

Fundamentos do Programa ACESSE

CADERNO DO PROFESSOR

ACESSE
Arte Contemporânea e Educação
em Sinergia no SÉSI

Fundamentos do Programa ACESSE

CADERNO DO PROFESSOR



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA – CNI

Robson Braga de Andrade

Presidente

Gabinete da Presidência

Teodomiro Braga da Silva

Chefe do Gabinete – Diretor

Diretoria de Educação e Tecnologia – DIRET

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti

Diretor de Educação e Tecnologia

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA – SESI

Eduardo Eugenio Gouvêa Vieira

Presidente do Conselho Nacional

SESI – DEPARTAMENTO NACIONAL

Robson Braga de Andrade

Diretor

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti

Diretor-Superintendente

Paulo Mól Júnior

Diretor de Operações

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI

Robson Braga de Andrade

Presidente do Conselho Nacional

SENAI – DEPARTAMENTO NACIONAL

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti

Diretor-Geral

Julio Sergio de Maya Pedrosa Moreira

Diretor-Adjunto

Gustavo Leal Sales Filho

Diretor de Operações

INSTITUTO EUVALDO LODI – IEL

Robson Braga de Andrade

Presidente do Conselho Superior

IEL – NÚCLEO CENTRAL

Paulo Afonso Ferreira

Diretor-Geral

Eduardo Vaz da Costa Junior

Superintendente

ASSOCIAÇÃO CIDADE ESCOLA APRENDIZ

Eda Luiz
Presidenta

Natacha Costa
Direção Executiva

Maria Paula Patrone Regules
Coordenação Institucional

Raiana Ribeiro
Coordenação de Programas

Fundamentos do Programa ACESSE

CADERNO DO PROFESSOR



© 2021. SESI – Departamento Nacional

Qualquer parte desta obra poderá ser reproduzida, desde que citada a fonte.

SESI/DN

Gerência de Patrocínio e Projetos Culturais

FICHA CATALOGRÁFICA

S491p

Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional.

ACESSE : caderno e Brasília : SESI/DN

199 p. : il.

ISBN 978-65-89559-00-9

1. Programa ACESSE. 2. Arte Contemporânea.
3. STEAM. 4 Educação Integral. I. Título

CDU: 37

SESI

Serviço Social da Indústria

Departamento Nacional

Sede Serviço de Atendimento ao Cliente - SAC

Setor Bancário Norte

Tels.: (61) 3317-9989 / 3317-9992

Quadra 1 – Bloco C

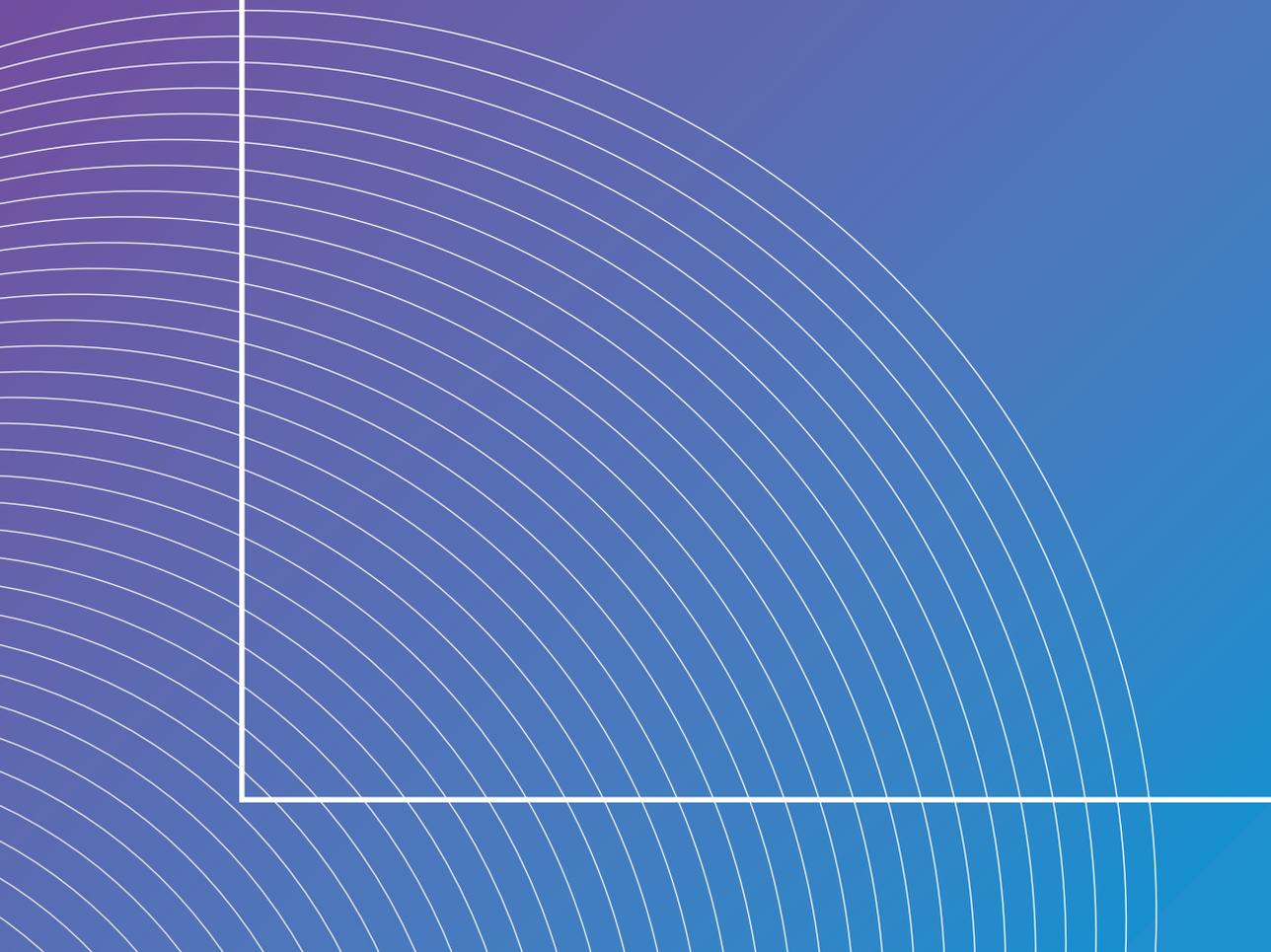
sac@cni.com.br

Edifício Roberto Simonsen

70040-903 – Brasília – DF

www.portaldaindustria.com.br/sesi/

BOAS-VINDAS



Caro(a) professor(a),

Este caderno é parte integrante dos materiais do Programa ACESSE – *Arte Contemporânea e Educação em Sinergia no SESI*. A partir da parceria entre o Serviço Social da Indústria (SESI) e o Centro de Referências em Educação Integral, o programa tem como principal objetivo apoiar a inovação pedagógica e a implementação do STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte+*Design* e Matemática) nas escolas de Ensino Médio, a partir do desenvolvimento de metodologias que tenham a arte contemporânea como disparadora de articulações entre as diversas áreas de conhecimento.

O caderno traz os principais conceitos que orientaram a concepção do programa, nos servindo como importantes diretrizes para as práticas propostas. Durante a leitura do material, estão disponíveis textos, referências, bem como exemplos de artistas participantes das edições do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*, do qual, ao ter seus processos criativos examinados, podemos perceber múltiplos caminhos de convergência entre a arte contemporânea e a educação.

PILARES DO ACESSO

— Arte contemporânea

Arte contemporânea como disparadora e inspiradora de novas formas de projetar, ensinar, aprender, pensar e criar nas escolas da Rede SESI.

— STEAM

Abordagem metodológica que busca integrar conhecimentos e habilidades dos campos das Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte+*Design* e Matemática, tornando o aprendizado mais significativo.

— Educação Integral

Articulação da proposta curricular da Rede SESI, com foco no Ensino Médio, e dos princípios, conhecimentos e experiências do Centro de Referências em Educação Integral.

Nossa intenção é que a leitura deste caderno seja o ponto de partida para a implementação de processos de aprendizagem por projetos integradores, alinhados às principais diretrizes do Novo Ensino Médio (Novo EM) e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que estabelece conhecimentos, competências e habilidades esperados no desenvolvimento de todos os estudantes ao longo da escolaridade básica.

Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos, traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, a Base soma-se aos propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Ciente do desafio que a Base coloca a professoras e professores, de repensar suas práticas pedagógicas numa perspectiva interdisciplinar e voltada ao desenvolvimento de competências, o ACESSE se propõe a colaborar com os(as) educadores(as) no planejamento de práticas inovadoras.

Esperamos, também, que este material se torne um espaço de referência, a fim de que você possa voltar para pesquisar e acessar novos conteúdos, explorando, quando achar conveniente e oportuno, as dicas complementares de leitura.

Educadores(as) das escolas da Rede SESI e de escolas de redes públicas e privadas de todo Brasil estão convidados(as) a experimentar as atividades propostas e a refletir sobre os conceitos e os parâmetros aqui apresentados.

Boa leitura!
Equipe Programa ACESSE

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO	12
1.1	O SESI E O PROGRAMA ACESSE	
1.2	O CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL E A FORMAÇÃO INTEGRAL DOS JOVENS	
2	O QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA, AFINAL?	22
2.1	APROPRIAÇÕES	
2.2	DESLOCAMENTOS	
2.3	RELAÇÕES E ASSOCIAÇÕES	
2.4	ESQUENTA	
3	POR QUE ARTE E EDUCAÇÃO TÊM TUDO A VER?	50
3.1	PERCEPÇÃO E LINGUAGENS	
3.2	SEMIÓTICA	
3.3	GESTALT	
3.4	MULTIMODALIDADE	
4	MEIOS E PROCEDIMENTOS DA ARTE CONTEMPORÂNEA	80
4.1	INTERDISCIPLINARIDADE	
4.2	HETEROGENEIDADE DE MATERIAIS, MÍDIAS E TÉCNICAS	
4.3	PESQUISA, INVENTÁRIOS E MAPEAMENTO	
4.4	PARTICIPAÇÃO, COLABORAÇÃO E ESCUTA	

5	ARTE CONTEMPORÂNEA, ENSINO MÉDIO E STEAM	122
5.1	A EDUCAÇÃO STEAM	
5.2	STEAM, ACESSE E O NOVO ENSINO MÉDIO	
6	APRENDIZAGEM POR PROJETOS INTEGRADORES	146
6.1	FASES DE UM PROJETO	
6.2	ARTE CONTEMPORÂNEA E ROTAS DE CONHECIMENTO	
7	REGISTROS DE PROCESSOS	168
7.1	MODALIDADES DE REGISTRO	
7.2	INSTRUMENTOS DE REGISTRO	
7.3	ARTISTAS EM DESTAQUE	
8	AVALIAÇÕES SIGNIFICATIVAS	184
8.1	MODALIDADES DE AVALIAÇÃO	
8.2	PROCESSOS DE AVALIAÇÃO	
8.3	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	
9	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	198

APRESENTAÇÃO

1.

*Produção de professores(as) durante encontro presencial do ACESE, 2018.
Foto: Maria Tuca Fanchin*



1.1. O SESI E O PROGRAMA ACESSE

1 • Dados do movimento Todos Pela Educação, com base na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio de 2012 a 2018 (Pnad-C/IBGE). Disponível em: <<https://www.todospelaeducacao.org.br/conteudo/quatro-em-cada-10-jovens-de-19-anos-ainda-nao-concluiram-o-ensino-medio>>.

2 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Diretrizes Curriculares do Novo Ensino Médio. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/dcnem.pdf>>

3 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Acesse o documento completo em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf>.

Sabemos que, apesar de termos avançado muito em relação ao acesso à educação, ainda existe um grande desafio no tocante à qualidade da oferta educativa. Todos concordamos que Educação Básica de qualidade é um passo essencial para o desenvolvimento das habilidades e das competências necessárias à aprendizagem ao longo da vida. Porém, apesar do Brasil possuir aproximadamente 3,2 milhões de jovens de 19 anos, apenas 2 milhões (63,5%) deles já concluíram o Ensino Médio – etapa final da Educação Básica –, e a maioria dos que conseguem terminar essa etapa saem despreparados para o ingresso no mercado de trabalho¹.

Aprovados ao longo do biênio 2017-2018 pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), o Novo Ensino Médio² e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)³ têm como um de seus principais objetivos trazer respostas e novos caminhos para reverter essa situação, oferecendo aos estudantes do país uma proposta pedagógica baseada em valores como interdisciplinaridade e autonomia. Segundo as novas diretrizes, cada instituição de ensino que oferta a etapa do Ensino Médio na Educação Básica deverá oferecer no mínimo dois itinerários formativos, com carga-horária mínima de 1.200h, nas áreas de: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e na Formação Técnica/Profissional. Nesse contexto, caberá a cada estudante fazer a escolha do itinerário que seja mais atrativo de acordo com o seu perfil e projeto de vida.

Diante desse cenário de desafios e oportunidades, o Sistema Indústria estabeleceu como um de seus objetivos estratégicos contribuir para a melhoria da qualidade na Educação Básica. Entre suas iniciativas no campo da educação, vem se destacando, por meio do SESI, a difusão de metodologias e

4 • CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA. Mapa estratégico 2018-2022. Portal da Indústria. Disponível em: <<http://www.portaldaindustria.com.br/publicacoes/2018/3/mapa-estrategico-da-industria-2018-2022/>>.

5 • Site oficial do Prêmio: <<http://www.portaldaindustria.com.br/sesi/canais/premio-marcantonio-vilaca-home/>>.

6 • Participam deste grupo: Ana Beatriz Goulart do Centro de Referências em Educação Integral (CR); Bianca Soares Ramos do Movimento de Ação e Inovação Social; Felipe Arruda do Instituto Tomie Ohtake; Gabriela Agustini do Olabi Makerspace; Marcus de Lontra Costa, Curador do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça; Maria Antônia Goulart do Movimento de Ação e Inovação Social e CR; Natacha Costa da Associação Cidade Escola Aprendiz e Centro de Referências em Educação Integral; Pilar Lacerda da Fundação SM; e Stela Barbieri do Bináh Espaço de Arte.

tecnologias com ênfase no STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte+Design e Matemática)⁴.

Alinhado a esse compromisso, o *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*⁵ – iniciativa do Sistema Indústria que busca identificar, premiar e promover trajetórias artísticas, impulsionando a produção contemporânea nacional e colaborando para a sua difusão – reuniu profissionais e instituições dos campos da arte e da educação⁶ para construir um programa que inaugurasse um modelo de articulação efetiva entre o currículo escolar e as práticas e referenciais artísticos.

Esse grupo trabalhou com a perspectiva de formar sujeitos comprometidos com a reflexão sobre os próprios tempos, continuamente ativos na busca por novas soluções e pela transformação das suas realidades. Acreditamos nessa perspectiva como um traço fundamental a futuros profissionais de todas as áreas, inclusive da indústria.

ACESSE – ARTE CONTEMPORÂNEA E EDUCAÇÃO EM SINERGIA NO SESI

Dessa construção coletiva, nasceu o Programa *ACESSE – Arte Contemporânea e Educação em Sinergia no SESI*. Com foco no Ensino Médio, o ACESSE propõe um aprofundamento da discussão sobre a importância do ensino de artes na Educação Básica em uma perspectiva interdisciplinar e das formas de incorporação do pensamento artístico aos processos de aprendizagem dos estudantes, tomando como ponto de partida as trajetórias de artistas participantes do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*.

O Programa ACESSE foi concebido e teve sua implementação iniciada em 2018, durante a 6ª edição do prêmio, que contou com a participação de 637 artistas e curadores de todas as regiões do Brasil, numa representação abrangente e concreta da diversidade do cenário artístico nacional.

A cada ano, desde então, novas vozes, reflexões e inquietações se acrescentam ao rico panorama de arte contemporânea historicamente constituído pelo *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*. O ACESSE parte do importante trabalho

7 • O Centro de Referências em Educação Integral é coordenado pela Associação Cidade Escola Aprendiz em parceria com a Fundação Itaú Social, Fundação SM, Instituto Natura, Instituto Oi Futuro, Instituto Inspirare, Cenários Pedagógicos, Cenpec – Educação, Cultura e Ação Comunitária, o Centro Integrado de Estudos, Programas para o Desenvolvimento Sustentável (CIEDS), o Instituto Alana, Instituto Rodrigo Mendes, Movimento de Ação e Inovação Social (MAIS), a Comunidade Educativa CEDAC, a Avante – Educação e Mobilização, o British Council e o Instituto Península. Além disso, o Centro de Referências em Educação Integral conta com a chancela da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e Cultura (Unesco).

desenvolvido por estes artistas – e seus processos, reflexões, repertórios e materialidades – para amplificar essas vozes nas salas de aula do Ensino Médio brasileiro.

A partir deste programa, concretizamos a compreensão da arte contemporânea como vetor fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes, favorecendo a capacidade de articular conhecimentos para a solução de problemas reais, para o protagonismo, para a atitude empreendedora, para o trabalho colaborativo e criativo, e para a convivência responsável e saudável.

Tendo como principal eixo a formação de professores(as), o ACESSE sistematizou práticas educativas que articulam a arte contemporânea às novas tecnologias e apresenta essas práticas em um percurso formativo vivencial, tendo nas exposições e programações realizadas pelo *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça* um laboratório experimental que concretiza o diálogo sistêmico e intencionalmente educativo entre espaços escolares e instituições culturais.

O Centro de Referências em Educação Integral⁷, iniciativa da Associação Cidade Escola Aprendiz e de um conjunto de organizações especializadas no tema, é hoje espaço referencial para o debate e a difusão de informações, metodologias e estratégias voltadas para o desenvolvimento da educação brasileira. Além de fazer parte do conselho consultivo que vem apoiando o desenvolvimento do ACESSE, a Cidade Escola Aprendiz tornou-se parceira executiva do programa, somando esforços para a sistematização e a implementação das ações, tendo o Centro de Referências como aliado fundamental para a propagação e a influência de outras redes.

Com o ACESSE, apontamos alguns caminhos para a viabilização de um fazer pedagógico interdisciplinar e transversal que inspire novas estratégias para o Ensino Médio e influencie a Educação Básica a encontrar, na arte contemporânea, uma aliada na construção de uma oferta educativa relevante para o jovem brasileiro.

Robson Braga de Andrade

Presidente da Confederação Nacional da Indústria (CNI)

PROPOSTA FORMATIVA DO ACESSE

O Programa ACESSE realiza um extenso programa de formação e de tutoria com professores(as) e gestores(as) das escolas que, por sua vez, desenvolvem e implementam projetos de aprendizagem integradores com os estudantes.

Essa proposta formativa articula diferentes conceitos, por meio de atividades de experimentação, momentos de ampliação de referências e produção de registros, visando a consolidação, pelos(as) professores(as) e gestores(as), das suas aprendizagens e das estratégias para aplicação destas com os estudantes.

