas com estudantes de escolas da Educação Básica nos Municípios de Belo Horizonte e Ribeirão das Neves durante o curso de Licenciatura em Artes Visuais. Nesta experiência com os estudantes, resalto algumas dificuldades para trabalhar essa proposta didática, relacionadas à falta de materiais disponíveis na escola e à falta de compreensão, por parte de alguns estudantes, das perguntas propostas. Assim, percebo que as dificuldades desses estudantes em entender as perguntas, acabaram refletindo nas dificuldades em respondê-las. A reflexão sobre os resultados obtidos a partir da utilização desse material didático no ensino de Arte é de suma importância para que sejam desenvolvidas formas de incentivar os estudantes, com o objetivo de que eles consigam desenvolver seus processos criativos.

Durante a pesquisa, realizou-se uma série de exercícios com a finalidade de investigar e compreender de que forma o interesse pela arte surge, e em como o uso dos materiais didáticos pode auxiliar o processo de ensino/aprendizagem das Artes Visuais, percebendo que estes interesses proporcionam aos estudantes maior disponibilidade para interagir durante a utilização do material em aula.

1 TRAÇOS DO DESENHO

A imensidão é, poderíamos dizer, uma categoria filosófica do devaneio. Sem dúvida, o devaneio se alimenta de espetáculos variados, mas por uma espécie de inclinação inata contempla a grandeza. E a contemplação da grandeza determina uma atitude tão especial, um estado de alma tão particular, que o devaneio põe o sonhador fora do mundo mais próximo, diante de um mundo que traz a marca do infinito. (BACHELARD, 1993, p.316).

Sempre me perguntei: quem sou? Não consigo responder a essa pergunta de outra forma que não seja: sou alguém que desenha. Eu não existia antes de desenhar? Talvez eu sempre desenhasse, nasci desenhando, meus sonhos eram em forma de desenho, assim como meus pensamentos... Ao fim do Ensino Médio, comecei a pensar em como sobreviver, como me sustentar. Nesse ponto, decidi prestar o vestibular para Odontologia, não me pergunte o porquê dessa escolha, e nem me lembro mais, provavelmente havia algo relacionado à questão financeira e a suposição de envolver pouco trabalho, mal sabia eu o quanto um profissional desta área trabalha.

Em 2008, todas as turmas do Ensino Médio da escola onde estudei visitaram a mostra de profissões da UFMG. Já tinha certo o que queria, até que um colega me chamou, dizendo que havia um curso novo que eu precisava conhecer: Cinema de Animação! Foi amor à primeira vista, tudo o que eu queria era poder desenhar e receber por isso. Guardei esse sonho por um ano e meio na cabeça, até o vestibular de 2009, mas não passei. Frustrai-me? Não. Consegui um emprego de meio horário e fiz um cursinho pré-vestibular. Nesse cursinho, descobri que haviam outras possibilidades que me levariam a trabalhar desenhando. Além do vestibular para Cinema de Animação na UFMG, fiz o de Artes Visuais na UEMG, foi aí que cometi o

erro que redirecionou meu caminho. Pela segunda vez havia sido reprovado no vestibular de Cinema de Animação, mas passei em Artes Visuais. Só depois da matrícula e de umas duas semanas de curso que descobri que o que eu estava fazendo era Licenciatura. Mesmo depois de saber desse equívoco e que não estava em um curso que iria, necessariamente, preparar-me para trabalhar como animador, persisti. Afinal de contas, já estava na faculdade e pensei no quão difícil foi chegar até ali, me propondo a terminar o curso.

Em 2012, ainda no curso de Licenciatura em Artes Visuais na UEMG, recebi um convite para ministrar uma oficina de desenho em uma Escola Municipal em Belo Horizonte, pelo programa Escola Aberta¹. Aceitei de bom grado, pois precisava de dinheiro. Minha primeira experiência com uma direção escolar foi terrível: na primeira conversa com a diretora da escola, cheguei a levar um plano de aula que elaborei na disciplina Prática de Ensino III, com todo o planejamento da oficina, os materiais que utilizaria, os temas que trabalharia e as habilidades que os estudantes iriam desenvolver. Antes de colocar o plano de aula em prática, perguntei da existência de algum plano de aula da escola, pensando se haveria necessidade de fazer alterações no plano que tinha desenvolvido. A diretora me respondeu com um leve sorriso: “(...) só preciso que fique de olho nos meninos pra que não se matem!”.

Depois dessa resposta, percebi que um plano de aula não era necessário. As oficinas de desenho eram ministradas aos sábados pela manhã e meu contrato foi de apenas cinco semanas. Trabalhei com estudantes de três turmas de sextos e

¹ O Programa Escola Aberta oferece uma diversificada programação, durante todo o ano, aos sábados e domingos, em 170 escolas municipais da cidade: diversas oficinas de esportes, informática, artesanato, dança, música, entre outras, para os públicos de diferentes idades.

sétimos anos, quase noventa deles por oficina, que ficaram sentados no chão da quadra e tinham apenas um lápis HB, uma borracha e folhas A4. Na primeira oficina, quando comecei a falar com eles, senti uma coisa estranha, uma satisfação que até aquele momento nunca havia sentido, apesar de poucos estudantes estarem prestando atenção no que dizia, eu me sentia importante, útil e de alguma forma necessário. Notei ali o que era o real significado de *eudaimonia*² e o que era a felicidade por fazer algo.

Desisti do curso que fazia na UEMG, sem concluí-lo, para cuidar de problemas pessoais. Depois de um ano e meio me recuperando de uma série de crises de estresse e de ansiedade, problemas decorrentes de discórdias familiares, consegui novamente passar no vestibular, dessa vez na UFMG, através do Sisu (Sistema de Seleção Unificado). Dessa vez, não tentei Cinema de Animação, já tinha como certa a carreira de professor de Artes Visuais.

Durante o curso na Escola de Belas Artes e na Faculdade de Educação, aprendi sobre as teorias do sociólogo francês Pierre Bourdieu³, que respondiam algumas das minhas indagações, como por exemplo, de onde surgiu esse desejo em desenhar e por qual motivo eu gosto tanto disso. Bourdieu propõe que “[...] a disposição estética é [...] uma manifestação do sistema de disposições que produzem os condicionamentos sociais associados a uma classe particular [...]”. (BOURDIEU, 1979, p.59). O autor desenvolveu diversos trabalhos a respeito da dominação, em que o mundo social deve ser entendido a partir de três conceitos fundamentais: campo, *habitus* e capital. Campo, na teoria proposta por Bourdieu (1983), representa um

² Eudaimonia (do grego antigo: εὐδαιμονία) é um termo grego que literalmente significa 'o estado de ser habitado por um bom daemon, um bom gênio', e, em geral, é traduzido como felicidade ou bem-estar.

³ BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

espaço simbólico, no qual lutas dos agentes determinam, validam, legitimam representações. É o poder simbólico. *Habitus* é um sistema de disposições incorporadas, tendências que organizam as formas pelas quais os indivíduos percebem o mundo social ao seu redor e reagem a ele. Assim, o *habitus* representa a forma como a cultura do grupo e a história pessoal moldam o corpo e a mente e, como resultado, moldam a ação social no presente. Capital, na teoria sociológica do autor, é um sinônimo de poder.

Bourdieu (1983) propõe uma crítica ao consenso na crença de que o gosto e os estilos de vida seriam uma questão apenas de foro íntimo. Segundo o autor, essa crença está errada. O gosto seria o resultado de sobrepostas relações de força de poder, que estão fundadas nas instituições que transmitem a cultura na sociedade capitalista. Para fundamentar essa afirmação, o autor argumenta que as instituições família e escola seriam responsáveis pelas nossas competências ou gostos culturais. A distinção entre esses dois tipos de aprendizado, o familiar e o escolar, refere-se a duas maneiras de adquirir bens da cultura e com eles se habituar. Ainda segundo o autor, os aprendizados construídos nos ambientes familiares seriam caracterizados pelo seu desprendimento e invisibilidade, garantindo ao portador uma facilidade na apreciação cultural. Já na escola, o aprendizado sistemático seria caracterizado por ser voluntário e consciente, dificultando uma familiaridade com a produção cultural⁴.

No meu caso, o gosto pelo desenho foi certamente familiar. As escolas em que estudei tinham um aprendizado sistemático e conteudista, não fornecendo referências culturais que me incentivassem na prática artística; haja vista que não tive continuidade nos estudos por mais de dois anos em cada escola

⁴ BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

que fui matriculado. Houve período em que frequentei quatro escolas em dois anos! Por motivos variados, como por exemplo, mudanças constantes de residências e, às vezes, até de cidades, tornou-se complexo manter-me por muito tempo na mesma escola. Minha mãe sempre gostou de artesanato, tentando decorar a casa ao máximo com qualquer objeto estético que visse pelo caminho, já meu pai gostava de desenhos de luta, como o *Dragon Ball* ⁵(Figura 1) o que ainda é uma referência forte no meu trabalho.

Figura 1- Dragon Ball



Fonte: <goo.gl/GPzB98> Acesso em 14 de nov. de 2018.

Meu primeiro contato com o desenho sobre papel foi promovido em meu contexto familiar, onde meu tio desenhava personagens de jogos eletrônicos a partir de sua imaginação e, assim, comecei a desenhar também a partir das observações da prática desse meu tio. No começo, como acontece com as crianças, os meus desenhos eram quase garatujas. Com o desejo

⁵ Dragon Ball foi inicialmente inspirado pelo clássico romance chinês Jornada ao Oeste. A série segue as aventuras do protagonista, Son Goku, desde sua infância até a idade adulta enquanto ele treina artes marciais e explora o mundo em busca de sete esferas conhecidas como as Esferas do Dragão, que convocam um dragão que concede um desejo quando reunidas.

de representar de modo mais fiel possível os personagens que assistia na televisão, comecei a usar papel carbono e folha de papel manteiga para realizar cópias. Foram tantas cópias que, com o tempo, não precisei mais de carbono ou de papel manteiga, a observação já me bastava. Quanto mais eu desenhava, melhor meus desenhos ficavam. Os elogios recompensavam e me incentivavam a desenhar mais. Não parava de desenhar, virou um vício prazeroso.

Quando criança não percebia, mas a prática de desenhar me ajudava a relacionar e a comunicar melhor com as pessoas. Sempre muito tímido e não me aproximava de ninguém, mas as pessoas se aproximavam de mim pelos meus desenhos. O acesso a esse tipo de capital cultural foi me dando credenciais, que possibilitaram certa aceitação social – o que para mim parecia estranho, pois as pessoas se aproximavam pela minha habilidade em desenhar.

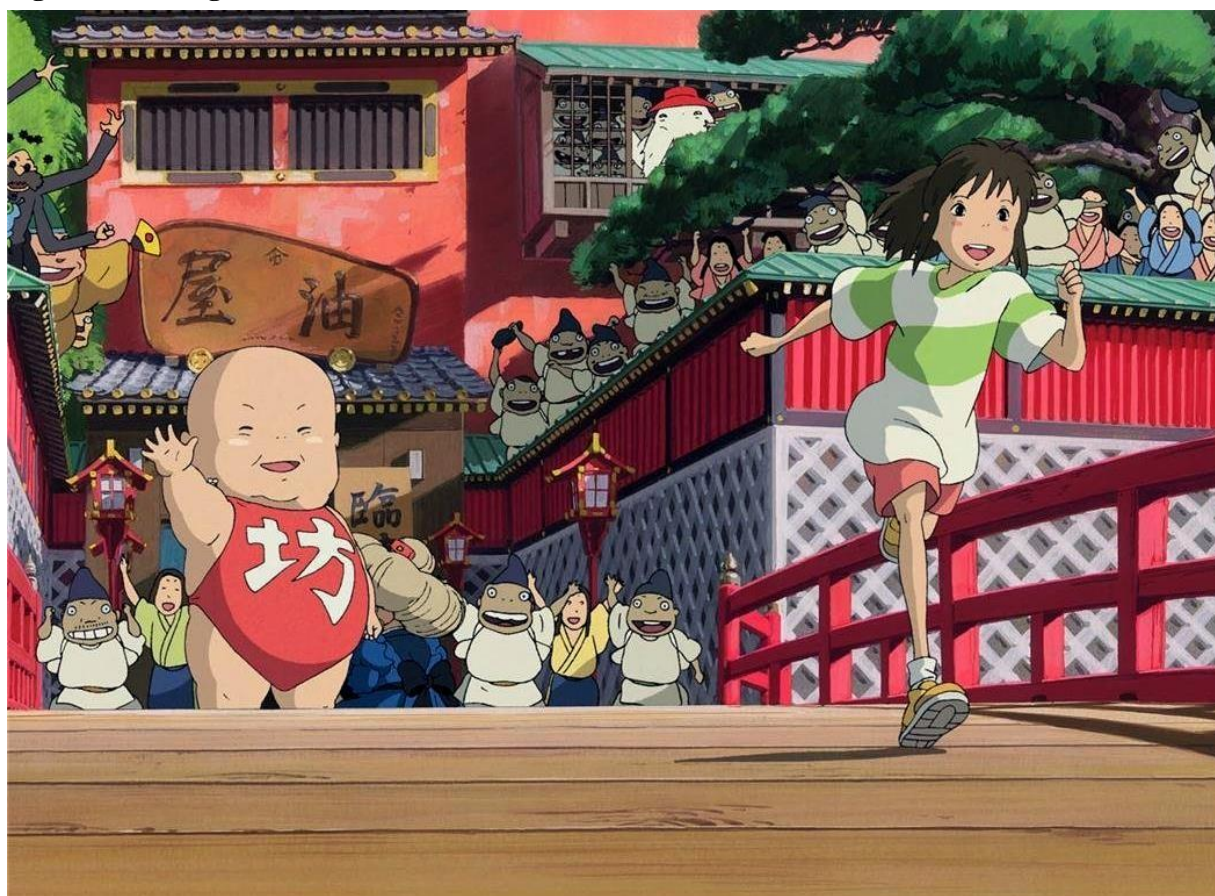
Segundo Nogueira e Nogueira (2002), o capital cultural está relacionado com a posse de determinados conhecimentos culturais legitimados pela sociedade e com a familiaridade com conteúdos cultos, incluindo o domínio do desenho.