A apropriação da arte contemporânea e seus horizontes reflexivos, conceituais, experimentais, procedimentais e estéticos, de forma não disciplinar, mas como recurso que aliado à tecnologia, passa a ser ponto de partida para que professores(as) de todas as áreas do conhecimento possam, de forma articulada, refletir e transformar os cotidianos pedagógicos de suas escolas, é a principal disrupção do ACESSE.

O programa se constitui como a oportunidade de construção de um ambiente interdisciplinar no qual a experiência, a pesquisa, a ampliação de repertórios, a possibilidade do erro e a articulação dos contextos passam a ser o caminho para a aprendizagem e o desenvolvimento de sujeitos.

1.2. O CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL E A FORMAÇÃO INTEGRAL DOS JOVENS

Há quatro anos, o Centro de Referências em Educação Integral – iniciativa da Associação Cidade Escola Aprendiz, em parceria com organizações de referência no país⁸, que visa promover a pesquisa, o desenvolvimento, o aprimoramento e a difusão gratuita de referências, estratégias e instrumentais que contribuam para a gestão de políticas públicas e iniciativas de Educação Integral – vem se debruçando sobre o desafio do Ensino Médio, discutindo os valores e os princípios que constituem uma escola para as juventudes, buscando desvelar quais ações pedagógicas e de gestão respondem às demandas deste público, da sociedade, das próprias escolas e do processo educativo.

A Educação Integral compreende que a educação deve garantir o desenvolvimento dos sujeitos em todas as suas dimensões – intelectual, física, emocional, social e cultural. Ela constitui-se, portanto, como projeto coletivo a ser compartilhado por crianças, jovens, famílias, educadores(as), gestores(as) e comunidades locais.

Ao posicionar o estudante e seu desenvolvimento no centro do processo educativo, reconhecendo-o como sujeito social, histórico, competente e multidimensional, a Educação Integral contribui para reconectar a escola e a educação à vida dos estudantes.

8 • *Idem.*

PRINCÍPIOS QUE ORIENTAM A EDUCAÇÃO INTEGRAL⁹

- **Equidade:** reconhecimento do direito de todos e todas de aprender e acessar oportunidades educativas diversificadas, a partir da interação com múltiplas linguagens, recursos, espaços, saberes e agentes.
- **Inclusão:** reconhecimento da singularidade e diversidade dos sujeitos, a partir da construção de projetos educativos pertinentes para todos e todas.
- **Sustentabilidade:** compromisso com processos educativos contextualizados e com a interação permanente entre o que se aprende e se pratica.
- **Contemporaneidade:** compromisso com as demandas do século XXI, com foco na formação de sujeitos críticos, autônomos e responsáveis consigo mesmos e com o mundo.

9 • Plataforma Educação Integral na Prática: <<https://educacaointegral.org.br/na-pratica/>>.

No contexto contemporâneo, a escola assume o papel de articuladora das diversas experiências educativas que os estudantes podem viver dentro e fora dela, a partir de uma intencionalidade que favoreça as aprendizagens relevantes para o desenvolvimento integral de cada jovem, ali entendido como pesquisador e criador.

Sendo assim, o Centro de Referências vem incidindo na agenda pública brasileira com a convicção de que, tendo a Educação Integral como conceito orientador, a escola será capaz de responder às demandas apresentadas pelas juventudes e pela sociedade contemporânea. Ao considerar o jovem em sua multidimensionalidade, essa escola se transforma para ele, seu contexto, sua diversidade e seu território; e, também, a partir disto.

Reconhecendo essa trajetória, em 2017, o SESI convidou o Centro de Referências para compor o grupo de profissionais

e instituições dos campos da arte e da educação que atuaram para a construção do programa. A partir desse processo, o Grupo vislumbrou, no Centro de Referências, o ambiente ideal para abrigar o aprofundamento metodológico e conceitual do Programa ACESSE, entendendo também que a iniciativa poderia apoiar a construção de pontes efetivas para influência e disseminação do programa em outras redes.

A partir dessa concepção e trajetória, propor uma aproximação entre o currículo do Ensino Médio da Rede SESI e o potencial formativo da arte contemporânea foi o grande desafio que recebemos, como Centro de Referências em Educação Integral.

A arte contemporânea pode contribuir sobremaneira para uma formação alinhada com as demandas do século XXI porque, por definição, lança mão de diferentes recursos artísticos para promover deslocamentos que destaquem a realidade em questão, provoquem reflexões originais e inspirem possibilidades criativas de intervenção. Nesse sentido, acreditamos que a arte contemporânea possa se converter em relevante instrumento para a educação que se deseje integral.

Nosso trabalho, realizado em diálogo com os(as) educadores(as) da Rede SESI, tem sido potencializar essa contribuição ao máximo, criando condições para que a arte seja catalisadora de experimentações e discussões que fortaleçam o processo formativo dos estudantes da rede. Dessa forma, colocamos em marcha dois conceitos fundamentais: a arte como uma linguagem capaz de mediar a compreensão do mundo e promover o desenvolvimento do pensamento complexo, e a educação como um processo de construção de autonomia por parte de todos e de cada um dos estudantes.

Esperamos, assim, poder contribuir para que a Rede SESI siga se fortalecendo como referência nacional de uma educação comprometida com a aprendizagem e o desenvolvimento humano, social e profissional de seus estudantes. Para que, juntos, possamos construir novas referências capazes de tornar o Ensino Médio brasileiro uma etapa relevante e inspiradora para a vida de nossos jovens.

Equipe do Centro de Referências em Educação Integral

O QUE É ARTE
CONTEMPORÂNEA,
AFINAL?

2.

Vista panorâmica – Exposição da 7ª Edição do Prêmio Indústria Nacional Marcondino Vilaça, 2019.

Foto: Everton Ballardin

Acervo do Prêmio Indústria Nacional Marcondino Vilaça



10 • Arte Contemporânea – Enciclopédia Itaú Cultural. Para saber mais: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo354/arte-contemporanea>>.

11 • Contemporary Art – Tate Collection. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/contemporary-art>>.

12 • Contemporary Art in Context – Art 21st. Disponível em: <<https://art21.org/for-educators/tools-for-teaching/getting-started-an-introduction-to-teaching-with-contemporary-art/contemporary-art-in-context/>>.

Arte contemporânea é o termo utilizado para se referir a boa parte da produção artística recente. Constituída por dispositivos complexos, instáveis, sempre em transformação, ela se distancia das noções de autenticidade e originalidade, apresentando pouca e, por vezes, nenhuma preocupação estética. Grande parte dessa produção é feita por artistas que vivem no século XXI, imersos em questões sobre a complexa sociedade contemporânea. Suas criações, portanto, oferecem uma oportunidade de reflexão e debate sobre assuntos que se relacionam com nossa vida cotidiana e nos afetam em diferentes medidas.

Dentre suas definições históricas, alguns pesquisadores situam o início da arte contemporânea como sendo em meados dos anos 1960¹⁰, relacionando-o a três movimentos artísticos: o Minimalismo, o *Pop Art* e a Arte Conceitual. Há também pesquisadores que associam a arte contemporânea ao começo dos anos 1980, outros aos anos 1990¹¹, e, até mesmo teóricos que consideram trabalhos de arte contemporânea aqueles produzidos por artistas que vivem no século XXI¹².

MOVIMENTOS ASSOCIADOS À ORIGEM DA ARTE CONTEMPORÂNEA

Minimalismo consiste em um movimento caracterizado pela economia de elementos formais e cromáticos, uso de formas geométricas, emprego de materiais industrializados e adoção de estruturas modulares. Uma característica importante do movimento é a ausência de metáforas e símbolos, quando o artista rejeita a ilusão da representação de algo, assim como a ausência do próprio artista na fabricação do trabalho. O movimento surgiu no fim da década de 1950, nos Estados Unidos.

Pop Art é uma manifestação artística que surgiu na década de 1950, na Inglaterra, e foi reconhecida como movimento, nos Estados Unidos, caracterizado pelo uso de símbolos e signos do imaginário da vida cotidiana e da cultura e comunicação de massa deste.

Arte Conceitual é um movimento artístico cujo conceito do trabalho é mais importante que o objeto de arte finalizado. Na Arte Conceitual, se compreende que os artistas trabalham com significados, não com formas, cores ou materiais. O movimento foi iniciado na década de 1960 e o termo é utilizado geralmente para se referir a trabalhos de arte produzidos entre 1960 e 1970.

Suas origens, portanto, são ainda muito discutidas por teóricos e críticos, o que nos mostra que a história é viva, e que contar uma história do presente não é simples. Do que não há dúvidas, no entanto, é de sua ruptura com as ideias e os ideais modernos.

O MODERNO COMO CONTRAPONTO

Enquanto a arte moderna trazia a ideia do “novo” e do “original” buscando, muitas vezes, a autonomia da criação artística, as produções contemporâneas frequentemente seguem o caminho inverso: aos estabelecer diálogos com questões, materiais e saberes vinculados a outros campos da atividade humana, os trabalhos e processos artísticos contemporâneos têm possibilitado múltiplos debates sobre a arte e a vida. Nessa via de mão dupla, os trabalhos contemporâneos de arte vêm constantemente desafiando a linha tênue que separa o binômio arte-vida.

Trata-se, afinal, de trabalhos que são apresentados não só em museus ou instituições culturais, mas também em lugares não institucionalizados, como ruas, parques ou quaisquer outros espaços comuns, urbanos, rurais e virtuais, muitas vezes estabelecendo diálogos com aspectos desses mesmos ambientes. Além disso, essas criações têm possibilitado a ampliação de debates sobre assuntos diversos, ao trazer vozes e narrativas não hegemônicas em relação a fatos presentes e históricos.

As criações de arte contemporânea transpõem categorias tradicionais como a pintura e a escultura. Imersos num mundo cultural e tecnologicamente diversificado, os artistas se utilizam

de diferentes conceitos e práticas, além de uma grande variedade de atividades, técnicas, métodos e materiais para apresentar ideias e pesquisas, empregando recursos como fotografia, novas mídias, desenho, vídeo, áudio e *performance*, entre outros.

Suas produções também podem combinar diferentes técnicas e linguagens, estabelecendo múltiplas relações com o espaço em que são apresentadas, numa gama de categorias fluidas e permeáveis como instalações, ocupações artísticas, intervenções e *happenings*, entre outras.

13 • KWON, Miwon. *One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Cambridge: MIT Press, 2002.

MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS DESENVOLVIDAS A PARTIR DA ARTE CONTEMPORÂNEA

A partir de seus procedimentos e pesquisas, a arte contemporânea tem rompido com categorizações e classificações, num caminho que aproxima arte e vida. Este quadro apresenta denominações de algumas manifestações introduzidas a partir dos diferentes estados da arte mais recentes, que não se esgotam aqui.

Site-specific é um método em que se concebe um trabalho artístico a partir de aspectos do seu contexto de exposição, constituindo, desse modo, uma característica não transportável de objetos, instalações ou ações realizadas por artistas. Segundo a curadora e educadora Miwon Kwon¹³, é possível distinguir três correntes dentro desse campo, considerando trabalhos que estabelecem diálogos com aspectos físicos do espaço expositivo, que refletem sobre as instituições artísticas ou, ainda, os contextos sociais que os recebem.

Body Art é uma manifestação das artes visuais em que o corpo do artista é utilizado como suporte ou meio de expressão. Não se trata de produzir novas representações sobre o corpo, encontradas no decorrer de toda a história da arte, mas de tomar o corpo do artista como suporte para realizar intervenções frequentemente associadas à violência, à dor e ao esforço físico. Comumente essas obras convidam à reflexão, ao enfado, ao choque, ao distanciamento ou ao riso.

Arte Urbana compreende trabalhos realizados em espaços públicos das cidades, podendo manifestar-se por meio de intervenções, *performances* e grafite, dentre outras linguagens. Tais trabalhos podem ser vistos como desdobramentos de esculturas públicas presentes em diferentes contextos sociais desde a Antiguidade, ganhando na contemporaneidade outras formas e intenções, frequentemente associadas a críticas sociais, políticas e econômicas.

Land Art é um movimento artístico pautado na fusão da natureza com a arte. Surgido na década de 1960, nos Estados Unidos e na Europa, tem como principal característica a utilização de recursos provenientes da própria natureza para o desenvolvimento de criações artísticas. Tais trabalhos podem ocupar espaços naturais como praias, mares, desertos, montanhas e campos, utilizando em sua constituição materiais como folhas, madeira, galhos, areia, rocha e sal.

Arte Cinética corresponde a um movimento artístico associado a trabalhos vibrantes e dinâmicos, que possuem como principal característica o movimento – em contraste

ao caráter estático associado às tradições da pintura e da escultura. Em linhas gerais, os trabalhos caracterizam-se por explorar conhecimentos de física e mecânica, aspectos como profundidade e tridimensionalidade e a presença de formas simples e repetidas.

Arte Digital é aquela que se produz no ambiente gráfico computacional, tendo como objetivo criar trabalhos artísticos multimídia por intermédio de *software* e *hardware*. Existem diversas categorias, tais como pintura digital, digigravura, modelagem digital, fotografia digital, animação digital e vídeo digital, entre outras. Frequentemente os resultados podem ser apreciados no próprio ambiente virtual ou então “impressos” em suportes 2D ou objetos 3D.

Arte Relacional baseia-se em construções poéticas centradas nas relações humanas e sociais e geralmente é pensada fora do ambiente das instituições artísticas. Nesses casos, os trabalhos comumente criam um ambiente social em que as pessoas se reúnem para participar de atividades compartilhadas, de modo que o artista passa a ser visto como um “catalisador” de situações, em vez de colocar a si ou a artefatos artísticos no centro das atenções do público.

Performance é uma linguagem artística multidisciplinar que combina elementos do teatro, da música, das artes visuais, da dança e do audiovisual. As ações têm a presença humana como matéria artística, podem ser realizadas em galerias ou espaços públicos e eventualmente trazer colaborações de não artistas em seus processos de projeto e realização. Sobretudo, a

partir dos anos 2000, com o desenvolvimento da internet, ações coletivas de caráter performático passaram a ser organizadas por jovens, empresas, artistas e movimentos sociais em diferentes partes do mundo, ficando conhecidas como *flash mobs*.

Instalações artísticas são ambientes criados para proporcionar ao público experiências sensorio-espaciais determinadas. Para a criação desses ambientes, são utilizados diversos meios, como som, luz, imagens em movimento, objetos cotidianos, narrativas e áudios com instruções ou histórias, dentre outros.

Ocupações artísticas é uma expressão que indica trabalhos e projetos bastante variados que têm em comum o fato de acontecerem em um espaço público durante um tempo determinado, transformando a maneira como o lugar costuma ser usado. Em geral, são realizadas por artistas, educadores(as) e curadores(as) que estejam interessados(as) em desenvolver atividades que promovam o contato com públicos diversos.

Happenings (acontecimentos), termo criado em 1959 pelo artista estadunidense Allan Kaprow (1927-2006), refere-se às ações que exploram a mistura de linguagens das artes plásticas, música, dança, teatro, literatura. São realizações coletivas de caráter efêmero e que contam com a ativa participação do público.

Para os artistas contemporâneos, os espectadores comumente desempenham um papel ativo, pois contribuem para a construção de significados em seus trabalhos. Ao contemplar ou experienciar um trabalho artístico, não raro, somos estimulados a participar, acessar e compartilhar reflexões, experiências, opiniões e interpretações pessoais. Desse modo, os trabalhos de arte contemporânea nos convidam, a todo momento, ao debate e à conversa. São criações que podem desafiar expectativas, provocar dúvidas, questionamentos e pesquisas, conduzir a múltiplas respostas e, também, contradizer crenças e valores sociais.

Com a intenção de estabelecer diálogos entre a arte, a educação e a vida, elencamos conceitos, processos e dispositivos fundantes da arte contemporânea, como pontos de partida dentro da profusão de possibilidades, que servirão como orientadores para a construção das práticas.

A esse respeito, dentre os principais gestos criativos introduzidos pela arte contemporânea à história, selecionamos os conceitos de apropriação, deslocamento e relação como eixos norteadores para aproximarmos a produção artística dos nossos tempos à proposta interdisciplinar que conduz o Programa ACESSE.

2.1. APROPRIAÇÕES

Enquanto a tradição moderna se estrutura sobre materiais e procedimentos específicos, os artistas contemporâneos frequentemente se apropriam de objetos de uso cotidiano para a criação de seus trabalhos: móveis, objetos domésticos, brinquedos, automóveis, rótulos e embalagens de produtos, alimentos, plantas, animais, fósseis, até prédios inteiros e pontes – seria certamente muito longa e diversa a lista de objetos que, ao longo das últimas décadas, passaram a integrar a história da arte.

Conforme destaca o curador brasileiro Tadeu Chiarelli, jurado da 5ª edição do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*: “coleccionar, montar, justapor objetos muitas vezes prosaicos, formando outros objetos ou instalações, constitui-se hoje uma das principais vertentes da arte contemporânea.”¹⁴ A partir de tais objetos, muitos artistas buscaram estimular, entre os possíveis espectadores, outros olhares sobre os mesmos itens, frequentemente atribuindo-lhes novos sentidos e significados.

Um importante marco histórico para essa atitude corresponde às práticas do artista francês Marcel Duchamp. É muito difícil enumerar todas as atividades, gestos e invenções deste personagem célebre na história da arte, que atuou de forma descontínua, mas como figura central, primeiro, no movimento Dadá e, depois, no Surrealismo. Foi, em meados de 1915, segundo o próprio Duchamp, que a expressão *ready-made* lhe ocorreu ao apropriar-se de uma recém-comprada pá de neve para gerar um gesto artístico ao escrever em seu cabo: *In advance of the broken arm*, traduzido como ‘*Em antecipação ao braço quebrado*’. Quando Duchamp escolheu um objeto manufaturado e inscreveu nele um título, buscava uma ruptura com a dimensão artesanal da operação artística, definindo que um objeto artístico não é um trabalho manual puramente visual e estético, mas um ato artístico.

Em vez de produzir objetos, como novas pinturas ou esculturas, o artista designava a apropriação de objetos industriais – ou seja, objetos que já estivessem prontos (*ready-made*) –

14 • CHIARELLI, Tadeu. *Apropriação/Coleção/Justaposição*. Porto Alegre: Santander; 2002.

como um gesto artístico. Vivendo em um contexto de franca expansão da industrialização, ele elege produtos utilitários que, em seu contexto inicial, têm finalidade prática e não artística e os leva ao ambiente da arte, à categoria de objeto artístico.

Alguns anos depois, em 1917, o mesmo artista consolidaria a própria importância na história da arte ao inscrever seu *ready-made* “Fonte”, um mictório de louça branca assinado e disposto em posição invertida, no Salão dos Artistas Independentes de Nova York. Duchamp afirmava que a escolha dos objetos, em seu trabalho, não era ditada por razões de deleite estético, mas sim “baseava-se numa reação de indiferença visual, bem como, ao mesmo tempo, de total ausência de bom ou mau gosto – de fato, uma completa anestesia.”

O centenário daquele gesto que entrou para a história da arte foi celebrado no país com a exposição “*Ready Made in Brasil*”¹⁵, organizada pelo curador baiano Daniel Rangel. Realizada em 2017, a mostra trazia 150 trabalhos de 49 artistas, dentre os quais, nomes consagrados como Lygia Clark e Nelson Leirner e, também, jovens artistas, como a dupla paulistana Gisella Motta & Leandro Lima, vencedora da 2ª edição do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*.

A criação da artista mineira Lygia Clark se fez presente em “Esculturas de caixas de fósforos” (1964), realizada poucos anos antes do marco “Objetos sensoriais” (1966-1968), que oferecia ao público o contato com materiais do cotidiano como água, conchas, borracha e sementes. Nelson Leirner, por sua vez, trouxe ao público o trabalho “Quadro a quadro – Cem Monas”, em que cem reproduções da famosa pintura *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci, são modificadas com a aplicação de brincos, óculos, batom, bigodes, acessórios e outros budaques coloridos. Já a dupla Gisella Motta & Leandro Lima participou com o trabalho “Chora-Chuva”, em que alto-falantes fazem vibrar a água contida em diversos baldes de plástico.

Entre os artistas estrangeiros, o estadunidense Jeff Koons criou, em 1980, uma série de *ready-mades* ao se apropriar diretamente de eletrodomésticos, tal como acontece no trabalho “Novo Aspirador de Pó Convertível”, que traz o equipamento

15 • Catálogo da exposição disponível em: <<https://en.calameo.com/read/004061465798188e8e94d>>.

dentro de uma cúpula e sobre pedestais. Original do mesmo país, o artista Richard Prince realizou, em 2015, uma exposição cujos trabalhos são impressões a jato de tinta sobre tela, apropriando-se de imagens publicadas na rede social Instagram.

Surgida, a partir da noção de *ready-made*, a apropriação de elementos e materiais do cotidiano tem ganhado cada vez mais espaço no campo das artes visuais. Muitas vezes, tais elementos são retrabalhados e recombinaados pelos artistas: “retificados”, segundo Duchamp. E o ato de apropriação marca, ainda hoje, certa dimensão crítica ao sistema da arte, justamente por rever as práticas e visualidades tradicionais, sugerindo que o gesto artístico possa converter qualquer objeto ao universo da arte.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Marcone Moreira, premiado da 4ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Em suas pinturas, fotografias, objetos e instalações, Marcone Moreira concilia referências populares e eruditas, regionais e estrangeiras. Trazendo correspondências de grafismos indígenas e elementos da cultura popular amazônica, seu trabalho está relacionado à memória de materiais gastos, tais quais embarcações, carrocerias e utensílios de trabalho. Na instalação “Visualidade Ambulante”, por exemplo, o artista cria composições a partir de numerosas caixas de isopor anteriormente usadas para comercializar bebidas e alimentos na beira do rio. Desenvolve uma metodologia fundada na troca simbólica de materiais, realizando apropriações e deslocamentos que visam ressignificar a cultura popular no circuito da arte contemporânea. Nascido no Maranhão, vive e trabalha em Marabá (PA).
Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Elqta7jJMD4>> e <<http://marconemoreira.blogspot.com/>>.

O que eu menos quero é fazer novas coisas. Meu desejo como artista é reordenar e reelaborar o mundo, o meu universo, da maneira como percebo. Então eu lanço mão desses fragmentos do meu entorno para projetar meu pensamento a partir dessa reordenação. E uma das coisas que me interessa muito nesses materiais é não interferir.

Entrevista ao Programa Agenda (Rede Minas de Televisão).

Link de acesso:

<https://www.youtube.com/watch?v=tenN_9besws>

Rodrigo Bueno, premiado da 7ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Rodrigo Bueno é idealizador do ateliê Mata Adentro, casa e espaço de trabalho onde materiais recuperados, como madeira, ferro, terra e plantas são transformados em instalações, esculturas, pinturas e ambientes que falam da continuidade da vida e da cultura em constante movimento. Em seu trabalho “Mandinga de Inca”, por exemplo, espinhos, galhos e raízes brotam de móveis, bem como das paredes do espaço expositivo. O ateliê Mata Adentro tem mostrado seu trabalho no país e no exterior há mais de 20 anos, com criações, em sua maioria, tridimensionais, vivas e imersivas, que se relacionam com o vínculo entre a natureza e os humanos. Vive e trabalha em São Paulo (SP).

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-lh1M9mkuQA>> e <<http://mataadentro.com.br/>>.

Meu trabalho se fundamenta na coisa extensa e dimensional, com muito respeito à ancestralidade, à memória da terra, à memória das pessoas, aos objetos que manipululo. Conta sempre sobre um mundo anterior.

Entrevista à SP Arte.

Link de acesso:

<https://www.youtube.com/watch?v=xHwo8CoAq_4>

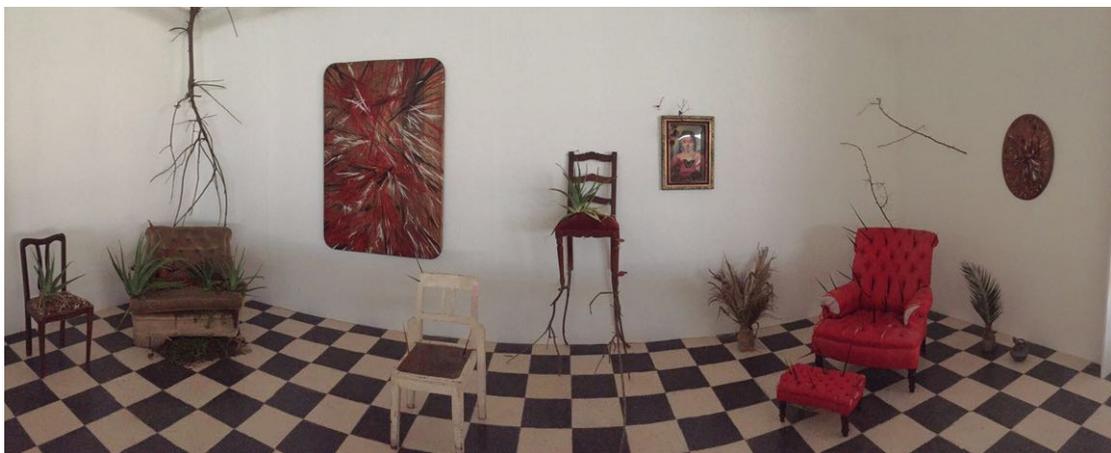


Imagem 1 • Rodrigo Bueno

Mandinga de Inca, 2016

Imagem: mataadentro.com.br/Mandinga-de-Inca

2.2. DESLOCAMENTOS

Assim como as apropriações, os deslocamentos de objetos e imagens também são ações recorrentes entre os artistas contemporâneos. Ao produzir um trabalho, portanto, o artista nem sempre constrói um novo objeto: em muitos casos, são escolhidos na própria sociedade e colocados em outros contextos, despertando, assim, novos olhares e significados.

A ideia de deslocamento pode ser entendida, nesse sentido, com base na variação de posições, de pontos de vista e, até mesmo, do centro gravitacional de um objeto ou conjunto de objetos. Entre os procedimentos que operam deslocamentos, figuram trocas de posição entre as ideias e as coisas, repensando permanentemente seus posicionamentos e os efeitos destes sobre a percepção do público.

Dentro do movimento cultural Pop Art, por exemplo, é comum que imagens populares, com origens nas histórias em quadrinhos, na publicidade, na televisão e no cinema, sejam deslocadas para o universo da arte. Partindo desse deslocamento, as imagens são reposicionadas e rearticuladas, ganhando tratamentos criativos que chamam atenção aos seus sentidos e significados sociais.

Na Pop Art, as imagens são geralmente destacadas e reproduzidas mecanicamente com o auxílio da serigrafia, afastando-se, em certo sentido, da valorização do gesto do artista. Desse modo, o movimento aproxima a arte da reprodução em série relacionada à cultura de massa, aspecto muito presente no modo de vida estadunidense a partir dos anos 1950.

A década de 1960, por outro lado, foi um momento de grande efervescência internacional no campo da arte. Naquele período, ganharam força trabalhos artísticos que superam a noção de objeto e se conformam como acontecimentos, multiplicando-se em meios e lugares totalmente novos. No mesmo contexto, as instalações de arte passaram a ganhar espaço dentro e fora das galerias.

Entre os artistas brasileiros, o carioca Cildo Meireles obteve grande destaque a partir do fim dos anos 1960, experimentando gestos e deslocamentos até então pouco vistos na história da arte nacional. Na instalação “Desvio para o vermelho” (1967), o artista propõe um percurso entre três ambientes – no primeiro deles, o que se tem é um piso vermelho e o acúmulo de objetos domésticos e decorativos pintados de vermelho, criando uma forte impressão visual que se articularia ao conteúdo das salas seguintes. Mais tarde, no trabalho “Através” (1980), as pessoas eram convidadas a percorrer um labirinto repleto de obstáculos e proibições. Ali, os espectadores pisavam em toneladas de vidro quebrado e se deparavam, ao longo do caminho, com barreiras de rua, cercas de jardim, persianas, grades, cordas de veludo e aquários, objetos corriqueiros cujo sentido se acentua justamente ao serem deslocados para um mesmo espaço.

Indicada à 6ª edição do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*, a artista brasileira Edith Derdik montou, em 1998, uma instalação na qual traçava linhas no espaço de um museu, usando 60 mil metros de fios de algodão preto, presos à parede por 22 mil grampos. Nesse trabalho, o desenho se deslocava para um acontecimento no espaço tridimensional.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Sara Ramo, premiada da 2ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

A artista espanhola, radicada no Brasil desde 1998, realiza vídeos, fotografias, colagens, esculturas e instalações em que procura descobrir poesia e novas vocações para objetos banais do cotidiano, deslocando-os de seus lugares de origem e retirando deles novas possibilidades formais e conceituais. Em criações como o vídeo “Traslado” (2008), Sara investiga o momento em que os objetos param de fazer sentido na vida das pessoas para criar situações em que a calma e a ordem se perdem, e o mundo parece em pane. Nos seus trabalhos, estratégias formais e conceituais se sobrepõem numa encenação constante de mapeamento de uma realidade caótica.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vqs8vwH3ffE>>.

A arte contemporânea tem uma enorme facilidade para incorporar o novo e, também, para abarcar diferentes disciplinas. Temos muito a ganhar com uma maior interação entre disciplinas e inclusive me atrevo a dizer que estamos em um momento em que as limitações impostas por categorias artísticas começam a declinar.

Entrevista ao site Cine Esquema Novo.

Link de acesso: <<http://cineesquemanovo.org/expandido/entrevista-sara-ramo-realizadora-de-a-banda-dos-7/>>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Thiago Rocha Pitta, premiado da 1ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

O artista traz em seu projeto poético, dirigido para a experimentação com diversas linguagens, uma articulação de conceitos filosóficos, sinalizada pela discussão do sublime, e uma interpretação cultural do mundo natural. Desde o início, sua obra busca uma relação íntima com a natureza, entendida como uma espécie de coautora em seus trabalhos. Este aspecto fica evidente em "Abismo sobre abismo" (2001), para a qual o artista deslocou e instalou uma plataforma espelhada até a borda de um despenhadeiro, convidando o público a andar sobre o reflexo do céu. O artista possui ainda uma larga produção de pinturas e aquarelas, sempre buscando na linguagem estados poéticos para a matéria e suas mutações.

Saiba mais em: <https://www.youtube.com/watch?v=W_brps2CiAQ>.

O que me interessa é criar espaços fora da sociedade, fora do controle político institucional: espaços de liberdade. Seja no mar, no oceano ou num buraco que eu cavo no chão de uma galeria.

Entrevista ao Espaço Húmus.

Link de acesso: <<https://www.youtube.com/watch?v=kqEcl4YzfGw>>



Imagem 2 • Tiago Rocha Pitta

Abismo sobre Abismo, 2001

Imagem: casatriangulo.compartista52thiago-rocha-pittatrabalhos.jpg

2.3. RELAÇÕES E ASSOCIAÇÕES

Além de atuarem por meio de apropriações e deslocamentos, diversos artistas contemporâneos abordam questões do mundo e das artes articulando relações e associações entre assuntos diversos. Por meio de imagens, objetos ou ações, tais artistas buscam estabelecer considerações, correspondências, conexões, inter-relações, ou ainda, correlações entre suas criações artísticas e questões que, muitas vezes, ultrapassam o universo tradicional da arte.

Tais associações podem se dar a partir de relações simbólicas, semióticas, metafóricas, afetivas, cotidianas e físicas. Podem se estabelecer relações por semelhança ou diferença, assim como por proximidade, continuidade, contraste e oposição. Tais relações, por sua vez, podem dizer respeito a matérias, técnicas e tecnologias, também remetendo a interações sociais que se dão em diversos contextos.

Surgida na Europa e nos Estados Unidos entre o final da década de 1960 e meados dos anos 1970, a Arte Conceitual, por exemplo, prioriza o *conceito* em relação à aparência do trabalho artístico, valorizando a atitude mental, a ideia elaborada antes de qualquer materialização do trabalho. Deste modo, a linguagem desempenha um papel fundamental para a fruição da Arte Conceitual que, muitas vezes, apoia seu sistema de signos na escrita, na imagem fotográfica e no audiovisual, distanciando seus resultados da noção tradicional de objeto de arte.

Um artista que incorpora as características e o pensamento filosófico presentes na Arte Conceitual é o estadunidense Joseph Kosuth, que, em seu trabalho “Uma e três cadeiras”, apresenta diferentes formas de linguagem e relaciona os três diferentes elementos que representam uma mesma essência conceitual. A cadeira deixa de ter sua função como objeto de mobiliário utilitário e se torna um objeto artístico. De fato, não se pode mais usá-la para se sentar. O próprio objeto passa a ser uma representação de si, estando acompanhado de outras duas formas de

representação: sua própria fotografia e um verbete de dicionário escrito em língua inglesa que define o que é uma cadeira.

Em um controverso e conhecido episódio da história da arte contemporânea, o escultor estadunidense Richard Serra instalou, em 1981, uma grande peça de ferro no centro da Federal Plaza, em Nova York, próximo a uma série de instituições públicas. Associada, pelo artista, aos vários impedimentos burocráticos que se impõem às relações entre cidadãos e instituições, o trabalho artístico intitulado “Arco Inclinado” foi rechaçado pelos frequentadores do espaço justamente por se apresentar como obstáculo e obrigá-los a alterarem seus caminhos cotidianos.

Nesse mesmo período, em território brasileiro, o público testemunhava a transformação da obra do carioca Hélio Oiticica, um dos mais influentes personagens da arte contemporânea no país. Atuando desde a década de 1950 como pintor, escultor e crítico de arte, integrou importantes coletivos e movimentos, como o Grupo Frente e, mais adiante, o chamado Grupo Neoconcreto. Foi após uma visita ao Morro da Mangueira, em 1964, no entanto, que o artista deu início a uma nova etapa em seu trabalho artístico, entrando em contato com o universo da dança, do samba e do Carnaval. Uma de suas criações mais populares está diretamente associada a esse contexto: trata-se do “Parangolé”, que se apresenta em forma de capa vestível, tenda penetrável ou estandarte. Os penetráveis são bastante variáveis em forma e uso, e dependem do movimento dos espectadores – ou participantes – que os experienciam para revelar plenamente suas cores, formas e mensagens.

Relações e associações são meios importantes e recorrentes da criação na arte contemporânea, campo em que elementos visíveis e sensoriais costumam revelar muitas camadas de significado. Além de moverem numerosos gestos artísticos, também enriquecem processos de leitura e interpretação de um trabalho ou experiência artística. A partir de associações e relações com referências e experiências vividas, todos podemos construir, a cada contato, reflexões sobre as questões abordadas na arte, bem como múltiplos significados para a ampla e diversificada produção artística dos novos tempos.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Gisela Motta e Leandro Lima, premiados da 2ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Desde 1997, a dupla Gisela Motta e Leandro Lima desenvolve uma produção instigante, cujo foco principal é discutir as relações entre corpo, imagem e tecnologia e definir quais espaços eles ocupam na sociedade. Seus vídeos, fotografias, instalações e *performances* se utilizam de tecnologias avançadas, ao mesmo tempo que traduzem uma postura crítica em relação à vida contemporânea. Em “Zero hidrográfico” (2010), 60 lâmpadas fluorescentes são montadas e motorizadas de modo a compor um diagrama iluminado que se assemelha ao mar, sugerindo ainda um alerta sobre os efeitos do aquecimento global sobre o nível das grandes águas do mundo. Já em “Relâmpago” (2015), a potência e o mistério dos raios são transpostos para ambientes internos, numa interessante colisão entre as forças da natureza e a energia elétrica, sem a qual a civilização não mais sobrevive.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j6YiREOBzAA>> e <<https://www.aagua.net/>>.

Nossa forma de produção não é sair na rua com a câmera atrás de uma ideia, não é intuitiva nesse sentido; é muito mais estratégica e planejada. Cada instrumento usado tem uma poesia, e usamos o conhecimento da técnica para subvertê-lo quando necessário.

Entrevista à Revista Continente.

Link de acesso: <<https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/182/gisela-motta-e-leandro-lima>>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Dalton Paula, premiado da 7ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Dalton Paula é um artista visual de múltiplos recursos expressivos, com produção em pintura, objeto, fotografia e vídeo. Articula, em suas imagens, histórias violentas e curativas, e que se movem na base do silêncio dos detalhes: fotos colorizadas, ex-votos, alguidares, vídeos, mapas e rotas. Na série de pinturas a óleo sobre livros intitulada "A Cura", por exemplo, traz homens e mulheres negras que erguem folhas e galhos, em associação a rituais de benzimento. Em muitas de suas criações, o artista traduz acontecimentos históricos e cotidianos, chamando atenção à impregnação de aspectos místicos e religiosos advindos de cultos afro-brasileiros. Seus trabalhos se caracterizam ainda pelo choque entre o forte e o fraco, entre o senhor e o escravo, gerando associações à presença da violência na história passada e presente do país. Saiba mais em: <<https://daltonpaula.com>> e <<https://www.itaucultural.org.br/dalton-paula-dialogos-ausentes-2016>>.

Os materiais e suportes que vou usar no meu trabalho vêm de acordo com uma metáfora que é criada, uma espécie de jogo. Vou montando um jogo, sobrepondo elementos e daí vão surgindo os trabalhos e as imagens. E tem muito de intuição também.