Segundo Bourdieu (1997):

[...] a acumulação de capital cultural desde a mais tenra infância – pressuposto de uma apropriação rápida e sem esforço de todo tipo de capacidades úteis – só ocorre sem demora ou perda de tempo, naquelas famílias possuidoras de um capital cultural tão sólido que fazem com que todo o período de socialização seja, ao mesmo tempo, acumulação. Por consequência, a transmissão do capital cultural é, sem dúvida, a mais dissimulada forma de transmissão hereditária de capital. (BOURDIEU, 1997, p. 86).

Já no início da adolescência, comecei a ter maior consciência do que fazia, dos desenhos que gostava e do porquê. Nesse processo, descobri um filme que mudaria a minha relação com a arte, a animação japonesa *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (Figura 2), que no Brasil recebeu o título de *A Viagem de Chihiro*.

Figura 2 – A viagem de Chihiro



Fonte: Disponível em: <goo.gl/agK8hw>. Acesso em: 14 Nov. 2018.

O filme é dirigido por Hayao Miyazaki⁶ e a trama proposta apresenta como personagem principal uma menina chamada Chihiro, que se vê obrigada a se mudar com seus pais para outra cidade. Durante a mudança, seu pai decide tomar um atalho para economizar tempo, porém acabam se perdendo e chegando a um edifício com um estranho túnel no centro. Ainda

⁶Premiado cineasta, produtor, roteirista, animador, escritor e artista de mangá japonês, cofundador do Studio Ghibli, um estúdio de cinema e animação.

que Chihiro se negue a entrar, ela acaba cedendo, pois seus pais insistem em seguir túnel adentro. Do outro lado, descobrem um povoado aparentemente abandonado. A família parte para explorar o lugar e acaba encontrando um restaurante onde decide parar para comer. Chihiro deixa-os para continuar investigando. Quando começa a anoitecer, um misterioso jovem chamado Haku aparece e ordena que Chihiro saia do lugar antes que anoiteça completamente.

Chihiro corre em busca dos pais, enquanto pouco a pouco a cidade vai ganhando vida: os postes acendem, surgindo uma variedade de espíritos. Ao chegar ao restaurante, Chihiro descobre que seus pais se tornaram enormes porcos. Aterrorizada, a jovem foge e começa a se dar conta de que está ficando transparente. Haku, que aparece novamente, diz que, para ela não desaparecer, deve comer algo deste mundo, oferecendo-lhe uma semente. Depois disso, leva-a secretamente a uma casa de banhos termais em que Chihiro deveria aceitar um trabalho na limpeza do lugar, antes que Haku possa ajudá-la a escapar daquela cidade. Yubaba, a dona da casa termal, aceita que Chihiro trabalhe para ela, mas pede em troca o nome de Chihiro como sacrifício. Chihiro passa a ser chamada de Sen, e com isso, começa a esquecer seu próprio nome e quem ela é. Ao final do filme é revelado que Yubaba escraviza as pessoas com um feitiço que tira delas a única coisa que realmente lhes pertence, o nome, que por sua vez carrega a identidade e a memória.

O filme, assim como todas as obras do Studio Ghibli, carrega analogias e críticas ao mundo moderno, mas nada disso me interessou na época em que o assisti pela primeira vez. Só pensei em duas coisas: em como a animação dos personagens era simples, feita com poucos traços, mas muito expressiva; e em como Chihiro ia, aos poucos, esquecendo seu próprio nome. Pensei nisso por dias, semanas, meses, anos... o que realmente

me pertence? Essa pergunta me levou a várias outras... a maioria sem respostas claras, verbalizadas. Foi então que comecei a respondê-las em desenhos.

Quem eu sou? Os desenhos que produzo, apesar de não me representarem, no sentido da minha aparência física, os considero autorretratos, não os convencionais, mas o que eu gostaria de ser. Crio personagens que ora voam, ora correm sem parar, ora expulsam seus demônios e sua ira contra o mundo, coisas que não posso fazer. Principalmente voar e sair por aí com uma capa e um *collant*.

Estou no meu desenho mais que em qualquer coisa, é onde eu me completo. O filósofo Friederich Nietzsche (1992) dizia que a arte existe para que a realidade não nos destrua:

A arte nada mais que a arte! Ela é a grande possibilitadora da vida, a grande aliciadora da vida, o grande estimulante da vida [...]. A arte como redenção do que sofre – como via de acesso a estados onde o sofrimento é querido, transfigurado, divinizado, onde o sofrimento é uma forma de grande delícia. (NIETZSCHE, 1974, p.36).

Em seu primeiro livro⁷, Nietzsche (1974) se refere a arte como algo inerente a vida, isto é, partindo do pressuposto por ele analisado sobre a noção central de vontade de poder, a arte significa o que é a vida. O autor diz que devemos ter um compromisso tanto com a arte como com a vida e da união destas surge a vontade, como força motriz da própria vida.