Entrevista ao Itaú Cultural.

Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=f_BI8rRhll>



Imagem 3 • Dalton Paula

A Cura A, 2016

Imagem: Paulo Rezende
daltonpaula.com/acura/

Explore mais



Navegue pelo *tour virtual da 6ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça* e explore todos os trabalhos artísticos expostos. Disponível em:

<<http://www.era.art.br/cni/>>.

O vídeo *Quem tem medo de arte contemporânea?* pode ser um bom ponto de partida para iniciar o debate sobre o tema. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=bd0thFyWLRg>>.

O vídeo *O que é arte contemporânea?*, da Bienal de São Paulo de 2014, apresenta alguns questionamentos e apontamentos disparadores de conversas a respeito do assunto. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=8-XltLNkOhs>>.

A Associação Brasileira de Arte Contemporânea mantém o *podcast* quinzenal *Arte contemporânea: Da casca ao caroço*, propondo articulações entre pesquisas artísticas e temas relevantes da atualidade. Disponível em:

<<https://arteref.com/event/associacao-brasileira-de-arte-contemporanea-podcast/>>.

A série *O cotidiano na arte* traz uma entrevista com o artista Marcelo Moschetta, vencedor da 6ª edição do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*, propondo reflexões sobre as relações entre paisagem, interdisciplinaridade e materialidade em sua obra. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=lo-s37w6p0c>>.

O canal Curta! promoveu a série *Artistas* que, por meio de conversas com curadores e visitas aos ateliês de artistas, revela o pensamento de grandes nomes da arte brasileira contemporânea. Disponível em:

<<https://www.canalcurta.tv.br/series/serie.aspx?serieId=509>>.

No artigo *Práticas da arte contemporânea: Uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico*, a pesquisadora Nathalie Heinich analisa a produção artística contemporânea como um novo “paradigma” referente à produção científica, ampliando a noção de experiência artística para além da apreciação estética. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/pdf/sant/v4n2/2238-3875-sant-04-02-0373.pdf>>.

O documentário *Hélio Oiticica: do metaesquema ao parangolé* oferece uma visita guiada à exposição *Hélio Oiticica: O museu é o mundo*, realizada em 2010 no Instituto Itaú Cultural. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ok7Xsj-TwvQ>> (parte 1)

e <https://www.youtube.com/watch?v=t_IkBL1Rmwo> (parte 2).

Diferentes aspectos da obra de Lygia Clark são analisados por curadores e pesquisadores em uma série de vídeos que comenta a exposição *Lygia Clark: uma retrospectiva*, realizada em 2012 no Instituto Itaú Cultural. Disponível em:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLaV4cVMp_odyUv9EYzWO9sjJQ7jMUrB96>.

No documentário *Cildo Meireles*, realizado em 2008 pela galeria londrina Tate Modern, o artista compartilha os processos de criação de importantes trabalhos de sua trajetória. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=dYjrm6srt7Q>>

ESQUENTA



Com intenção de facilitar as primeiras conversas e encontros a partir de trabalhos de arte contemporânea, elaboramos algumas atividades que podem ser realizadas com os estudantes. Trata-se de exercícios que se dedicam à "leitura coletiva de imagens", visando estimular a consciência e a reflexão dos jovens em relação às práticas artísticas contemporâneas e seus múltiplos significados em sua conexão com os diversos campos do saber e a própria vida em sociedade.

Experimente selecionar alguns trabalhos de artistas participantes do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça* e inicie uma sessão de investigação com os estudantes.

A primeira atividade será uma leitura mais sensível, a fim de permitir aos estudantes identificar suas subjetividades e se apresentar aos colegas a partir das imagens. Espalhe diversas imagens de trabalhos dos artistas pela sala e convide os estudantes a percorrer o espaço escolhendo individualmente uma foto com a qual mais se identifiquem, se reconheçam. Em seguida, peça que anotem em *post-its* memórias, sensações, sentimentos que aquela imagem despertou. Por que me reconheço nela? Tanto a foto escolhida, quanto os *post-its* podem ser colados em folha sulfite.

Num segundo momento, reunidos em grupos, os jovens deverão compartilhar suas escolhas. Enquanto cada colega fala, os demais devem anotar e registrar em papel sulfite o que ouviram. Por fim, convide os estudantes a lerem o que foi registrado. Nessa troca, os jovens se aproximam dos trabalhos de arte contemporânea ao se reconhecerem neles, assim como os demais colegas, além de permitir explorar novas associações, deslocamentos e relações entre a arte e a vida.

Acesse o site do prêmio:

<http://www.portaldaindustria.com.br/sesi/canais/premio-marcantonio-vilaca-home/>.

**POR QUE
ARTE E EDUCAÇÃO
TÊM TUDO
A VER?**

3.

Produção de professores(as) durante encontro presencial do ACESE, 2018.
Foto: Maria Tuca Fanchin



Pensar na educação de uma criança, de um adolescente ou jovem é lançar um olhar para a sua integralidade, ou seja, percebê-los enquanto sujeitos cujas capacidades e desafios vão muito além do desenvolvimento cognitivo, perpassando também por outras dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural.

Sendo assim, essa multidimensionalidade do ser humano, considerando o corpo, o pensamento, as emoções e as interações sociais, no sentido da construção da cidadania e do sujeito autônomo, deve estar contemplada em todos os aspectos do processo de ensino-aprendizagem, garantindo interações e estratégias que não apenas favoreçam essas dimensões, mas as entendam como interligadas e codependentes.

MULTIDIMENSIONALIDADE – DIMENSÕES DO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL¹⁶

Dimensão física

Relaciona-se à compreensão das questões do corpo, do autocuidado e da atenção à saúde, da potência e da prática física e motora.

Dimensão social

Refere-se à compreensão das questões sociais, à participação individual no coletivo, ao exercício da cidadania e vida política, ao reconhecimento e exercício de direitos, deveres e responsabilidades para com o coletivo.

Dimensão emocional ou afetiva

Refere-se às questões do autoconhecimento, da autoconfiança e da capacidade de autorrealização e de interação na alteridade, das possibilidades de autorreinvenção e do sentimento de pertencimento.

Dimensão intelectual

Refere-se à apropriação das linguagens, códigos e tecnologias, ao exercício da lógica e da análise crítica, à capacidade de acesso e produção de informação, à leitura crítica do mundo.

Dimensão cultural

Diz respeito à apreciação e à fruição das diversas culturas, às questões identitárias, à produção cultural em suas diferentes linguagens, ao respeito das diferentes perspectivas, práticas e costumes sociais.

16 • CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. Conceitos, princípios e estratégias estruturantes. Caderno 1, 2017, p. 34. Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/na-pratica/wp-content/uploads/2017/08/caderno-1_conceitos-principios-e-estrategias-estruturantes_na-pratica-1.pdf>.

17 • SAITO, Cecilia. Ação e percepção nos processos educacionais do corpo em formação. São Paulo: ECidade/Hedra, 2010; GREINER, Christine. O corpo: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2015.

18 • CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. Conceitos, princípios e estratégias estruturantes. Caderno 1, 2017, p. 50.

Isso pressupõe que os conteúdos acadêmicos se articulem com os saberes dos estudantes e das comunidades, dialogando com diferentes linguagens e compondo experiências formativas que envolvam e integrem o conhecimento do corpo, das emoções, das relações e dos códigos socioculturais.

A perspectiva do olhar integral para o estudante também não separa a capacidade criativa dos afetos, o que estrutura o desenvolvimento de uma individualidade plena em contato com ele mesma e com o mundo. A criação de símbolos se dá a partir de sensações e sentimentos, promovendo a integração física, afetiva, intelectual e social. Segundo o psicólogo estadunidense Howard Gardner¹⁷, o pensamento intuitivo e simbólico, normalmente desprezado nos ambientes escolares em favor da primazia do pensamento lógico-matemático, é uma das formas de compreender o mundo.

Os processos simbólicos manifestam a capacidade de se perceber diferenças e singularidades, expressar, relacionar, ritualizar e criar os distintos aspectos da vida. O impulso criativo vem de cada um, de sua curiosidade, de sua capacidade de se emocionar, compreender e desejar. Do ponto de vista psicocognitivo, os processos simbólicos se articulam intrinsecamente com o desenvolvimento corporal e intelectual, podendo-se mencionar, de maneira específica, a importância do desenho para a elaboração da noção de espaço, a manipulação de instrumentos para a estruturação de conceitos geométricos, e os jogos para as habilidades de abstração e comunicação.

O corpo, o pensamento e a expressão são também indissociáveis das interações sociais. O desenvolvimento integral dos indivíduos depende da sua capacidade de se relacionar e de se comunicar, das suas habilidades de expressão, do compartilhamento de suas ideias e do seu envolvimento em projetos coletivos¹⁸.

Essas ideias se atualizam no contexto das redes virtuais, da sociedade do conhecimento: educar-se significa envolver-se em múltiplos fluxos comunicativos que serão tanto mais educativos quanto mais rica for a trama de interações. A dimensão intelectual do desenvolvimento humano é intrinsecamente co-

nectada às demais. O desenvolvimento do intelecto depende do desenvolvimento afetivo, corporal, simbólico e social.

É preciso lembrar que o conhecimento se faz em rede, com conexões e processos criadores – potencialidades que se atualizam na relação entre significados, objetos e acontecimentos. Para compreender e analisar essas relações, alguns princípios, conceitos e teorias elaborados por diferentes pensadores e pensadoras, sobretudo ao longo do último século, podem nos servir como instrumentos e pontos de reflexão durante atividades pedagógicas relacionadas a obras e processos de arte contemporânea.

3.1. PERCEÇÃO E LINGUAGENS

As linguagens são sistemas de sinais que visam codificar e decodificar informações. Elas se referem a uma faculdade cognitiva que permite aos seres humanos aprender e usar sistemas de comunicação complexos. Cada linguagem está baseada em um arranjo bastante diverso de símbolos e significados, fazendo-se presentes em nossas relações com o mundo o tempo todo. O uso cotidiano da linguagem vem por meio de gestos, sons, olhares, risos, expressões faciais e movimentos corporais, indo muito além da fala e da escrita em um idioma que reconhecemos e compreendemos.

A arte contemporânea nos permite expressar, em diferentes linguagens, sensações, necessidades, opiniões, sentimentos, desejos, narrativas e, até mesmo, pedidos de ajuda. Com base em múltiplos recursos e estratégias, muitos artistas contemporâneos nos oferecem oportunidades para refletirmos sobre a sociedade atual, possibilitando questionamentos relevantes sobre nós mesmos e sobre o mundo que nos rodeia.

Sobretudo ao longo das últimas décadas, tais artistas têm se valido de materiais, técnicas e linguagens diversas para dar

forma às suas ideias e pesquisas. Trata-se de combinações dinâmicas não apenas de materiais, mas de métodos, conceitos e assuntos que desafiam limites tradicionais e reformulam o que nos é familiar. Trazer a arte contemporânea para dentro das escolas, portanto, permite que professores(as) e educadores(as) promovam a curiosidade, encorajem o diálogo e iniciem debates sobre o mundo e as questões de nossa vida cotidiana.

Trabalhar com arte na escola não é só oferecer um espaço- oportunidade para a descoberta de técnicas, linguagens e expressões, mas também uma oportunidade para que se entenda e aprenda por meio da experimentação, da materialização de ideias em diferentes linguagens, do erro, das tentativas e dos testes. A arte é um lugar de pesquisa, em que imaginação, rigor, experimento, criatividade e expressão podem se entrelaçar¹⁹. É importante perceber que, mesmo sem abandonar os clássicos, é possível utilizar trabalhos contemporâneos de arte como disparadores de pesquisas e reflexões em qualquer aula, pois a arte traz referências que ajudam professores(as) e educandos a fazerem conexões em todo o currículo, exercitando assim o pensamento complexo e, por isso, interdisciplinar.

Integrar arte contemporânea a temas e assuntos que fazem parte do currículo requer uma mudança da prática orientada por técnicas para uma orientada por ideias. Artistas contemporâneos não trabalham com um único meio ou técnica – eles tentam explorar ideias, eventos, situações ou assuntos por meio da combinação de várias estratégias midiáticas e visuais, e, muitas vezes, o processo criativo e a pesquisa são mais importantes do que o próprio produto, que passa a ser um registro de todo esse percurso vivido pelo artista durante a sua pesquisa.

Se professores(as) se abrem a pesquisas nas quais se utilizam processos criativos vividos por artistas contemporâneos, trazem uma oportunidade de reflexão sobre outros modos de fazer e investigar determinado assunto. E essa experiência, conseqüentemente, pode servir de inspiração para novas práticas no ambiente escolar, capazes de resultar em projetos inovadores e criativos.

A pesquisa sobre processos criativos nos permite entender como os artistas pensam, criam e produzem conhecimento²⁰.

19 • VECCHI, V. Arte e criatividade em Reggio Emilia. Explorando o papel e a potencialidade do ateliê na educação da primeira infância. São Paulo: Phorte Editora, 2017. p. 19.

20 • SALLES, Cecilia Almeida. Gesto inacabado - processo de criação artística. Disponível em: <https://www.academia.edu/10982636/SALLES_Cecilia_Almeida_Gesto_inacabado_processo_de_cria%C3%A7%C3%A3o_art%C3%ADstica>.

Como estratégia pedagógica, essa pesquisa se mostra conectada ao desenvolvimento da competência de metacognição, ou seja, da capacidade de entender como se cria para, futuramente, tornar-se capaz de planejar processos próprios de produção. Conecta-se também à competência de autoconhecimento e autocuidado, ao tratar de atenção plena e capacidade de reflexão sobre a própria maneira de pensar. Tanto a metacognição quanto o autoconhecimento e o autocuidado são competências valorizadas pela Base Nacional Comum Curricular.

Integrar arte e educação, portanto, é compreender a escola como lugar de pesquisa, experimento, erro, surpresa, catástrofe, alegria, descoberta, curiosidade, diversidade de pensamentos, escolha, tentativa, pausa, retomada, resistência – processos bastante similares aos que ocorrem em um ateliê.

LEITURAS DE MUNDO

Nascido em 1921, o educador pernambucano Paulo Freire teve ampla atuação no país, sobretudo entre as décadas de 1960 e 1990. Atualmente é considerado um dos pensadores mais notáveis na história da pedagogia mundial, tendo influenciado o movimento chamado “pedagogia crítica”. Segundo essa visão, cada estudante aprende a partir de relações estabelecidas entre o que estuda e a sua realidade de vida. Cabe a cada estudante, portanto, fazer seu próprio caminho, em vez de seguir trilhas previamente construídas. Tornando-se, dessa maneira, capaz de criar os rumos do seu próprio aprendizado.

Em sua obra, Paulo Freire frequentemente usa a expressão “leitura de mundo” para convidar educadoras e educadores a trabalharem além do que convencionalmente chamamos de leitura. Em seus exercícios pedagógicos, Freire promove uma escuta do cotidiano dos estudantes, com imagens, objetos pessoais e de trabalho para, em seguida, alfabetizar. O educador entende que precisa ouvir a linguagem de cada um e de cada grupo para levantar o que chama de “universo vocabular” e, assim, atribuir significados ao processo de construção da língua.

O pensamento de Paulo Freire pode nos ajudar a expandir a ideia de leitura para além da escrita, assim como a entender o que tratamos, neste material, como pontes para leituras de mundo pessoais e coletivas. Com o apoio dos conceitos criados pelo pedagogo, é possível relacionar as diferentes possibilidades de leituras e interpretação de fenômenos naturais e culturais – como é o caso da arte contemporânea.

Fica evidente que cada artista tem em mente um objetivo quando cria seus trabalhos, podendo desenvolver narrativas, sequências visuais, sonoras e sensíveis, bem como trazer ao espectador elementos que remetam a diferentes contextos de referência. Em outras palavras, uma importante característica da expressão artística corresponde justamente à ampliação das nossas possibilidades de interpretação.

Nesse sentido, a fruição e a análise de um trabalho de arte contemporânea compreendem tanto a identificação de contextos, trajetos, deslocamentos, procedimentos e materialidades relacionadas ao próprio trabalho artístico quanto o acesso ao repertório particular de cada indivíduo que se propõe a mergulhar no imaginário do artista. Além disso, quando alguém se dispõe a esse mergulho, certamente está envolvido por atravessamentos pessoais de imagens, memórias, sensações e movimentos que se tornam parte dessa vivência.

Existe, por exemplo, uma grande diferença entre conhecer o trabalho de um artista antes ou depois de acessar o conjunto formado por suas criações. Quando nos aproximamos de um artista, a partir de sua trajetória e numa percepção mais abrangente do seu contexto de trabalho, torna-se possível ampliar a própria leitura e apreender mais de cada momento de sua obra, colocando-a em diálogo com os universos criativos, caminhos investigativos e interesses pessoais daquele ou daquela que a criou.

3.2. SEMIÓTICA

O pensamento sobre os significados que atribuímos às nossas percepções vem sendo especulado ao longo de muitos capítulos da história humana. No século XIX, entretanto, se intensificam os estudos na área que chamamos Semiótica, trata-se de estudos e teorias importantes para entendermos que a comunicação humana não acontece apenas a partir da fala.

Tendo entre seus expoentes nomes como Charles Peirce, Ferdinand de Saussure e Umberto Eco, bem como a pesquisadora brasileira Lúcia Santaella, a Semiótica se baseia na ideia de que damos sentido às coisas a partir de percepções pessoais. Ou seja: em vez de pressupor sentidos universais a cada objeto ou acontecimento, esse campo de estudos afirma que os sentidos são variáveis e estão sempre relacionados às múltiplas culturas e formas de interpretar o mundo que constituem a humanidade.

Todo conhecimento acumulado historicamente, portanto, está fundamentado em nossa capacidade em instituir signos, reconhecê-los, compartilhá-los, estabelecer relações entre eles e, deles, extrair significados. A partir da Semiótica, podemos compreender os fenômenos culturais, seus sistemas de significação e os caminhos de produção de sentidos durante os processos de representação.

Entendida como ciência das linguagens, a Semiótica se volta aos processos de construção de significados produzidos a todo tempo em nosso cotidiano. Trata-se, assim, de um campo dedicado a identificar os modos pelos quais compreendemos a realidade e nos comunicamos. A esse respeito, para além da linguagem falada e escrita, a Semiótica se dedica também a analisar gestos, sons, imagens, cheiros e sensações.

O signo é considerado a essência da linguagem; é, portanto, também a essência do estudo da Semiótica. O signo é entendido como tudo o que nos faz lembrar de algo. E todo signo deve ser perceptível aos nossos sentidos. Nas palavras da pesquisadora e professora Lúcia Santaella, é “uma coisa que

21 • SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.

22 • PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1977.

representa outra coisa.”²¹ Para o pedagogo e linguista Charles Peirce, “o signo tem como poder representar ou substituir algo.”²² Por exemplo, uma fotografia representa ou pode representar uma pessoa.

Também, ao escrever uma poesia, usamos a palavra escrita de maneiras que transcendem a gramática. Podemos jogar com suas formas ou ainda ativar sentidos a partir de ambiências, imagens, cheiros, sons e sabores. Todos esses signos não possuem sentidos únicos, mas sim sempre relacionados aos afetos e às referências de quem lê. Quando usamos letras escritas a mão, por outro lado, podemos trazer elementos que remetem à personalidade e ao estado de espírito de quem as escreveu.

Segundo Charles Peirce, um signo pode estabelecer as seguintes relações com o objeto:

SIGNOS E OBJETOS

Ícone

Sintetiza o objeto e faz lembrar de algo, como acontece no caso dos *emojis* que usamos em mensagens eletrônicas.

Índice

Estabelece uma relação direta com o objeto e revela uma ação ou acontecimento anterior ou futuro, como quando vemos nuvens carregadas ou percebemos que o chão está molhado.

Símbolo

Estabelece uma relação convencionalizada com o objeto a ser tratado, como as palavras, os números, as notas musicais e as placas de trânsito.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Rosana Ricalde, premiada da 3ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

A artista se inspira em poesias, manifestos, ditados populares, relatos de viagens e, até mesmo, sopas de letrinhas para criar desenhos, esculturas, instalações e intervenções cujos suportes podem ser mapas urbanos, globos terrestres, guias de estradas, cartografias marítimas ou labirintos. Em sua obra, a visualidade frequentemente serve como contrapartida à palavra, permitindo que seus sentidos sejam oferecidos ao público e lidos com base nas referências de cada espectador. Na pintura “Da série Mar”, por exemplo, a artista converte em ondas manuscritas os nomes de vários mares do mundo, criando uma imagem que acrescenta sentidos e sensações às palavras que pinta sobre a madeira.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Fbtb4qfGS9E>>.

Eu tenho mesmo um fascínio pelo objeto “livro” – para além de lê-lo, gosto de tê-lo. Isso se repete em meu trabalho, esse desmembramento do livro, onde o desencaderno, recorto, colo e o transformo em outro objeto, onde seu conteúdo encontra outra forma, para mim, mais adequada.

Entrevista à revista Subversos.

Link de acesso:

<<https://blogdasubversos.wordpress.com/2013/03/26/o-artista-por-ele-mesmo-entrevista-com-rosana-ricaldi/>>

ARTISTAS EM DESTAQUE

André Komatsu, premiado da 4ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Metáforas da situação social, econômica ou política são frequentes na obra do artista, bem como reflexões sobre o próprio ofício. Na *performance* filmada "Y0K" (2002), André salta em direção a uma quina de parede, numa tentativa de "desvirginar o vazio". Em Y0K, o "0" representa a quina da parede, enquanto "Y" e "K" são referência a Yves Klein, autor de uma célebre fotomontagem chamada "Salto no Vazio" (1960), em que o artista francês, pioneiro da *performance* e da arte conceitual, aparece se lançando no ar, numa alusão crítica ao programa espacial. Em "Time Out" (2013), por outro lado, o artista traz um relógio instalado de tal modo que a trajetória de um dos ponteiros está bloqueada por um maço de papel sulfite. As folhas representam a burocracia, que impedem o tempo de correr.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oQFGW4pJUbk>> e <<http://andrekomatsu.com/>>

Tento criar trabalhos que possam permear a interpretação do outro. Uma obra fechada acaba nela mesma, não possibilita uma conversa e estabelece regras, e isso é uma coisa que tento não fazer.

Depoimento ao Portal da Indústria/SESI.

Link de acesso: <<http://www.portaldaindustria.com.br/sesi/canais/premio-marcantonio-vilaca-home/4-edicao-20122013/>>



Imagem 4 • André Komatsu

Time Out, 2013

Imagem: andrekomatsu.com/2013-2/

3.3. GESTALT

Nas primeiras décadas do século XX, outras teorias surgem com a intenção de compreender e explicar o funcionamento da percepção humana. Entre essas teorias, destaca-se a *Gestalt*, nascida em uma escola de Psicologia Experimental e desenvolvida no campo da teoria da forma.

Gestalt é uma palavra alemã que não tem uma tradução precisa, mas pode significar forma, configuração ou, mais especificamente, a composição de uma forma em relação ao contexto em que é percebida. Como ciência, estuda, portanto, os modos como nós, seres humanos, percebemos as formas. Baseando-se na fisiologia do nosso sistema nervoso, busca explicar a relação sujeito-objeto na percepção.

É a partir de conceitos da *Gestalt* que podemos explicar as ilusões de ótica: situações em que o que está sendo visto não necessariamente corresponde à sensação que temos. Esses experimentos nos indicam que geralmente compreendemos o todo de uma composição visual antes de aprofundarmos nosso olhar sobre as partes. Dentro de cada conjunto, há elementos que o cérebro registra com rapidez e outros que não percebe ou não associa tão rapidamente.

Artista e matemático, o holandês M. C. Escher (1899-1972) ficou conhecido por aplicar, em sua obra, o estudo de padrões repetidos, articulando com eficácia os conceitos da *Gestalt*. Em muitos de seus trabalhos, Escher testa os limites da percepção humana, especialmente pelo uso do recurso de figura e fundo, e entre todos e partes, explorando as ilusões de ótica. São muitos os trabalhos de artes visuais que experimentam as relações entre figura e fundo, oferecendo-nos, a partir dessa oposição, diferentes possibilidades de perceber conjuntos.

Nas relações entre o todo e as partes, sentimos principalmente o todo e o que se destaca no todo. O que vemos, portanto, são relações que resultam de uma visão global. Essas relações identificam o que podemos chamar de forças internas e forças externas aos conjuntos, ou seja: as relações entre os

elementos que os tornam um conjunto, e as relações externas ao conjunto que interferem na percepção do todo – como a incidência de luz, por exemplo. Segundo a *Gestalt*, toda vez que unificamos alguns elementos, tornando-os figura, segregamos outros, que se tornam fundo. E quanto mais elementos houver em uma composição, menos os detalhes serão processados à primeira vista.

Pesquisadora do mesmo tema, a artista e professora Fayga Ostrower (1920-2001) define a percepção como uma sucessão de sínteses, “integrando cada vez mais componentes diferentes ou recombinação de modo diverso e, com isso, configurando novas totalidades.”²³ Em sua visão, operações como apropriações, deslocamentos e associações, tão comuns na produção de arte contemporânea, podem ser vistas como uma característica dos nossos tempos, quando “surge uma nova visão da interdependência de todas as coisas e todos os aspectos do ser.”²⁴

Ressaltando a importância do tempo para a qualidade da percepção, a autora defende, como parte da natureza humana, a capacidade de passar constantemente de uma configuração a outra, ou seja, de um determinado estado de complexidade a outro. Tais processos, segundo ela, se dariam a partir da integração e interligação de dados em combinações que façam sentido para cada pessoa. “Este processo dinâmico é vivido por nós a todo momento, quer na apreensão do mundo ao nosso redor, quer na imaginação, em nossas hipóteses, nas aspirações e propostas e, evidentemente, também na criação artística”²⁵, comenta, fazendo referência a aspectos que permeiam tanto a concepção quanto a fruição de trabalhos de arte contemporânea.

23 • OSTROWER, Fayga. A sensibilidade do intelecto. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1998, p. 198.

24 • Idem (p. 217).

25 • Idem (p.199).

Considerando que nossa percepção atua a partir da identificação de conjuntos e unidades, a teoria da *Gestalt* mapeia oito princípios que ajudam a compreender como observamos e interpretamos as imagens:

PRINCÍPIOS DE INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS

Unidade

Diz respeito à identificação de unidades, ao estabelecimento de relações e unificações, permitindo a promoção de conjuntos.

Unificação

Diz respeito à nossa tendência a unificar em uma grande unidade ao percebemos uma quantidade de elementos similares.

Segregação

Indica que nossa percepção diferencia e evidencia elementos, considerando que algumas unidades viram fundo em comparação com outras.

Semelhança

Refere-se à junção de elementos semelhantes em cor, forma, materiais ou movimentos, percebidos pelo cérebro como uma só unidade.

Proximidade

Refere-se aos elementos que, por estarem muito próximos, são vistos como uma unidade.

Continuidade

Diz respeito ao funcionamento do cérebro diante da percepção de fluxos, gradações, composições e sequências de elementos.

Fechamento

Guiando-se pela continuidade, reconhece nossa inclinação para fechar ou concluir formas inacabadas ou abertas, prevendo toda a sua estrutura.

Pregnância

Refere-se à facilidade com que identificamos e compreendemos visualmente uma peça, definindo o quanto rápido um objeto é percebido e assimilado.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Carlos Mélo, premiado da 2ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

De maneira poética e contundente, Carlos Mélo aborda, em suas fotografias, *performances* e vídeos, desde questões íntimas do indivíduo até dramas da sociedade contemporânea. Um dos desafios de sua produção é identificar os papéis e lugares do ser humano e do próprio trabalho artístico no espaço que os circunda. Durante a “Residência Belo Jardim”²⁶, realizada em 2015, em uma cidade homônima, situada no agreste pernambucano, o artista criou uma série de situações em que acrescentava letreiros eletrônicos com pequenas frases a diferentes paisagens da cidade, convidando o olhar do espectador ao que costuma chamar de “contorcionismo semântico”. Na mesma ocasião, criou uma série de trabalhos realizados com ossos de boi, tais quais escadas, grades e também varais, que ganhavam novos significados a partir de sua materialidade pouco usual. Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JAI00xgPzZc>>.

Na arte contemporânea, o artista não se limita apenas a fazer um trabalho de representação – não é só fazer uma pintura retratando uma paisagem. Você também pode desenvolver um trabalho em que você vai interagir com a paisagem, vai compor essa paisagem fisicamente.

Entrevista ao programa *Sou Sertão*
Link de acesso: <<https://www.youtube.com/watch?v=isGROAjbhpU&t=594sv>>

26 • Catálogo da residência. Disponível em: <http://automatica.art.br/wp-content/uploads/2019/02/PDF_belojardim_catalogo_baixa_181205.pdf>.



Imagem 5 • Carlos Mélo

Móvel colonial, 2018

Imagem: Everton Ballardin

Acervo Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

ARTISTAS EM DESTAQUE

Berna Reale, premiada da 5ª edição do Prêmio Indústria Cultural Marcantonio Vilaça

Artista e perita criminal, Berna Reale evidencia, em sua obra, mecanismos de perpetuação do poder, manutenção da ordem, exploração do trabalho, colonização, relações de dominação econômica, racial, social e de gênero. Cada trabalho é autônomo e obedece a um roteiro determinado, a fim de enfatizar elementos simbólicos de impacto visual e conceitual. O trabalho “Quando todos calam” (2009), por exemplo, traz a artista deitada sobre uma mesa, à mercê dos urubus do mercado Ver-o-Peso, em Belém. Já em “Soledade” (2013), ela veste-se elegantemente para performar como uma condutora de carroça, conduzida por uma vara de porcos em um cenário miserável. Ao contrário do que ocorre em muitas *performances*, as fotos e os vídeos, em vez da ação em si, são comumente tratados como suportes finais dos trabalhos artísticos, constituindo-se em imagens autônomas e potentes, associadas à semiologia e pesquisa estética.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=weEUhYOMltY>>.

O figurino para mim é um símbolo: é ele que vai fazer com que o que eu quero falar seja falado de forma mais rápida, e de maneira mais direta.

Entrevista ao Portal Indústria/SESI.

Link de acesso:

<<https://www.youtube.com/watch?v=OpAJleDJPUA>>

3.4. MULTIMODALIDADE

A partir da década de 1990, outro importante conceito passou a figurar entre os estudos da percepção humana. Trata-se da ideia de Multimodalidade, que se refere aos multimodos comunicacionais que usamos em nossos processos de participação no mundo social. Vinculado ao que se conhece como Semiótica Social, o conceito se dedica principalmente às trocas que estabelecemos nos encontros com pessoas e coisas, assim como com a natureza, a política, as artes e todos os acontecimentos que percebemos ao longo da vida.

A partir dessa perspectiva, podemos afirmar, inclusive, que o mundo é multimodal: o vento que arpeja a nossa pele, a vibração que sentimos a partir do trânsito da cidade, os sons no pátio de uma escola e a sensação de um mergulho no mar são todos exemplos de fenômenos que nos envolvem e criam sensações carregadas de significados.

O mundo está do lado de fora, mas a percepção de seus fenômenos está dentro de nós. São os múltiplos modos como sentimos, compreendemos e interpretamos os fenômenos do mundo que nos trazem possibilidades de expressão. É a partir da Multimodalidade das nossas experiências que criamos linguagens, tecnologias e sistemas culturais.

Conforme nos lembra o neurobiólogo chileno Humberto Maturana, a comunicação se dá a partir de acordos sobre a interpretação dos significados em multimodos que vivenciamos o tempo todo. Pesquisador do sentir, do perceber, do compreender, do interpretar e, também, dos modos humanos de se expressar, o chileno afirma que sempre produzimos linguagem ao agir, ou seja, qualquer conduta produz significado. “A linguagem como fenômeno, como um operar do observador, não ocorre na cabeça nem consiste num conjunto de regras, mas ocorre no espaço de relações e pertence ao âmbito das coordenações de ação, como um modo de fluir nelas” (MATURANA, 2002, p. 27).

Podemos associar ainda a Multimodalidade à ideia de hipertexto, considerando que cada imagem, sensação ou situação se desdobra em muitas outras, sejam elas apresentadas

por textos, imagens, sons, gráficos ou mapas, entre outros elementos. Seguindo a lógica do hipertexto, passamos a perceber o mundo mediante modos de pensar, agir e experimentar que superam a ideia de linearidade, abrindo caminhos para experiências múltiplas, não hierárquicas rizomáticas.

Não por acaso, o hipertexto é frequentemente associado à ideia de rizoma, apresentada pelos filósofos franceses – multimodais – Gilles Deleuze e Félix Guattari. O conceito de rizoma nos propõe pensar a vida e a aprendizagem tecidas em múltiplas redes: a partir de relações horizontais e participativas, sem início nem fim. A esse respeito, o filósofo Pierre Lévy defende que a memória seja composta de maneira que compreendemos e retemos melhor aquilo que vivenciamos espacialmente, como acontece em representações gráficas, diagramas, redes e mapas conceituais, sempre manipuláveis e dinâmicos.

O hipertexto pode, portanto, ser compreendido como um recurso multimodal, à medida que nos permite reconhecer ambientes atravessados por muitos tipos de linguagens. Mesmo ao ler um texto de qualquer natureza, seja uma notícia, seja um poema, seja uma crônica, frequentemente acessamos memórias ou criamos imagens mentais. Tais imagens, em certo sentido, podem ser entendidas como vivências virtuais geradas a partir da vivência materializada do corpo no espaço, em permanente interação com os outros corpos e estímulos.

Ao reconhecermos a multidimensionalidade do sujeito, torna-se possível, portanto, estabelecer múltiplas aproximações entre arte e educação. Percepção, linguagens, semiótica, *gestalt* e multimodalidade mostram-se, a esse respeito, como conceitos importantes ante o desafio da Educação Integral. Quando estabelecemos diálogos com a produção artística dos nossos dias, considerando suas múltiplas linguagens e caminhos de leitura, nos aproximamos de uma escola efetivamente contemporânea, que coloca o estudante no centro do processo e aproxima a construção de conhecimento da construção de sentido.

Podemos, enfim, estabelecer proximidades entre os processos da educação e as coisas da vida, valorizando aspectos da juventude como a necessidade de entender o mundo, de se entender no mundo, de se comunicar e de se relacionar.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Armando Queiroz, premiado da 3ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Arte e vida estão intimamente ligadas na produção do artista, que, além de questões estéticas, éticas, morais e filosóficas, se deixa impregnar pelos sons da natureza, pelos aromas da cidade, pelas cores e pelo gosto da terra e pela força do ser humano. Em seus vídeos, intervenções, fotografias, esculturas e instalações *site-specific*, o artista discute com poesia e desencanto aspectos da história brasileira, considerando as forças e as fraquezas de sua mestiçagem cabocla diante das ambiguidades ocidentais. No Arte Pará 2010, com a colaboração de Almires, propôs duas instalações: “Tupambaé” trazia um ambiente predominantemente branco e vazio, onde sons de vozes infantis transitavam entre cânticos indígenas e pedidos de esmola; “Cântico Guarani”, por outro lado, havia ausência de luz, na escuridão, cordas e volumes dependurados roçavam os corpos dos espectadores, em livre trânsito pelo espaço – ao contrário do que sugere o nome, o trabalho acontecia em silêncio, traduzindo histórias interrompidas na qual os cânticos emudeceram. Saiba mais em: <<https://vimeo.com/163273106>>.

Acho que as questões técnicas ficam borradas com as questões conceituais. A ideia prevalece sempre, no meu ponto de vista, nos meus movimentos, do que seria pensar “como realizar”. Ao enquadrar a realidade, eu estou muito aberto às possibilidades e à resposta dela a tudo isso.

Entrevista ao Videobrasil.

Link de acesso:

<<https://www.youtube.com/watch?v=JaIP-gj3AGE>>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Aline Motta, premiada da 7ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

A artista combina diferentes técnicas e práticas artísticas, mesclando fotografia, vídeo, instalação, *performance*, arte sonora, colagem, impressos e materiais têxteis. Sua investigação busca ressignificar memórias, revelar outras corporalidades e elaborar outras formas de existência.

A poética de Aline se debruça sobre memória, estudos decoloniais, migrações, imagens da diáspora africana, fotografias de acervo familiar, imagens e documentos de arquivo, além de relações entre a cidade e o corpo. Na videoinstalação "Pontes sobre abismos" (2017), por exemplo, a artista usa esses elementos e conceitos para contar histórias sobre diferentes pessoas e famílias, a partir de sua própria história. Nesse processo, identifica rupturas e continuidades similares às de outros grupos familiares de origem afrodescendente.

Saiba mais em: <<http://alinemotta.com/>>

e <<https://vimeo.com/284789268>>.

Cada vez mais tenho procurado que o trabalho se torne de fato transdisciplinar e que agregue diferentes práticas artísticas e saberes, podendo atuar também fora dos espaços institucionais, e ser usado, por exemplo, como material didático por professores de diferentes disciplinas.

Entrevista ao Instituto Goethe.

Link de acesso: <<https://www.goethe.de/ins/br/pt/kul/sup/b20/21779451.html?forceDesktop=1>>



Imagem 6 • Aline Motta
Pontes sobre abismos #1, 2017
Imagem: Aline Motta

Explore mais



A Rede *Arte na Escola* conta com vários materiais e dicas de atividades que podem ser desenvolvidas pelas escolas a partir da discussão sobre arte. Disponível em: <http://artenaescola.org.br/midiateca/>.