Percebi no processo de criação que muitas das minhas perguntas continuam sem respostas e que existem muitas formas de se expressar, além das palavras. É através da arte, do

⁷ “O nascimento da tragédia”, em que o autor explora a noção da dualidade entre os princípios artísticos “apolíneo” e o “dionisiaco”. A prática artística que conduz o tema é a música e o autor tem como objetivo encontrar uma resolução sobre o surgimento e o desaparecimento da tragédia na arte grega.

desenho, que consigo lidar com as perguntas sem sentido e sem respostas, que carrego comigo.

Já na Licenciatura, no curso de Artes Visuais da UFMG, comecei a tomar uma consciência maior do que faço. Em uma aula da disciplina Ateliê I, a Professora Rosvita Kolb Bernardes apresentou o livro "A poética do espaço" de Gaston Bachelard. No capítulo VIII, "A imensidão íntima", o autor faz uma análise do conceito de imensidão e de devaneio.

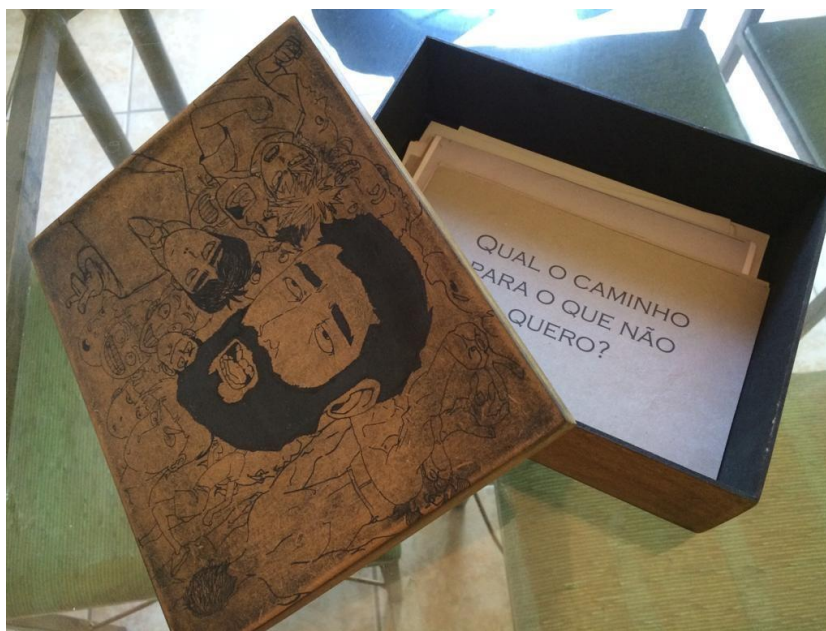
O texto me fez refletir sobre o meu desenho, sobre a definição e significado de um ateliê e a respeito dos meus próprios devaneios. A intimidade é um espaço realmente imenso, diria até infinito, ao contrário das salas de aula. Ateliê⁸ é uma palavra de origem francesa, que significa estúdio, e estúdio deriva, etimologicamente, da palavra *studere*, que em latim pode ser traduzido como a "ânsia de conseguir algo". É assim que me vejo: ansioso em conseguir algo, mas sem saber o quê. Ainda sem saber ao certo o que procuro, percebo que essa busca é algo que levarei sempre comigo.

⁸ Segundo dicionário etimológico. Disponível em: <
<https://www.dicionarioetimologico.com.br/atelie/>> Acesso em 14 out. 2018.

2 O MATERIAL DIDÁTICO

Procurando uma ideia para desenvolver um projeto de material didático para ensino/aprendizagem em Artes Visuais, resolvi juntar duas das coisas que mais faço: perguntas e desenho. Na Licenciatura, durante as disciplinas Laboratório de licenciatura I e II⁹, ministradas pelo Prof. Geraldo Loyola, surgiu-me a ideia de criar uma caixa de perguntas. Meu projeto de material didático consistiu, portanto, em uma caixa contendo cerca de 40 perguntas, que chamo de “Exercício de produzir imagens para perguntas sem respostas!”.

Figura 3 - Caixa de perguntas sem respostas



Fonte: arquivo do autor (2018).

Algumas das perguntas apresentadas são:

Se tivesse asas, em qual gaiola se prenderia?

⁹ A disciplina propõe a criação de um projeto de material didático para ensino/aprendizagem em Artes Visuais, pensando desde a concepção até o desenvolvimento e experimentação com estudantes de escolas da educação básica na cidade de Belo Horizonte e região metropolitana.

Quem cuida de quem não cuida de ninguém?
Qual futuro de quem não tem presente?
Qual o melhor caminho para quem não sabe onde está?
Qual o destino de quem tem medo de andar?
Que tipo de heroísmo eu faria se não houvesse nada para proteger?
Para onde vai quem não tem para onde ir?
Onde vou quando quero ver as coisas de outra forma?
Que obstáculo não me deixa ser uma pessoa melhor?
O que eu tenho e que gostaria que todos tivessem?

Como se pode notar, são perguntas capazes de conduzir a um pensamento individual, baseadas em meus próprios questionamentos, os quais faço quando me sinto perdido, ou quando estou no ônibus, por exemplo, observando pessoas, espaços e paisagens. Tudo me traz um questionamento, e as respostas, quase sempre vêm em forma de desenhos e animação. Sempre que essas perguntas encontram respostas, elas vêm em forma de desenho ou de animação.

A ideia é propor uma experiência baseada no estímulo da imaginação, da criatividade e do desenho de criação como possibilidades para o ensino/aprendizagem em Artes Visuais, apropriando-se de metáforas para esse processo de criação.

No texto *A mi me encantan las metáforas!*, Maíra Spanghero Ferreira (2003) apresenta uma concepção do que são as metáforas, e por que elas são essenciais ao nosso processo de conceitualização do mundo. É nesse sentido de compreender o mundo que meu projeto contempla exercícios e provocações que estimulam a criação.

Trocando em miúdos, as metáforas estão presentes no nosso dia a dia e são reveladoras. Podem ser modos de conhecer. Tudo isso não pareceria tão óbvio se

estivéssemos pensando em termos de uma linha tradicional em que a metáfora não pertence à linguagem comum e sim, a um ramo especial. Ao contrário disso, Lakoff e Johnson descobriram que a metáfora está infiltrada em nossa vida como uma espécie de agente inteligente coerente, sistemático e de ação parcial. Segundo os autores, “*nosso sistema conceptual ordinário é fundamentalmente metafórico por natureza*” (p. 45). A metáfora é, pois, uma operação cognitiva fundamental que consiste em “*compreender e experienciar uma coisa em termos de outra*”. (p.48). (SPANGHERO, 2003, p.281).