O Grupo de Ensino e Pesquisa em Interdisciplinaridade (Gepi – do programa de pós-graduação em Educação da PUC – SP) desenvolve o programa *Pensar e fazer arte*, no qual o professor Claudio Picollo entrevista artistas, diretores e críticos das mais diferentes expressões artísticas e culturais. Para saber mais: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL99vyy3Wwlvpny7JphrFkyWUEWy9JS6e3>.

Denominado *O museu é uma escola*, o trabalho do artista, crítico e pedagogo Luis Camnitzer, tem como matéria-prima a educação e o museu enquanto lugar de aprendizagem e de aproximações entre arte e educação. Selecionamos aqui alguns textos e vídeos com questionamentos relevantes do artista sobre o assunto. Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=mmwAgUYpCl&t=50s>, <https://www.ufrgs.br/arteversa/?p=1065> <http://esferapublica.org/nfblog/arte-y-pedagogia/> e <https://www.select.art.br/luis-camnitzer-arte-como-forma-de-pensar/>.

A revista *Select* possui uma coluna sobre arte e educação, com destaque para projetos diversos sobre o tema. Disponível em: <https://www.select.art.br/categoria/da-hora/arte-e-educacao/>.

O Museum of Modern Art (MoMA) possui em seu *site* uma seção direcionada a professores(as) sobre *Aprendizagem, Arte e Educação*, disponibilizando uma série de materiais para pesquisa sobre a temática. Disponível em: https://www.moma.org/learn/moma_learning.

O site da Pinacoteca do Estado de São Paulo também traz uma série de materiais para pesquisa sobre arte e educação. Para saber mais: <<http://museu.pinacoteca.org.br/textos-educativos/textos-de-referencia/>>.

A Tate Gallery é uma galeria britânica reconhecida internacionalmente pelo desenvolvimento constante de pesquisas sobre arte e educação. Para saber mais: <<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/>>.

No artigo *Da fenomenologia à semiótica: a obra de arte em processo*, o pesquisador Lauro José Maia Marques analisa, a partir de conceitos semióticos, aspectos cognitivos do processo de criação artística. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/cognitio/article/view/5414/3865>>.

Em *Conceitos gestálticos interpretados nas artes visuais: Uma abordagem pedagógica*, o pesquisador Marko Alexandre Lisboa dos Santos investiga a obra do artista concretista brasileiro Geraldo de Barros a partir de conceitos da Gestalt. Disponível em: <<http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2012/05/10Marko.pdf>>.

No artigo *A multimodalidade no processo metafórico: uma análise da construção das metáforas multimodais*, a pesquisadora Natália Elvira Sperandio reflete sobre metáforas construídas a partir de recursos que ultrapassam a linguagem verbal. Disponível em: <<http://ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/3826>>.

**MEIOS E
PROCEDIMENTOS
DA ARTE
CONTEMPORÂNEA**

4.

*Produção de professores(as) durante
encontro presencial do ACESE, 2018.
Foto: Maria Tuca Fanchin*



Em meio ao senso comum, parece existir certa distinção entre arte e ciência. Com isso, por vezes, pensamos haver uma separação entre os dois campos, de modo que uma metodologia científica não se aplicaria à arte, e que as formas poéticas de se produzir, dentro da arte, também não se aplicariam à ciência.

A palavra “ciência” vem do latim *scientia*, que significa conhecimento, do mesmo verbo saber. A palavra “arte” vem do latim *ars*. Possui uma raiz grega relacionada à técnica. A ciência e a arte falam sobre conhecimento e técnica, mas também falam sobre sensibilidade, curiosidade e criatividade – atitudes presentes no desenvolvimento humano e nas relações sociais, que se refletem na ciência e na arte.

Ciência e arte transitam por diferentes fronteiras tecnológicas e culturais, estimulam a inquietude e a transformação do pensamento. Tanto o artista quanto o cientista se movem pela curiosidade. Ambos fazem perguntas, criando formas e sentidos diante da percepção do mundo que os afeta. O artista busca expressar, articular, refletir como se sente diante dos fenômenos e acontecimentos. O cientista busca identificar, articular, analisar singularidades nos contextos dos fenômenos e acontecimentos. A arte oferece métodos de materializar pesquisas, por meio de variadas técnicas e poéticas, enquanto a ciência oferece, no método científico, variadas formas de pesquisar. Tanto na prática artística quanto na científica,

a produção de conhecimento é criativa, e constitui-se como produção de sentido.

Na segunda metade do século XX, a esse respeito, o filósofo francês Roland Barthes afirmava que os limites entre arte e ciência seriam inexistentes. Em sua visão, metodologias científicas podem, sim, ser apropriadas durante o desenvolvimento de trabalhos artísticos. Por outro lado, para se gerar uma ideia nova, no contexto de uma pesquisa científica, podemos, eventualmente, fazer uso de experiências e metodologias comuns também à atividade artística.

Ao longo das últimas décadas, muitos pesquisadores e pesquisadoras passaram a defender a articulação entre diferentes ciências como uma prática de grande valor para a produção de conhecimento. Neste contexto, se popularizam os conceitos de inter e transdisciplinaridade, inter e transmidialidade, valorizando trabalhos capazes de articular diferentes linguagens e áreas do conhecimento.

No contexto contemporâneo, tais interseções frequentemente se apresentam também em obras de arte, muitas vezes produzidas a partir de processos experimentais que envolvem atividades como observação, percepção e interpretação de símbolos e significados. Podem borrar-se, nesse sentido, certas fronteiras entre a produção de conhecimento e a produção poética, entre modos de existir no mundo e de manipulá-lo para criar outros mundos.

Conheça algumas das principais características da arte contemporânea:

AS CARACTERÍSTICAS DA ARTE CONTEMPORÂNEA

- Reformulação e adaptação dos suportes tradicionais
- Fusão entre arte e vida
- Uso de novas tecnologias e mídias digitais
- Mistura de estilos artísticos e ampliação de seus alcances
- Trabalhos interativos e participativos
- Criações que questionam a definição de arte
- Aproximação com culturas populares
- Uso de diferentes materiais para a produção artística
- Liberdade de padrões estéticos e técnicos
- Utilização de materiais e procedimentos efêmeros no processo de criação
- Fundamentação no conceito de sociedade da informação: noções de rede e construção da realidade ampliam as formas de criação e distribuição da arte

Fonte: arteref.com/movimentos/o-que-e-arte-contemporanea/

CIÊNCIAS DA ARTE

Muitos trabalhos de arte contemporânea podem ser percebidos como produções realizadas por profissionais que lidam com diversas áreas do conhecimento para desenvolver suas criações. Difícilmente referindo a si mesmos como estritamente “pintores” ou “escultores”, muitos artistas recorrem às mídias, aos recursos e aos contextos mais diversos e eficazes para representar as ideias que desejam. Ao estudarmos tais produções, convidamos os estudantes ao contato com pensamentos e processos de criação “fora da caixa”, familiarizando-os com múltiplas maneiras de abordar temas e conceitos específicos.

Em diálogo com essa perspectiva que pressupõe a multiplicidade, cabe fazer referência ao arranjo conceitual em torno da abordagem Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente (CT-S&A). Bastante citada em artigos mais recentes sobre ensino de ciências, tal abordagem levanta a necessidade de explorar os dissensos dentro da ciência, aspecto também presente na arte contemporânea. Entre os seus princípios, figura a ideia de desenvolver uma “ciência” mais próxima e pertinente à vida dos estudantes, buscando motivá-los e despertar seu interesse em relação às atividades pedagógicas. Além disso, ao atribuir relevância social ao ensino das ciências e sensibilizar os estudantes acerca de problemas sociais baseados na ciência, contribuimos para a formação de cidadãos mais responsáveis e interessados no conhecimento científico.

O estabelecimento de paralelos entre processos artísticos e a pesquisa num sentido ampliado, permite que professoras e professores experimentem outras formas de produção de conhecimento, como proposto na Base Nacional Comum Curricular e no Novo Ensino Médio. Desse modo, esperamos que professores(as) e estudantes possam partir de suas experiências pessoais em direção a novas práticas pedagógicas.

O Programa ACESSE propõe ainda uma abordagem na qual as novas tecnologias são apresentadas como parte de um conjunto de recursos que permite aos(às) professores(as) e estudantes identificar a complexidade do mundo, pesquisar e analisar em profundidade dados e informações para pro-

duzir conhecimento, fazer escolhas e agir de forma criativa e inovadora no mundo, se expressando por meio de múltiplas linguagens e plataformas e exercitando seu compromisso ético e ambiental. Ao aproximarmos arte, ciência e tecnologia, ultrapassamos uma visão tradicional da atividade artística, como técnicas e estilos predefinidos. A arte contemporânea, como podemos ver, alarga o espectro das intersecções entre arte, ciência e tecnologia.

Entendida como a capacidade de refletir, pensar e agir acerca de uma questão e buscar soluções diante de inquietudes sociais, a ciência acontece e tem seu lugar tanto na academia quanto nos fazeres cotidianos. Em linhas gerais, os métodos científicos se constituem a partir das formas como as pessoas, individual ou coletivamente, são capazes de solucionar questões que lhes desafiam. Sensibilidade, poética, imaginação, criatividade e, até mesmo, movimentos estéticos, no entanto, são aspectos inerentes à existência humana e, portanto, também à pesquisa científica. Assim como a ciência, a arte é desenvolvida por processos de experimentação que reúnem conhecimentos e práticas de fontes diversas, transbordando fronteiras arcaicas.

Considerando o caráter interdisciplinar do Programa ACESSE, chamamos a atenção para meios e procedimentos artísticos que podem contribuir para processos de aprendizagem, afirmando a experimentação e a colaboração como aspectos fundamentais à resolução de problemas e à definição de linguagens.

Tais procedimentos e modos de fazer podem vir, pois, a inspirar novas práticas pedagógicas, encorajando processos de aprendizagem autônomos de investigação baseados em táticas e estratégias que permeiam a arte contemporânea e, mais do que isso, os processos de pesquisa, estudo e criação desenvolvidos pelos artistas. A partir de meios e procedimentos bastante comuns entre artistas contemporâneos, esperamos estimular novas práticas em sala de aula.

4.1. INTERDISCIPLINARIDADE

Se nos propusermos a pensar uma educação que forme o sujeito na sua integralidade, não há como olhar as disciplinas do currículo de forma estanque e isolada. Promover a integração entre os vários conhecimentos é ponto-chave para que seus processos e conteúdos façam sentido para os estudantes.

Como bem destaca as Diretrizes Curriculares Nacionais (2013, p. 183), é preciso “romper com a centralidade das disciplinas nos currículos e substituí-las por aspectos mais globalizadores e que abranjam a complexidade das relações existentes entre os ramos da ciência no mundo real.”

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (2018)²⁷, a contextualização e a interdisciplinaridade devem assegurar a articulação entre diferentes áreas do conhecimento, propiciando a interlocução dos saberes para a solução de problemas complexos. Reforça ainda que, a partir desta perspectiva, os estudos e as práticas podem ser desenvolvidos por projetos, oficinas, laboratórios, dentre outras estratégias de ensino-aprendizagem que rompam com o trabalho isolado apenas em disciplinas.

Assim, a arte, por sua vez, quando aliada às outras disciplinas, nos possibilita justamente a adaptação e a articulação em um mundo onde as diferentes linguagens não andam mais separadas, mas se apresentam sempre em textos e discursos multimodais. Ensinar a compreender e produzir formas comunicativas não se restringe mais ao trato do verbal, seja oral seja escrito, mas expande-se em direção à capacidade de se colocar em relação às diversas modalidades de linguagem: oral, escrita, imagética, sonora, gráfica, gestual, corporal, infográfica, etc. Em diálogo com múltiplas linguagens e campos de saber, dentre os quais também a arte contemporânea, passamos a produzir novos sentidos²⁸.

27 • MEC. Ministério da Educação. 2018. Documento disponível em: <<http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/dcnem.pdf>>.

28 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. Educação para o desenvolvimento humano: concepção, organização e funcionamento. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2015. p. 109.

Como “aglutinadora” de saberes, integradora de perspectivas e de contextos, a arte se torna ferramenta facilitadora de aprendizagens, por ser, em sua natureza, ligada ao saber da experiência e à experiência do saber. A proposta é justamente ter uma formação cada vez mais integral, dotada de sentido crítico para compreender e atuar de maneira adequada ante os complexos problemas do mundo em que vivemos, voltando-se à capacitação dos jovens para transformar a informação em conhecimento e para aprender ao longo da vida²⁹.

Explore mais



O Grupo de Estudos e Pesquisa em Interdisciplinaridade, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC- SP), conta com diversos estudos, pesquisas e materiais sobre o assunto. Conferir em: <<http://www.pucsp.br/gepi/>>.

O artigo *Arte e interdisciplinaridade: um convite à partilha*, de Marcos Rizolli, Miriam Celeste Martins e Regina Mello (2012), traz reflexões sobre interdisciplinaridade, convivência cotidiana e ações de ensino e pesquisa. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio5/marcos_rizolli_regina_lara_e_miriam_celeste.pdf>.

O artigo *A interdisciplinaridade em Arte: algumas considerações*, de Felipe Caldas, Denise Holzer e Janice Popi (2017), apresenta reflexões sobre a importância de um trabalho contextualizado e interdisciplinar na disciplina e Artes. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/viewFile/9839/7561>>.

ESQUENTA



Nesta atividade, a proposta é promover reflexões sobre e aproximações com o pensamento interdisciplinar a partir da leitura de imagens de trabalhos artísticos. Para isso, realize uma atividade reflexiva com seus estudantes partindo das seguintes perguntas disparadoras:

Sobre arte contemporânea

- O que é arte? Para que serve?
- Quem decide o que é arte e o que não é arte?
- Quem atribui significado ao trabalho artístico: o artista, o espectador, o curador, a instituição cultural que a acolhe?
- Quem pode fazer arte?
- De onde vem a inspiração para uma criação?
- Quais materiais podem ser utilizados para se fazer um trabalho de arte?
- Beleza é fundamental? Mas o que é beleza, afinal?

Sobre histórias e narrativas

- Qual história esse trabalho narra? Que elemento fez você pensar nessa história?
- Qual a ideia central dessa criação?
- Quais sentimentos provoca? Qual elemento fez você perceber isso?

Sobre assuntos

- Como essa criação se relaciona com o nosso dia a dia?
- Quais relações esse assunto sugere: históricas, políticas, nossa vida cotidiana?
- Esse trabalho faz com que você queira pesquisar mais sobre algum assunto? Sobre o que e por quê?

Sobre símbolos

- Quais símbolos, objetos, materiais e imagens são importantes nessa criação?
- O que eles representam?
- Existe algum elemento que se refere a outra cultura? Qual? Será que o artista quer que você interprete seu trabalho?

Sobre materiais e técnicas

- Quais materiais e técnicas foram usados?
- O que os materiais e técnicas contam sobre esse trabalho artístico?
- Como esses materiais e técnicas contribuem para o significado ou para as associações que você fez?
- Quais sentidos os materiais afetam? (Audição, olfato, paladar, tato, visão)

ARTISTAS EM DESTAQUE

Dora Longo Bahia, premiada da 7ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

A artista utiliza técnicas tão distintas quanto a pintura, a fotografia e o vídeo, e se define como uma produtora de imagens. Muitas de suas pinturas são feitas com base em fotografias projetadas em um suporte bidimensional. O uso da figuração é um aspecto importante em sua obra, que chama a atenção para a materialidade e a ação do tempo a que estão destinadas as imagens. Trabalha, eventualmente, a partir de páginas de livros e capas de jornais, as quais também transforma em pintura, estabelecendo diálogos com o campo do jornalismo. Em 2018, apresentou “Choque”, em que combina corpos de policiais, trazidos em representações pictóricas bastante realistas, com placas de vidro quebrado e manchas vermelhas.

Saiba mais em: <https://www.youtube.com/watch?v=UV_w4nagSss> e <https://www.galeriavermelho.com.br/sites/default/files/artistas/pdf_portfolio/DORA%20LONGO%20BAHIA_bx.pdf>

Se você ficar preso a procedimentos que já são conhecidos, se estagnar no mesmo consciente, se preocupando com o lugar do racional ou de algo estabelecido, você nunca vai conseguir desvelar o que está velado, você só estará reproduzindo alguma narrativa daquilo que já foi desvelado.

Entrevista ao Centro Cultural São Paulo.

Link de acesso: <<http://centrocultural.sp.gov.br/2020/03/05/programa-de-exposicoes-2017-dora-longo-bahia/>>



Imagem 7 • Dora Longo Bahia

Choque, 2018

Imagem: Everton Ballardin

Acervo Prêmio Indústria Nacional Marcantônio Vilaça

ARTISTAS EM DESTAQUE

Jonathas de Andrade, artista premiado da 4ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Seus trabalhos investigam as falhas da memória, com a dúvida entre a ficção e a realidade. Jonathas de Andrade lança um olhar crítico sobre o passado na tentativa de compreender o que vem pela frente. Na exposição “Ressaca Tropical” (2009), por exemplo, o artista constrói com a fricção de documentos uma ficção da cidade de Recife: acervos de fotografia de origens e naturezas distintas são editados no espaço da galeria em relação às páginas de um diário anônimo de apontamentos da década de 1970. Diante da exposição, o olhar precisa constantemente ajustar o foco entre escalas distintas sobrepostas, transitando entre a leitura do texto datilografado, fotografias aéreas, imagens de lugares, de arquiteturas e da vida cotidiana, cruzando o limite da intimidade. Em “ABC da Cana” (2014-2015), o artista convidou trabalhadores de uma refinaria a performarem o abecedário usando a cana de açúcar que haviam acabado de colher.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LBvSrGfLpi8>> e <<https://cargocollective.com/jonathasdeandrade>>.

Esses processos de feitura dos projetos são absolutamente transformadores: as pessoas que convido para participar ou que respondem a uma convocação; o plano inicial e todas as adaptações necessárias; o pós, quando tenho que lidar com o material coletado, filmado, gerado; e a articulação dele em objetos que vão ser mostrados e partilhados.

Entrevista ao Valongo Festival.

Link de acesso: <<https://medium.com/@madalencei75/entrevista-com-jonathas-de-andrade-5b1ca62cca78>>

4.2. HETEROGENEIDADE DE MATERIAIS, MÍDIAS E TÉCNICAS

Hoje, mais do que nunca, os jovens têm acessado uma diversidade imensa de recursos, instrumentos e mídias que lhes permitem explorar o mundo e adquirir conhecimentos de novas formas que vão muito além dos livros.

A esse respeito, a escola pode incentivar que os estudantes construam seus conhecimentos e desenvolvam seu aprendizado partindo de experiências práticas. Essa é a tendência da aprendizagem “mão na massa”, ou seja, de processos em que os jovens exploram diferentes materiais, investigam suas propriedades, levantam hipóteses e fazem descobertas com da própria experimentação.

Apropriando-se de novas metodologias e instrumentos, o estudante assume o papel de protagonista da sua aprendizagem e, assim como os artistas, elabora produtos, projetos, intervenções que façam sentido para a sua vida, ampliando as oportunidades de aprendizagem no fazer.

Embora o interesse por colocar a mão na massa tenha sido impulsionado pela internet, pelas tecnologias digitais e de código aberto, recursos artesanais são igualmente válidos, porque o que se aprende vai muito além da técnica. Mais importantes do que a complexidade tecnológica do resultado, são aspectos como a motivação, o estabelecimento de relações de colaboração e a execução de projetos que façam sentido para cada participante.

Assim, a experimentação de novos materiais e técnicas privilegia a colaboração, a criatividade, a indagação e a atitude crítica e autônoma por parte dos estudantes, o que gera um forte engajamento. Seja qual for a prática pedagógica proposta, assumindo a sala de aula como um espaço *maker* (mão na massa), o(a) professor(a) atua como um(a) facilitador(a) e auxilia o estudante a se questionar sobre os próximos passos do projeto.

O processo de ensino, assim, se aproxima muito do processo estabelecido pelos artistas, que frequentemente se valem de uma grande variedade de técnicas, métodos e materiais para dar forma a ideias e pesquisas, como fotografia, mídias digitais, desenho, pintura, escultura, vídeo, áudio, *performance*, dança, luz, cor, apropriações, música, literatura, entre outros; podendo também combinar mais de uma técnica ou linguagem artística. Dessas combinações surgiu uma série de meios de expressão na arte, como instalações, ocupações, intervenções e *performances*, entre outras. Portanto, qualquer material, método ou técnica pode ser utilizado – ou subvertido – para se criar arte contemporânea.

É importante notar que falar de técnicas, métodos e materiais em arte contemporânea não significa se ater a estratégias convencionais, mas sim ao uso que se faz desses recursos em qualquer área do conhecimento, como arquitetura, engenharia, medicina, biologia, *marketing*, administração, relacionando-os à ideia central de cada trabalho.

ARTISTAS, MATERIAIS E INDÚSTRIA

Paralelamente ao *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça*, o Sesi desenvolve o projeto Arte e Indústria, que homenageia artistas cujos processos de criação estão relacionados à produção industrial. Ao longo dos anos, já foram homenageados Amelia Toledo, Abraham Palatnik, Sérvulo Esmeraldo e Anna Bella Geiger, em cujos trabalhos frequentemente arte, ciência, poesia e mecânica se misturam. Tendo se dedicado também a estudos de arquitetura, o artista Sérvulo Esmeraldo apostava na eletrostática como recurso eficaz para imprimir movimento a linhas, formas e cores, sem a repetição monótona que se obtinha com o auxílio de motores. Em 1964, cria “Excitáveis” usando a energia que emana do corpo humano para movimentar os elementos geométricos e fios de metal depositados soltos no interior de caixas de madeira. Estimulados e despertados de sua inércia, esses elementos levitam ou se movimentam a partir das ações do espectador – além de objetos artísticos, esses trabalhos de Sérvulo Esmeraldo se constituíam como máquinas eletrostáticas.

Nos trabalhos desses artistas, por outro lado, a matemática não é tomada apenas como aritmética ou fórmulas, mas também como uma expressão possível da realidade e um modo de fazer perguntas. Nesse sentido, a geometria das formas, os cálculos de equilíbrio, os ângulos, as escalas e as relações com o espaço podem ser vistas como explorações ao mesmo tempo matemáticas e sensoriais, visando provocar o espectador.

Após discussões em grupo, os estudantes podem ser incentivados a olhar para formas geométricas na sala de aula e, isolando-as de seus contextos e funcionalidades originais, pensá-las como objetos geométricos. Se explorarmos esses objetos a partir de outros ângulos, por exemplo, podemos criar formas e, com isso, novas funcionalidades? Também a questão da escala pode ser explorada em exercícios. No trabalho de Amelia Toledo, por exemplo, a produção pode ir de uma joia a uma escultura em proporções humanas, alterando significativamente os resultados expressivos e possíveis leituras de cada objeto.

Explore mais



O site do *High-Low Tech Group*, pertencente ao MIT Media Lab – uma das principais organizações acadêmicas e de pesquisa do mundo – traz uma série de tutoriais, assim como listagem de materiais e procedimentos – sobre como produzir diversas experimentações, com o auxílio de tecnologias. Acesse: <http://highlowtech.org/>.

O kit *Práticas Pedagógicas para Educação Integral* traz várias sugestões de atividades de experimentação. Para saber mais:

<http://educacaointegral.org.br/especiais/praticas-pedagogicas/estrategias/experimentacao/>.

O blog *Fazedores* apresenta diversas novidades e dicas sobre assuntos relacionados ao movimento *Faça você mesmo*. Conferir em: <http://blog.fazedores.com/blog/>.

A empresa Makers sistematizou uma série de práticas que passou a desenvolver junto às escolas em várias partes do país. Conheça as possibilidades de atividades a serem promovidas. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0B9xt2kyaAlacQTZSOUluR2o5UIE/view>.

ESQUENTA



Promova uma atividade com os estudantes chamada “*Ilumine seus sonhos*” com o objetivo de proporcionar aos jovens experimentarem uma solução eletrônica e de desenho de circuito. Para tanto, separe com antecedência o material necessário, se possível organizando em *kits* para cada grupo. Entre as sugestões estão minilâmpadas de LED, fitas condutivas e baterias de 3 volts, assim como folhas de sulfite, *post-its*, fitas adesivas, tesouras, canetinhas, canetas etc. Peça também para que os estudantes tragam à atividade alguma representação dos próprios sonhos, seja usando palavras ou imagens. Caso não seja possível, eles podem ser convidados a pensar nisso no início da atividade.

Apresente, nos primeiros momentos da prática, os materiais “diferentes” do dia a dia (como LEDs, baterias e fita condutiva). Em seguida, explique a atividade, que terá duas etapas, com a proposta final de que todos os sonhos estejam iluminados. Na primeira etapa, reunidos em grupos, os jovens deverão fixar os elementos que representam seus sonhos numa folha de sulfite única, colocando-as na parte superior da folha na horizontal (formato paisagem). Na parte de baixo,

deverão colocar *post-its* com o nome de todos os integrantes do grupo, mas fora de ordem.

Na segunda etapa da atividade, o desafio será ligar cada sonho ao seu nome, usando as fitas condutivas. Para isso, deverão ligar o lado positivo da bateria, no lado positivo da lâmpada de LED e o lado negativo da bateria no lado negativo da fita de LED, fechando assim um circuito. Porém, as fitas entre os participantes não poderão se cruzar, evitando que haja um curto-circuito e as lâmpadas não se acendam.

Os jovens deverão descobrir e traçar uma estratégia de diferentes caminhos para conseguir cumprir o desafio (ligar o “positivo” e o “negativo” de cada um, sem cruzar o caminho de ninguém) e, com isso, conseguir acender todos os sonhos dos participantes do grupo.

Durante a mediação, é possível estabelecer algumas metáforas, como o fato de “quando um caminho atravessa o outro, o sonho de ninguém acende” ou “quando o caminho traçado é muito longo e é preciso ir emendando os pedaços, perde-se energia e muitas vezes o sonho não pode ser iluminado”.

Outro ponto interessante de se levantar é que “esse sonho demanda muita energia para ser realizado” ou ainda “minha energia está muito fraca para conseguir iluminar meu sonho, é preciso aumentar a energia ou se conectar à de alguém”.

Deixe um tempo para que todos os grupos possam realizar a atividade. Ao final, convide-os a compartilharem como foi a experiência e o entendimento que os estudantes tiveram a respeito das possibilidades e da aplicação dos materiais que exploraram. Nesse compartilhamento, além de convidar os estudantes a relatar o que aprenderam e apresentar o que criaram, vale também perguntar sobre o que sentiram no processo.

Crie um espaço estimulante para a troca de experiências, perguntas, relatos e observações a respeito da experiência.



Imagem 8 • João Angelini

Fósforo, 2015

Imagem: Isaiás Martins

Acervo Prêmio Industria

Nacional Marcantonio Vilaça

ARTISTAS EM DESTAQUE

João Angelini, finalista da 6ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Angelini se vale de várias tecnologias e materiais em seus trabalhos, como ocorre em "Nota fria: R\$10,00", "Fósforo" e "Moeda fria: R\$1,00", em que o espectador não sabe ao certo se o que está vendo é real ou não. Isso porque, dependendo do ângulo em que se observa, tem-se a impressão de que a nota ou o fósforo estão pegando fogo, mas na realidade não estão. João utiliza ainda técnicas audiovisuais em trabalhos como "L.E.R." ou "Cone", com a intenção de provocar efeitos de movimento, sombras e ação. Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bJKK87nWgG8>>.

O que eu quero falar não cabe em um só tipo de processo, suporte ou linguagem. Quero falar de coisas que eu vou ter que aprender. Enquanto estou no processo de aprendizado fico muito encantado, envolvido, fazendo, fazendo.

*Depoimento à Revista Dando Nome aos Bois.
Link de acesso: <<http://losbois.blogspot.com/2010/05/entrevista-joao-angelini.html>>*

ARTISTAS EM DESTAQUE

Paulo Nenflidio, premiado da 4ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

O artista desenvolve desenhos, esculturas e instalações que discutem questões contemporâneas. Para tanto, emprega conhecimentos de eletrônica, acústica e outros meios relacionados, assim como se dedica a processos de construção em madeira, plástico e metal. Entre seus primeiros trabalhos de destaque, figura “Música dos Ventos”, constituído por um sistema de quatro cataventos que, impulsionados pelo movimento do ar, convertem o vento em pulso elétrico. Em seguida, o pulso é usado para criar uma espécie de piano de cordas, de modo que o padrão da música seja condicionado pelo vento.

Saiba mais em: <<https://paulonenflidio.tumblr.com/>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=mQplkUFE2fs>>.

O próprio processo me dá ideias, sempre produzo algo novo e aprendo alguma coisa nova. Agora estou pesquisando para um certo motor para uma obra cinética. Este conhecimento técnico e histórico vai construindo a cada obra uma coisinha nova.

*Entrevista a Luciana Brandão Granemann (Unespar).
Link de acesso:* <<https://tinyurl.com/y5wmsfzg>>

4.3. PESQUISA, INVENTÁRIOS E MAPEAMENTOS

Artistas contemporâneos são pesquisadores, assim como os cientistas. Muitas de suas pesquisas giram em torno de um questionamento, um problema, uma inquietação frente a determinado assunto. Cada trabalho de sua produção artística compõe uma parte dessa pesquisa e revela interpretações, desdobramentos, descobertas e conexões realizadas durante esse percurso. As buscas vão se transformando ao longo do tempo, com o surgimento de novos questionamentos e descobertas durante o processo de investigação e experimentação.

Trata-se de um movimento que tem ligação direta com o processo educacional. Para que o estudante possa conhecer a fundo um determinado assunto, algo que o instiga, que desperta o seu interesse, é preciso incentivar o espírito e a prática de explorador, algo inerente ao processo artístico. Ser curioso, querer compreender elementos em sua essência e por todos os ângulos possíveis, desvendar o que não pode ser visto, ouvido ou sentido num primeiro momento, obter novas informações – todos esses são aspectos fundamentais para a construção do conhecimento do estudante com uma formação crítica, criativa e inovadora; constituem uma possibilidade de ampliação de repertório e visão de mundo – ou significam, em sua essência, investigar.

Essa exploração a respeito de novos temas, cenários e conhecimentos pode ser realizada por meio de diversos procedimentos, como pesquisas, inventários e mapeamentos. Ao utilizar tais instrumentos, os estudantes são instigados a um processo de aprendizagem cada vez mais autônomo, envolvendo também a capacidade de indagação e de intervenção crítica na sua realidade. O conteúdo discutido em sala de aula e os questionamentos do mundo tornam-se mais próximos, e o aprendizado, mais significativo.

A esse respeito, inclusive, os pesquisadores Virgínia Kastrup e Eduardo Passos nos apresentam o conceito de “cartografia”

como um método de investigação que aposta na construção coletiva do conhecimento, deixando de lado a intenção de desvelar algo que já estaria dado como natureza ou realidade preexistente. Em sua proposta, os pesquisadores partem do pressuposto de que “o ato de conhecer é criador da realidade”.

A cartografia, portanto, se configura como uma pesquisa-intervenção participativa, à medida que desmancha a relação de oposição entre pesquisador e pesquisado, assegurando relações de coprodução ou coemergência entre as duas partes do processo: “Há uma dimensão da realidade na qual ela se apresenta como processo de criação, como *poiesis*, o que faz com que, em um mesmo movimento, conhecê-la seja participar de seu processo de construção” (KASTRUP & PASSOS, 2013).

No caso da prática escolar, se essa exploração for além da sala de aula e dos muros da escola, utilizando o território como espaço de aprendizagem, passamos a permitir que os estudantes conheçam e reconheçam o lugar em que vivem, assim como a si mesmos e aos seus próprios interesses. Como é o bairro? Que pessoas moram ali? Que histórias e formas de expressão cultural são contadas naquele local? Que aspectos parecem mais relevantes a cada estudante? A partir dessas estratégias, é possível ajudá-los a construir sentidos para aprendizados que derivam de vivências e práticas culturais concretas, considerando suas relações, saberes, crenças e valores.

Sair da escola e estar no território também possibilita que os estudantes identifiquem as características de cada região, vivenciem os conflitos que se criam ali e proponham soluções para enfrentá-los, garantindo, inclusive, o próprio direito à cidade. Ao circular por esses novos espaços, a escola instiga outros modos de aprender, estabelecendo diálogos mais próximos com os saberes das famílias e comunidades, o que contribui para um currículo que valoriza o conhecimento popular, tanto quanto o acadêmico. E é justamente assim, investigando e pesquisando o mundo com suas histórias, pessoas, símbolos e materiais, criando e recriando referências e itinerários, que cada artista constrói sua obra.

Alguns artistas contemporâneos se valem de inventários e mapeamentos como meios de pesquisa ou, ainda, modos de registro de seus trabalhos. Pode-se fazer diferentes tipos de mapas: de ideias, conceitos, estratégias, identificação de potenciais (territórios, espaços, pessoas), vivências, dentre outros. Eles podem ser utilizados como instrumentos para levantar informações de diversas naturezas e, a partir do tema central proposto, possibilitar a visualização de relações, associações e posições de elementos de uma pesquisa, assunto ou ideia.

Tais instrumentos também podem ser valiosos nos projetos de aprendizagem, principalmente quando aplicados nos processos de intervenção. As pesquisas, inventários e mapeamentos são métodos de investigação, produção de conhecimento e formação dos educandos, que os ajudam na visualização sistêmica de relações humanas presentes no território, incluindo seus desafios, vulnerabilidades e potencialidades; no estímulo à investigação e à postura analítica, com ampliação de repertório; na produção de conhecimento e possibilidade de construção de novas redes e sentidos, com diferentes atores, espaços e organizações; e no fortalecimento de vínculos, desconstrução de estereótipos e inserção cidadã.

Explore mais



A plataforma virtual Mapas de Vista colabora para a criação de projetos de mapeamento e pode ser utilizada por escolas e comunidades para identificar potenciais educativos na região. Disponível em:

<http://educacaointegral.org.br/experiencias/plataforma-virtual-colabora-na-criacao-de-projetos-de-mapeamento/>.

O guia *Tecnologia social para a juventude* (p. 32 a 37) apresenta três possibilidades de utilização de mapas bem como seu passo a passo – Mapa de Contexto, Mapa Socioambiental e Mapa Afetivo. Conferir em:

<http://aprendizcomgas.org.br/wp-content/uploads/2013/06/Tecnologia-Social-para-Juventude-Vol.2.pdf>.

Veja as práticas *Expedição investigativa* e *Cartografia* do kit *Práticas Pedagógicas de Educação Integral* para desenvolver com os estudantes. Disponível em:

<http://educacaointegral.org.br/especiais/praticas-pedagogicas/praticas/cartografia/>.

Organizado pelos pesquisadores Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia, o livro *Pistas do Método da Cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade* traz uma série de artigos que investigam a cartografia como método de pesquisa. Disponível em:

<https://www.editorasulina.com.br/img/sumarios/473.pdf>.

Realizado pelo Instituto Tomie Ohtake, o *Prêmio Territórios* se dirige a escolas e professores(as) da rede pública de São Paulo, iluminando projetos colaborativos e integradores que tenham a cultura como eixo central. Para saber mais sobre o projeto, acesse:

<http://premioterritorios.institutotomieohtake.org.br/publicacao/>.

ESQUENTA



Uma possibilidade de atividade para realizar com os estudantes é uma sessão investigativa para se debater o que é uma pesquisa e como ela pode se desenvolver.

Para essa atividade, você pode trazer para a sala de aula vários trabalhos de um mesmo artista e propor que os estudantes trabalhem em grupo para discutir e compartilhar impressões sobre o processo criativo e a pesquisa do artista.

- Quais seriam as semelhanças entre esses trabalhos?
E as diferenças?
- Qual seria a questão central de sua pesquisa?
- Como essa pesquisa modificou-se com o tempo?

- Que procedimentos de pesquisa e/ou de produção você identificou nos trabalhos?
- Quais materiais são mais recorrentes nos trabalhos?
Madeira? Papel? Outros?
- Em que outros conhecimentos o artista se inspirou para criar seus trabalhos? Física? Química? Literatura?
- O que, no trabalho do artista, aproxima-o da indústria?

ARTISTAS EM DESTAQUE

Jaime Lauriano, premiado da 6ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Lauriano trabalha na síntese de um retrato do Brasil e de territórios, alterando mapas e bandeiras, símbolos da nossa história. A série de trabalhos “Invasão, etnocídio, democracia racial e apropriação cultural”, por exemplo, recria, a partir das ilustrações de mapas e cartas náuticas, uma das cenas mais emblemáticas da história recente da humanidade – as navegações e a invasão europeia das Américas. Entretanto, diferentemente de sua versão original, com cores prontas para retratar a exuberância da região recém-explorada, o artista opera nos mapas um rebaixamento visual, pautado pelo branco sobre o preto, a fim de fazer uma releitura dos primeiros esforços de representação do sistema de colonização. O artista traz discussão semelhante no trabalho “O que nos une nos separa”, com a última configuração (2015) do mapa da América do Sul.

Saiba mais em: <<https://pt.jaimelauriano.com/>> e

<<https://www.youtube.com/watch?v=tdBvrXccF0E>>.