Para desenvolver a proposta e proporcionar condições de aprendizagem do desenho, junto com o conceito do projeto estão inseridas noções técnicas de desenho, buscando desenvolver seus tópicos básicos junto aos estudantes, tais como: composição, forma, luz e sombra, volume, perspectiva e possibilidades de representações tridimensionais de elementos figurativos e abstratos em superfícies bidimensionais.

Este material didático pode ser aberto para outras proposições artísticas e as perguntas podem ser respondidas a partir do processo criativo em outras modalidades da arte, como pintura, escultura, modelagem etc. A escolha pelo desenho foi pela familiaridade que tenho com a técnica e por acreditar que o desenho é um dos meios mais democráticos para a produção em arte, necessitando de pouco recurso material e podendo ser expresso com poucos elementos.

O desenho é um processo de criação visual que tem propósito. Diversamente da pintura e da escultura, que constituem a realização das visões e sonhos pessoais dos artistas, o desenho preenche necessidades práticas. [...] Um bom desenho, em resumo, constitui a melhor expressão visual possível da essência de “algo”, seja uma mensagem, seja um produto. (WONG, 1998, p. 41).

Nesse sentido, este trabalho busca valorizar a prática artística e seu ensino como modo de construção de conhecimento, pensando a técnica do desenho como sendo capaz de criar condições e ambiências do aprendizado em Artes Visuais, ampliando a nossa percepção estética, ampliando a possibilidade de imaginação e a construção do senso crítico a respeito do mundo.

3 REFLEXÕES A PARTIR DA PRÁTICA

É importante pensar a educação a partir de uma experiência, de forma que esta faça sentido para quem passa por ela. Assim, a experiência que tive criando o material didático proposto foi significativa, pois fez sentido para mim e me levou a pensar sobre como cheguei ao desenho. Seguindo este caminho, minha vivência foi compartilhada com os estudantes. Desenvolvi, no primeiro semestre de 2018, o material didático com estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Regular em uma Escola na cidade de Belo Horizonte. Além dessas turmas, havia também uma turma da Educação de Jovens e Adultos, denominada "Geração ativa". Os materiais que estavam à disposição eram lápis de escrever, lápis de cor, canetas hidrocor, gizes de cera de várias cores e papel A4. Minha proposta inicial era que os estudantes deveriam pegar, aleatoriamente, uma pergunta da caixa, e responder a essa pergunta com um desenho. No princípio foi difícil, pois muitos dos estudantes não entenderam as perguntas e queriam trocar por perguntas "mais fáceis", mas logo percebiam que todas as perguntas tinham o mesmo grau de complexidade, questões metafóricas ou sem sentido lógico.

A primeira parte da experiência foi com um grupo do 8º ano, alguns desenvolveram bem, outros não se disponibilizaram a fazer, não se interessaram. Dos trabalhos realizados destaco dois que me chamaram a atenção: o de uma estudante de inclusão na Educação Especial, que respondeu à pergunta “o que eu tenho que gostaria que todos tivessem?” Ela desenhou uma casa.

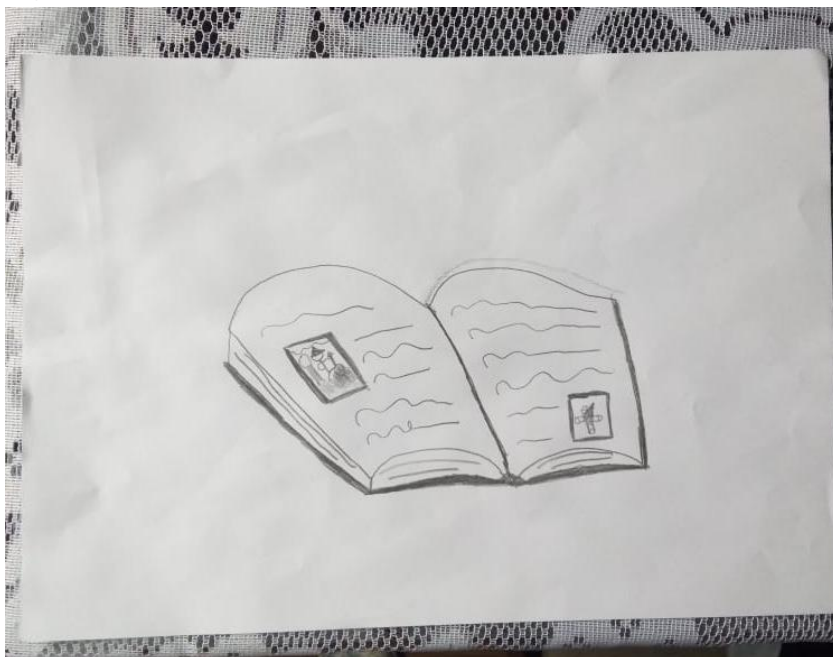
Figura 4 – Desenho aluna 8º ano: “Casa”



Fonte: arquivo pessoal do autor (2018).

Ao elaborar essa questão, não passou pela minha cabeça que um(a) adolescente pensaria em algo tão profundo; imaginei que desenhariam celulares, namorados(as), bens de consumo, entre outros. Outro trabalho que me chamou a atenção, foi o de um estudante, o qual retirou a pergunta: “qual obstáculo não me deixa ser uma pessoa melhor?”. Ele desenhou um livro. Para mim, que sempre vi na leitura uma porta para outros mundos e para outras possibilidades de vida, não entendi o motivo.

Figura 5 – Desenho estudante 8º ano: “Livro”



Fonte: arquivo pessoal do autor (2018).

Curioso em saber por que ele desenhou um livro para representar um obstáculo, perguntei sobre a resposta desenvolvida no desenho. A resposta me chocou. O livro representava a escola e ele vê a escola como um obstáculo ao que ele quer: trabalhar com o pai. Ele queria trabalhar para ter dinheiro, ter um carro e sair com garotas. Falava pouco, baixo e devagar, como se estivesse com vergonha. Mas vergonha de quê?

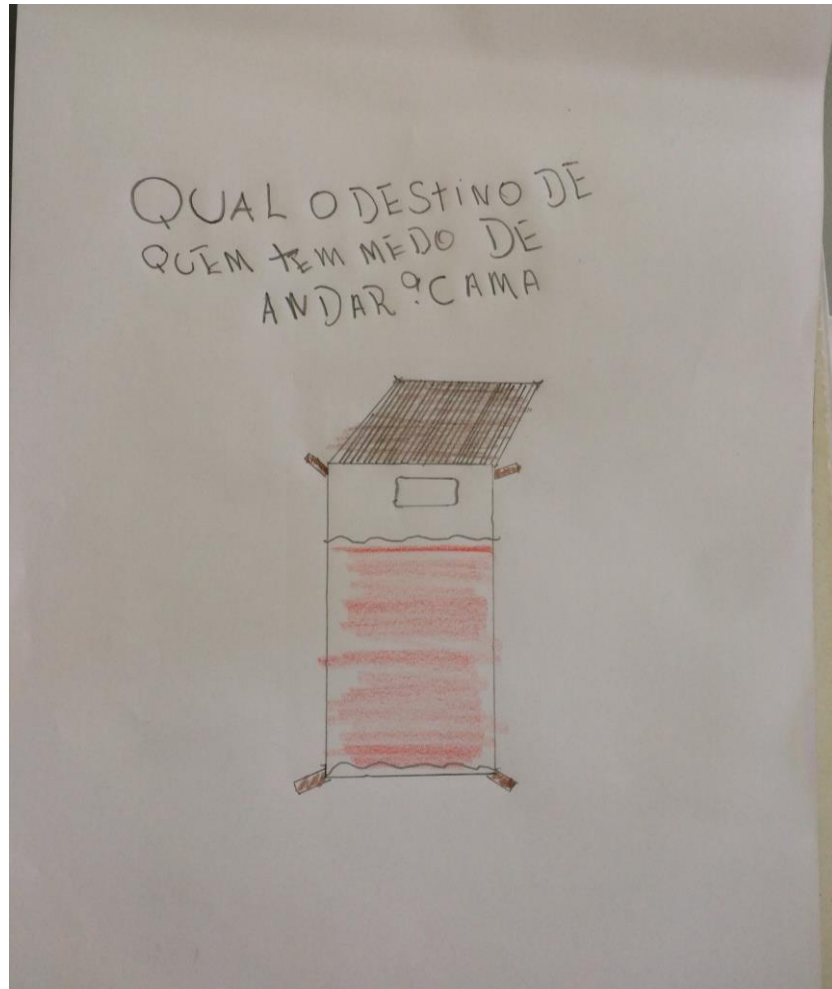
Durante minha pequena trajetória em sala de aula, percebi que muitos, senão todos, sentem muita vontade de falar, nem sempre com palavras, de expressar seus pontos de vista, suas inquietações, insatisfações, desejos. Mas, às vezes, expressar apenas com palavras não parece suficiente e nem sempre há tempo para a participação de todos, em virtude das dinâmicas em sala, em função da quantidade de estudantes ou pelo tempo planejado pelo professor para condução da aula. Senti que aquele estudante precisava falar, ser ouvido.

A professora da turma me chamou para elogiar a proposta, mas disse que, talvez, ela fosse complexa demais para aqueles estudantes, que eles não compreendiam as metáforas nas perguntas. Essa fala me incomodou. Pode ser que eles não compreendam da mesma forma que nós, professores, com uma carga de leitura maior (às vezes nem tão maior assim), mas eles entendem, de formas distintas e à maneira deles.

A segunda parte do trabalho foi com a turma da EJA, que era composta por estudantes com mais de 17 anos. O desenvolvimento da proposta correu bem e tive a sensação de que a sexualidade de parte dos estudantes estava bem latente, pois a maioria das perguntas foram respondidas com desenhos de órgãos sexuais. Apesar da qualidade dos desenhos, a maioria não permitiu que eu fizesse registros dos mesmos.

Na contextualização dessa experiência foi que surgiram as ideias dos meus colegas de curso e professor da disciplina, sugerindo que eu devesse complementar a proposta com tópicos do ensino do desenho, como a bidimensionalidade e a tridimensionalidade, bem como o trabalho de luz e sombra, cor, forma e composição. Aliás, o que mais me incomodou nos desenhos foi a composição, a maioria eram desenhos pequenos, localizados no centro das folhas brancas.

Figura 6 – Desenho estudante EJA



Fonte: arquivo pessoal do autor (2018).

Em outro processo de experimentação, levei a proposta para meu campo de estágio, uma Escola Estadual em Ribeirão das Neves, Minas Gerais. Combinei com a professora, que acompanhava como estagiário da disciplina Analise Prática e Estágio de Artes Visuais III, de levar o projeto, a caixa de perguntas e ministrar uma aula com ela. Devido a ausência da professora, ministrei a aula sozinho.

A aula foi ministrada para uma turma de 8º ano, composta por 32 estudantes com idades entre 14 e 16 anos. Quando entrei na sala eles estavam todos agitados, como

sempre. Tive que esperar um pouco até se acalmarem e assim explicar a proposta, que consistia em um exercício de ilustração. Coloquei a caixa sobre a mesa, peguei as perguntas e sai distribuindo aos estudantes para poupar tempo. Enquanto entregava as perguntas, expliquei que gostaria que os desenhos ocupassem toda a folha, que não gostaria de ver desenhos pequenos no canto. Aproveitei para explicar brevemente sobre composição.

Quando começaram a fazer, percebi que o primeiro desafio era o material. Ao contrário da Escola Municipal Professor Lourenço de Oliveira, que tinha material de sobra, na Escola Estadual João de Almeida só havia os materiais dos estudantes, que eram poucos. Muitos tinham apenas um lápis de escrever e um caderno com pauta. Enquanto pensavam em como responder, eu pedi a uma aluna para fotografar os colegas enquanto desenhavam.

Logo que começaram o exercício surgiu uma grande inquietação de todos em como transformar suas respostas em imagens. Muitos diziam que não sabiam desenhar nem um boneco de palito. Apresentei, usando um celular com conexão à internet, obras de artistas que tem trabalhos diversificados em desenho ou pintura, dentre eles Frédéric Bruly Bouabré¹⁰, Kim Jung Gi¹¹, Jack Kirby¹², Jean-Michel Basquiat¹³, Joan Miró¹⁴. Essas referências fizeram os estudantes se soltarem no desenho. Refleti que talvez fosse isso que os estudantes precisavam, de

¹⁰ Frédéric Bruly Bouabré também conhecido como Cheik Nadro, era um artista visual marfinense.

¹¹ Kim Jung Gi é um artista sul coreano, conhecido pela técnica com perspectiva, denominada *eye fish*.

¹² Jack Kirby foi um renomado desenhista, arte-finalista, roteirista e editor de histórias em quadrinhos, figurando entre os mais prolíferos e famosos quadrinistas de todos os tempos.

¹³ Jean-Michel Basquiat foi um artista americano. Ganhou popularidade primeiro como um grafiteiro na cidade onde nasceu e então como neo-expressionista.

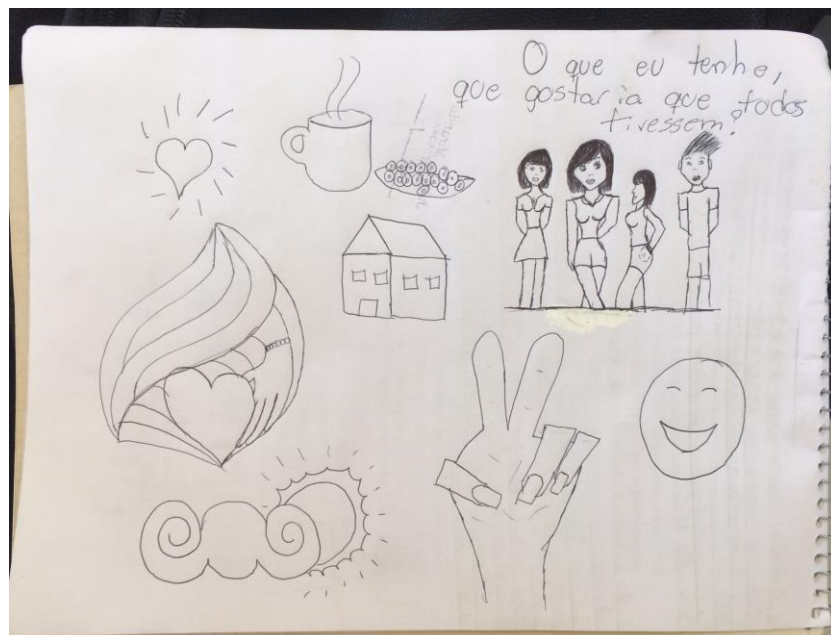
¹⁴ Joan Miró i Ferrà foi um escultor, pintor, gravurista e ceramista surrealista catalão.

referências para pensar e desenvolver o desenho. Em minha produção as referências sempre foram importantes.

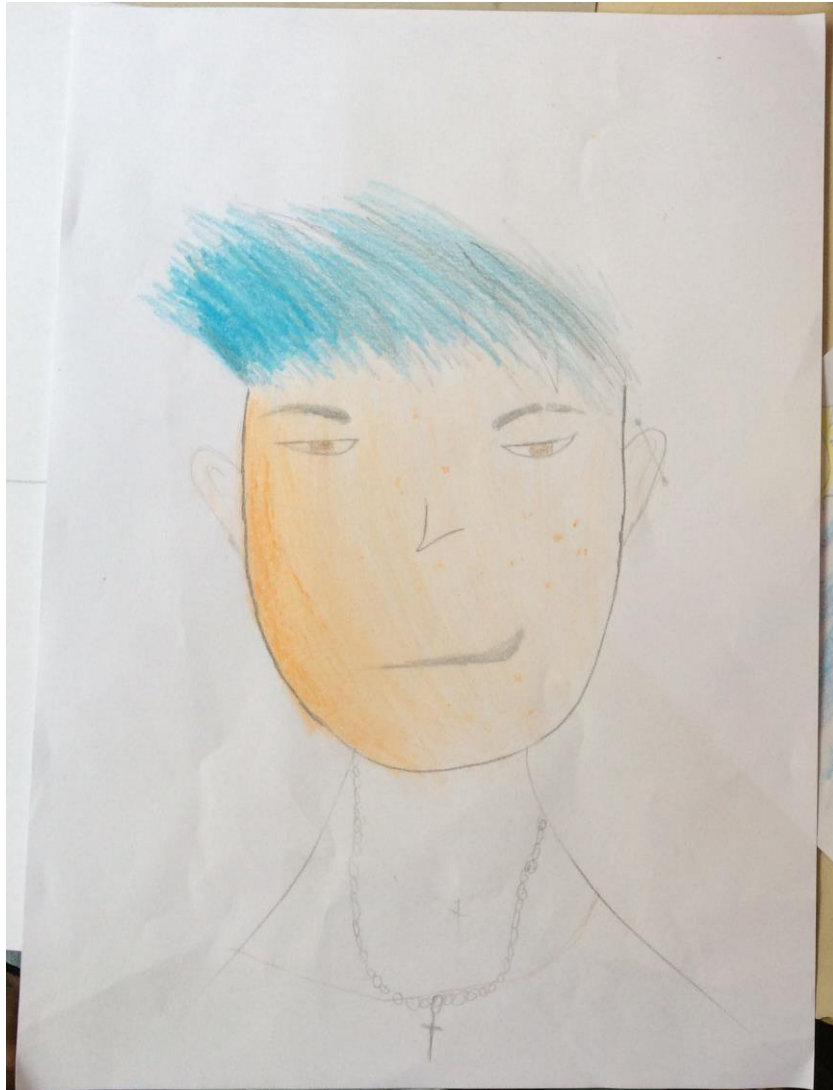
O que faz eu me sentir vivo?



O que eu tenho, que gostaria que todos tivessem?



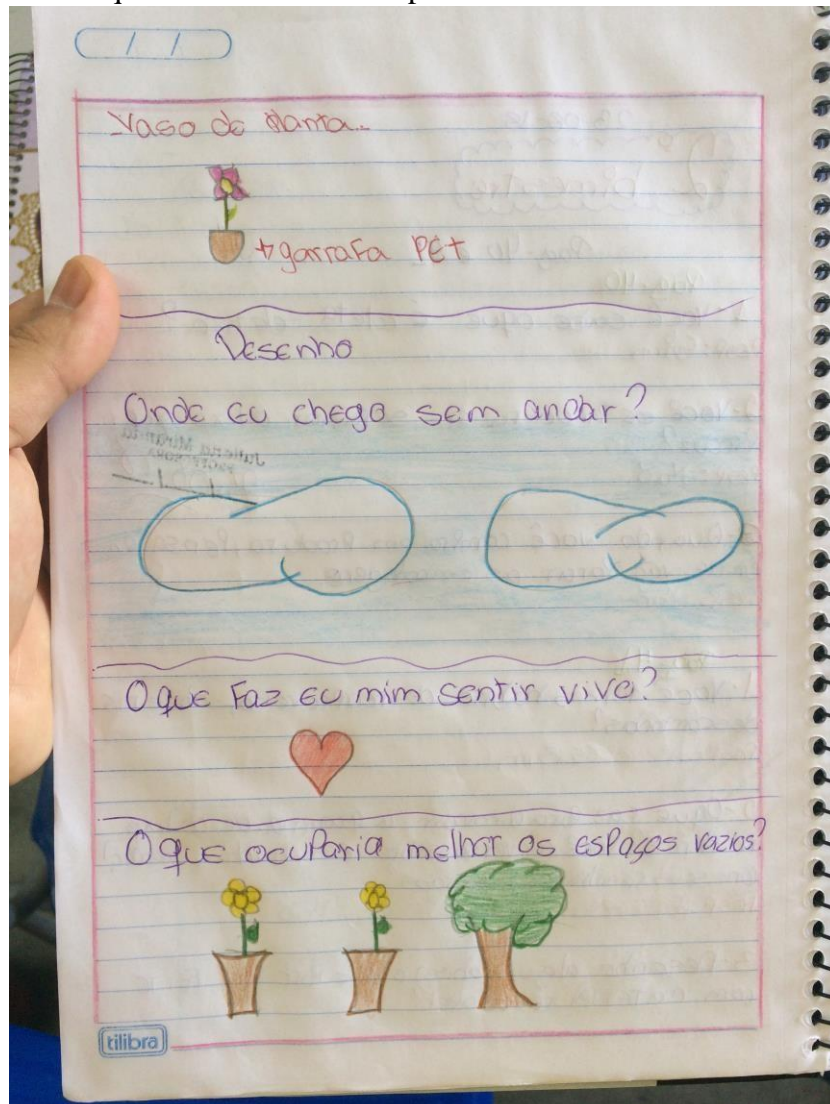
Se tudo é feio, o que é bonito?



Qual o destino de quem tem medo de andar?



Muitas questões em uma folha pautada.



Eliot Eisner, professor e pesquisador norte americano, considerava que tanto na disciplina Arte quanto em outras áreas do conhecimento, existe uma dimensão técnica, referindo-se à linguagem e a termos utilizados em cada disciplina, assim como uma metodologia de funcionamento, conforme ressalta Raposo (2008):

No domínio das artes visuais, os alunos desenvolvem expectativas, por exemplo, a partir das ilustrações dos livros, do tipo de arte que têm em casa ou que têm a possibilidade de ver. São estas formas de arte que influenciam a maneira como os alunos concebem a arte, convertendo-se,

deste modo, nas suas estruturas de referência para a arte. Assim, o conhecimento que os indivíduos têm ou supõem que deve ser a arte, condiciona a percepção dos objectos que não se enquadrem no seu quadro de referência ou não pertençam, no seu entendimento, à categoria “arte”. Na opinião de Eisner, aquilo que os alunos aprendem depende, em parte, daquilo que têm a possibilidade de experimentar, contribuindo essas experiências para o desenvolvimento das estruturas de referência (RAPOSO, 2008, p.3).

No texto de Raposo (2008), pode-se compreender, através da leitura da obra de Elliot Eisner, quais as dimensões que estão presentes no processo de criação artística e em que medida elas podem ou devem concorrer para a melhoria da aprendizagem em Artes Visuais. Para a compreensão da aprendizagem artística, deve-se ter presente o modo como se aprende a criar as formas artísticas, a ver as formas visuais em arte e a conhecer os aspectos que concorrem para a compreensão da arte.

Assim, o autor mostra que ter um bom conjunto de referenciais para o trabalho de desenho é importante e ajuda a desmistificar certos mitos sobre a técnica, que muitas vezes fazem as pessoas pensarem que o bom desenho ou o desenho certo é apenas o desenho realista, ou o que mais se aproxima da realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando-se em conta o que foi observado nos resultados do desenvolvimento do material didático no ensino de Artes Visuais para uma pequena parcela de estudantes, concluo que não consigo pensar em outra forma de ensinar desenho sem refletir no processo pelo qual aprendi a desenhar, assim como não há outra forma de aprender as técnicas do desenho sem desenhar. Esse processo me levou a perceber e a pensar sobre o que aconteceu durante as aulas. Percebi que os estudantes sempre diziam a mesma coisa: "Não sei desenhar". Por isso, voltei no tempo para entender meu trabalho e meu processo de criação, assim como observei o trabalho de outros desenhistas e artistas para, assim, demonstrar aos estudantes que o desenho não é um dom, que não existe desenho certo ou errado, já que existem muitas formas de trabalhar o desenho, de modo que a capacidade de representar e se expressar por meio do desenho com maior domínio somente surge após muita prática. A investigação possibilitou perceber que todos os artistas citados têm algo em comum, que é desenhar muito. Esses artistas, por sua vez, destacam-se ao fazer o que amam de forma quase compulsiva, transformando uma habilidade, que talvez pareça simples, em algo expressivo e criativo.

A reflexão sobre os resultados a partir da utilização desse material didático, que são os desenhos dos estudantes e suas falas, foi de suma importância para compreensão de suas dificuldades e de seus objetivos no desenho. Por meio dessas percepções, foi possível pensar modos de auxiliar os estudantes a desenvolver seus processos criativos, uma vez que, já pelo processo de desenhar, é possível surgir a experiência e a habilidade técnica.

Concluo que os estudantes com os quais tive contato durante as experiências com o material didático dizem que não sabem desenhar, não por não saberem de fato, mas por não possuírem a prática com o desenho, nem o conhecimento de referências artísticas que desenvolvem trabalhos a partir desta técnica.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

_____. **Capital Cultural, Escuela y Espacio Social**. México: Siglo Veinteuno, 1997.

_____. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Ed. da UNESP, 2004.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia, ou Helenismo e pessimismo**. Tradução, notas e posfácio J. Guinsburg. - São Paulo, Companhia das Letras, 1992

_____, Friedrich. **Obras incompletas**. São Paulo: Victor Civita, 1974. (Os Pensadores).

NOGUEIRA, Cláudio Marques Martins; NOGUEIRA, Maria Alice. **A Sociologia da Educação de Pierre Bourdieu: limites e contribuições**. Revista Educação & Sociedade, n. 78, abr. 2002.

RAPOSO, Fernando Manuel. **Como se produz a aprendizagem artística**. Convergências nº 2 – Dez., 2008. P.1-11. Disponível em: <<https://goo.gl/ER1adK>>. Acesso em: 19/10/2018.

SPANGHERO, Maíra. **A mi me encantan las metáforas!** Galáxia, n. 5, abril, 2003. p. 282 279-285. Disponível em: <goo.gl/BV1Wjc>. Acesso em: 05/11/2018.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.