Passo muito tempo lendo, vendo arquivo, fazendo pesquisa de campo, conversando com as pessoas. Depois resgato tudo isso, olho para as coisas que acumulei e vou tentando entender qual o melhor material para comunicar. O material vem como elemento, como suporte conceitual também, não só como uma forma de materializar algo.

Entrevista ao Valongo Festival.

Link de acesso:

<<https://medium.com/@madalenacei75/entrevista-com-jaime-lauriano-bc9c44cd549f>>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Rochelle Costi, premiada da 6ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Em seu trabalho “Contabilidade”, a artista se vale do procedimento de inventário, aqui entendido como aquele registro de bens e demais objetos pertencentes a uma pessoa, a uma comunidade, ou empresa, que é feito com muita precisão no recolhimento e na organização dos dados. A artista, inclusive, segue, em seu processo artístico, os passos previstos do inventário, que são os de identificar os objetos e depois fazer uma descrição de tudo o que ele contém, seguindo-se de uma classificação detalhada. Sua proposta é levantar a identidade de um território, destacando a produção artesanal e quantas histórias estão inseridas nessa manufatura dos objetos, o que se torna até resistência para que a cultura permaneça.

Saiba mais em: <<https://rochellecosti.com/>> e

<<https://www.youtube.com/watch?v=XQ9Q5KcVoxQ&t=60s>>.

Sempre colecionei objetos de naturezas e épocas diversas. São signos dos quais lanço mão em vários projetos desde que comecei a lidar com o olhar. Estes signos, associados entre eles ou a um contexto, criam imagens que provocam novas sinapses, sem deixar de ser o registro de situações reais.

Entrevista a Moacir dos Anjos.

Link de acesso:

<<https://rochellecosti.com/Entrevista-com-Moacir-do-Anjos-Arte-Brasileira-Contemporanea-Ed>>



Imagem 9 • Rochelle Costi

Contabilidade, 2016

Imagem: Isaías Martins

Acervo Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

ARTISTAS EM DESTAQUE

Anna Bella Geiger, homenageada da 7ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Escultora, pintora, gravadora, desenhista, artista intermídia e professora. Em 1977, realiza a série “Brasil Nativo/Brasil Alienígena” na qual dispõe nove cartões-postais com cenas da vida indígena lado a lado com retratos de sua vida cotidiana. A partir desse momento, o uso irônico e transgressor da cartografia torna-se um elemento fundamental do trabalho em séries como “O Pão Nosso de Cada Dia” e “Local da Ação”. Nesses casos, o caráter icônico dos mapas é tensionado a fim de problematizar as delimitações culturais, políticas e sociais iniciadas por fronteiras e limites, assim como apresentar a cultura brasileira como resultado de tensões, continuidades e descontinuidades, negando a ideia de uma unidade cultural orgânica.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dTI4DggQgm4>>.

Meu trabalho com cartografia é uma análise vista do céu, uma percepção de sobrevoo. O trabalho pode me trazer alguns resultados matéricos que são imprevisíveis, enquanto outros são controláveis. Então é um trabalho muito calculado e com intuição ao mesmo tempo.

Entrevista a Mauro Trindade (UERJ).

Link de acesso: <http://www.cbha.art.br/coloquios/2016/anais/pdfs/4_mauro%20trindade.pdf>

4.4. PARTICIPAÇÃO, COLABORAÇÃO E ESCUTA

Muitos artistas têm investigado processos colaborativos e de participação, buscando compreender as complexas relações que estabelecemos com o outro e com o mundo, e como aprendemos com elas. São trabalhos que convidam o público a participar de acontecimentos, eventos, festas e projetos diversos, a fim de pesquisar e refletir sobre como se pode, atualmente, compartilhar o viver e o fazer.

ESTRUTURAS DE PARTICIPAÇÃO

Em seu livro *Educação para Arte Socialmente Engajada*, o pesquisador e curador Pablo Helguera, apresenta diferentes camadas de estruturas de participação³⁰:

Participação nominal

Contemplação.

Participação direta

Conclusão de uma tarefa.

Participação criativa

Engajamento em um projeto elaborado por outrem.

Participação colaborativa

Compartilhamento de responsabilidades para o desenvolvimento de estruturas e conteúdo.

30 • HELGUERA, Pablo.
Education for socially
engaged art – a materials
and techniques handbook,
2011. p. 14. Disponível
em: <http://20biennial.fundacionpaiz.org.gt/main/wp-content/uploads/2016/04/Helguera-Pablo_Socially-Engaged-Art.pdf>.

A partir dessa sistematização, é possível pensar diferentes situações de participação e colaboração. A escuta ativa é parte fundamental dessa metodologia, pois permite o confronto e o diálogo que geram a interpretação, a consciência e a compreensão. A Pedagogia da Escuta³¹ aborda diferentes tipos de escuta no ambiente escolar, como segue:

- Sensibilidade às estruturas que conectam, àquilo que nos conecta ao outro.
- Metáfora da disponibilidade, da sensibilidade para escutar e ser escutado, com todos os sentidos.
- Atenção às cem linguagens, símbolos e códigos com que nos expressamos e comunicamos.
- Tempo fora do relógio, cheio de silêncios e pausas.
- Escuta interior, de nós mesmos, como pausa, suspensão e elemento que gera escuta do outro.
- Acolhimento das diferenças, do valor do ponto de vista do outro, da interpretação do outro.
- Verbo ativo que interpreta, atribuindo significado à mensagem e valor a quem transmite.
- Escuta que não produz respostas, mas constrói perguntas, gerada pela dúvida e a incerteza (que não é insegurança).
- Escuta que faz o sujeito sair do anonimato, que o legitima, que lhe dá visibilidade.
- Base de cada relação de aprendizagem.

31 • CHILDREN, Reggio; PROJETO ZERO. Tornando visível a aprendizagem – crianças que aprendem individualmente e em grupo – Coleção Reggio Emilia. São Paulo: Ed. Phorte, 2014. p. 82.

É fundamental que esse processo de escuta, participação e colaboração seja instigado em processos educativos que visam promover um olhar integral dos jovens.

32 • COSTA, Antônio Carlos Gomes da. Protagonismo juvenil: adolescência e participação democrática. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

33 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. Projetos de aprendizagem: concepção, organização e funcionamento da disciplina. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2016.

O educador mineiro Antônio Carlos Gomes da Costa já destacava: “a participação autêntica se traduz para o jovem em um ganho de autonomia, autoconfiança e autodeterminação, em uma fase da vida em que ele se procura e se experimenta, empenhado que está na construção da sua identidade pessoal e social e no seu projeto de futuro.”³²

Nesse contexto, não só o adolescente e o jovem ganham, mas também a sociedade se beneficia em democracia e em capacidade de enfrentar e resolver problemas que a desafiam. A energia, a generosidade, a força empreendedora e o potencial criativo juvenil são de uma imensa riqueza.

O contexto de cooperação em que se desenvolve o projeto de aprendizagem (que possibilita a construção coletiva do conhecimento, o processo de escolha do tema a ser investigado, a sua relevância social, o planejamento do projeto comum, a sua execução e avaliação) constitui uma oportunidade para o exercício e o desenvolvimento dessa participação estudantil. No mundo do trabalho e na vida social, ser participante constitui um diferencial importante, principalmente quando se trata de uma participação ativa com consciência crítica disponível para mudanças e inovações³³.

Ao fomentar processos participativos e colaborativos, o que se incentiva é também a experimentação. Essa abordagem considera as dimensões vida/corpo/espaco/tempo a partir do reconhecimento das experiências de cada estudante, de como e onde vive, da possibilidade de oportunidade para novas práticas. A educação integral não separa o corpo do pensamento. O corpo precisa ser mobilizado para que o conhecimento aconteça. É na relação entre o corpo e o ambiente, em constante e mútua experiência exploratória, que se dá o conhecimento.

Assim, os projetos se multiplicam a partir de inquietações e desejos. Especialmente no caso de crianças, adolescentes e jovens, sua curiosidade vigorosa lhes possibilita a formulação de perguntas provocadoras e perspicazes, orientadas pelo prazer da descoberta. Uma pergunta leva à outra, induzindo representações mentais, conceituações e conexões entre os ideias apreendidas. É a participação autêntica.

Explore mais



Um material especial preparado pelo Centro de Referências em Educação Integral traz dicas de como estimular os estudantes a criarem suas próprias perguntas. Disponível em:

<http://educacaointegral.org.br/metodologias/como-estimular-estudantes-criem-suas-proprias-perguntas/>.

O guia *Work that matters – The teacher’s guide to project based learning* (O trabalho que importa – O guia do professor para a aprendizagem baseada em projetos), preparado pelo Innovation Unit, instituição britânica que é referência no tema, traz um passo a passo de como projetar e executar projetos para estudantes, que começa com um levantamento cuja finalidade é gerar um produto tangível a ser exibido publicamente. Conferir em:

<https://www.innovationunit.org/publications/work-that-matters-the-teachers-guide-to-project-based-learning/>.

A publicação pedagógica da *8ª Bienal do Mercosul/ Pedagogia no campo expandido*, organizada por Pablo Helguera e Mônica Hoff (2011), apresenta artigos sobre o tema de participação e arte. Para saber mais:

http://latinamericanartathunter.org/uploads/Pedagogia_no_campo_expandido_-_8Bienal%20Portuguese.pdf.

O projeto *Nova Cartografia Social da Amazônia* (PNCOSA) tem como objetivo apoiar a autcartografia dos povos e comunidades tradicionais na Amazônia. Com o material produzido, estimula-se mais conhecimento sobre o processo de ocupação da região, assim como um novo instrumento para o fortalecimento dos movimentos sociais locais. Saiba mais em:

<http://novacartografiasocial.com.br/>.

Desenvolvido em 2019, no contexto dos Laboratórios de Cultura Digital do Oi Kabum! Lab, o projeto *Street Não Viu* é uma plataforma colaborativa de vídeos documentais que visa mapear e contar a história de artistas periféricos não reconhecidos. Os vídeos produzidos trazem diferentes formatos e linguagens, perpassando depoimentos, clipes e, até mesmo, um *video game* imersivo. Fique por dentro em:

<https://oifuturo.org.br/historias/oi-kabum-lab-promove-intervcoes-artistica-na-cidade-no-projeto-interferencias-3/>.

ESQUENTA



Proponha aos seus estudantes uma vivência a partir do conceito de pesquisa “*Photovoice*”, em que a fotografia é a base para trabalhar participação, colaboração e escuta. Trata-se de uma metodologia de investigação-ação participativa, que incentiva as pessoas a realizarem registros fotográficos para, num segundo momento, refletir sobre suas realidades, conhecer suas experiências e anseios.

A metodologia foi apresentada na década de 1990 por Carolina Wang e Mary Ann Burris como forma de promover (*empower*) competências de cidadania nas populações mais desfavorecidas e marginalizadas.

A proposta aqui será incentivar os estudantes a escolherem uma temática que os instiguem de outras explorações que fizeram anteriormente a partir dos trabalhos artísticos estudados (exemplo: racismo, preservação ambiental, exploração, beleza etc.). É importante que a sala escolha um tema único para que, num segundo momento, possam explorar diferentes olhares e vivências sobre o mesmo assunto.

Em seguida, os estudantes devem fotografar, ao longo de algumas semanas, momentos, situações, objetos, enfim, o que para eles remete e conecta ao tema escolhido. Os es-

tudantes podem, inclusive, registrar, no caderno de campo, sentimentos ao fotografar, falas que observaram no momento das fotos e outros elementos que acharem relevantes. Caso desejem, podem até mesmo gravar áudios.

Combine novamente um dia para a troca sobre o processo e os resultados. Para isso, as fotos devem ser reveladas, caso seja possível, ou então projetadas em tela na sala de aula para que todos possam visualizar. Incentive que, neste momento, todos possam se colocar para compartilhar suas experiências, estabelecendo um processo de escuta ativa no grupo. Algumas perguntas para reflexão:

- Este tema faz parte do meu dia a dia ou é algo distante? Ao fotografar, foi possível me aproximar mais deste assunto?
- Foi fácil fotografar este tema ou não? Quais sentimentos foram despertados?

- Qual foi o meu olhar no momento de fotografar? Deixei conceitos prévios interferir na escolha daquilo que fotografei? Fui neutro neste processo?
- Consegui transmitir o que queria somente por meio das fotos? Ou precisei recorrer a diferentes linguagens?

Após todos falarem, estabeleça com o grupo um produto a ser construído de forma colaborativa e único sobre o tema, utilizando diferentes técnicas e materiais.

A proposta é que os jovens possam se reconhecer nesta produção, trazendo suas perspectivas, vozes e olhares a respeito do assunto, se colocando enquanto produtores de reflexões e novos conhecimentos.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Gê Orthof, premiado da 5ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

O artista atua com instalação, *performance*, vídeo e fotografia, entre outras técnicas, estabelecendo ligações com as narrativas de contadores de histórias. Valendo-se de vários materiais e métodos, Gê Orthof frequentemente desenvolve trabalhos em miniatura, de modo que os espectadores tenham de se aproximar, como acontece em “Noturno e Soturno” (2014), “em que uma delicada estrutura de madeira envolve um corpo em miniatura que parece flutuar”; ou na série “Son(h)adores”, em que o público é estimulado a acionar caixinhas de música que ressoam dentro de pequenos ambientes de acrílico onde o artista cria diferentes situações espaciais.

Saiba mais em: <https://www.youtube.com/watch?v=NoW8JkvsBf8&index=1&list=PL4_wpZsopCJJ9sQcS1nUUpB9m9RQFOMV&t=9s>
e <<https://www.georthof.org>>.

Eu sinto como se fosse uma rede. É como se eu estivesse andando dentro de um lago imaginário, algumas coisas vão grudando nessa rede e viram quase uma obsessão. Pode ser uma cor, uma frase, um pedaço de uma conversa que escutei.

Entrevista ao Portal Indústria/SESI.

Link de acesso: <<https://www.youtube.com/watch?v=NoW8JkvsBf8>>



Imagem 10 • Gê Orthof

Noturno [Soturno, 2014]

Imagem: Gê Orthof

georthof.org/images-4

ARTISTAS EM DESTAQUE

Virgínia de Medeiros, premiada da 5ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Natural de Feira de Santana (BA), a artista atua na área de arte e tecnologia, com ênfase em videoinstalação e audiovisual. Em sua obra, busca convergir linguagens das artes e das mídias a fim de gerar novas possibilidades de expressão. Seus trabalhos frequentemente partem de estratégias documentais, tendo como objetivo ir além do testemunho e questionar os limites entre realidade e ficção. Instigada pela possibilidade de adentrar espaços sociais marginais, a artista realizou trabalhos como “Sérgio e Simone” (2007-2014), uma videoinstalação criada a partir da longa convivência e colaboração com uma travesti baiana que mais adiante se converteria em pai de santo. Em “Studio Butterfly” (2005/2006), Virgínia constrói uma instalação inspirada nos quartos e nas memórias de várias travestis da cidade. Mais adiante, o trabalho se converteria em uma publicação.

Saiba mais em: <www.virginiademedeiros.com.br/>.

Todo o meu trabalho nasce do desejo de adentrar em diferentes espaços sociais, espaços realmente pouco visíveis, e de me deixar afetar pelos códigos, pela moral, pela ética, pelos valores que existem nesses espaços.

Entrevista ao Portal Indústria/SESI.

Link de acesso: <<https://www.youtube.com/watch?v=aLiZgl00nPs>>

**ARTE
CONTEMPORÂNEA,
ENSINO MÉDIO
E STEAM**

5.

*Produção de professores(as) durante encontro presencial do ACESE, 2018.
Foto: Maria Tuca Fanchin*



Já não é de hoje que o Ensino Médio tem ocupado um lugar de destaque nas discussões sobre educação no Brasil e no mundo. As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica (DCN) de 2013³⁴, por exemplo, apresentam a construção da cidadania como função da educação, principalmente nesta etapa escolar, e evidenciam pontos importantes a serem repensados no ambiente escolar, definindo o Ensino Médio como um lugar de incentivo, desafios, construção de conhecimento e transformação social.

Consolidados ao longo do biênio 2017-2018, o Novo Ensino Médio e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reiteram essa perspectiva. Além de valorizar a Educação Integral, com o aumento da carga horária nas escolas brasileiras, ambos propõem novos formatos e propostas pedagógicas para as relações entre ensino e aprendizagem.

A BNCC está orientada por princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Parte integrante da política nacional da Educação Básica visa contribuir para o alinhamento de políticas e ações em âmbito federal, estadual e municipal. Tais ações se referem à formação de professores(as), à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e também aos critérios para a oferta

34 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192>.

de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação.

Ao longo da Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para refletir e agir diante das demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

As dez competências gerais da Educação Básica são:

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA, DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

3. Repertório cultural

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e, também, participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

4. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7. Argumentação

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Autoconhecimento e autocuidado

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Saiba mais em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>.

A proposta é que essa educação esteja muito mais voltada à formação do indivíduo, de maneira a desenvolver valores e competências necessários à integração de seu projeto individual com o da sociedade em que se situa; ao aprimoramento do educando como pessoa, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico; a preparação e orientação básica para a sua integração ao mundo do trabalho, com competências que garantam seu aprimoramento profissional e que permitam acompanhar as mudanças que caracterizam a produção no nosso tempo; e ao desenvolvimento das competências para continuar aprendendo, de forma autônoma e crítica, em níveis mais complexos de estudos³⁵.

Mas quem é o jovem do século XXI? Quais são suas necessidades, afinal? Jovens da Região Sul do Brasil têm as mesmas necessidades que jovens da Região Sudeste, Nordeste, Norte ou Centro-Oeste? Esses simples questionamentos já mostram como o Ensino Médio se configura como um território complexo e desafiador. Não há dúvidas, no entanto, de que, para esse sujeito singular – dotado de valores próprios, interesses, visões de mundo, comportamentos e necessidades particulares –, é preciso oferecer novas perspectivas culturais e sociais, assim como oportunidades de exploração de sua autonomia intelectual e social.

35 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Brasília, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12598-publicacoes-sp-265002211>>.

A juventude costuma ser um momento de expectativa em relação ao futuro, de incertezas e de situações imprevisíveis. E é nesse período de conflitos internos e externos, de transição para a vida adulta, que, muitas vezes, os jovens não conseguem atribuir um sentido imediato que relacione o que aprendem na escola com o mundo à sua volta. Por sua vez, a ampliação do acesso às informações; a criação de novos meios de comunicação; as alterações do mundo do trabalho e sua automatização; e a mudança de interesses desses jovens colocam em evidência a necessidade de transformação da escola.

O mercado de trabalho tem buscado profissionais proativos, criativos, inovadores e colaborativos, o que exige que as escolas de Ensino Médio gerem oportunidades para que os estudantes vivenciem esses conceitos e conquistem esses atributos, porém não há como formar profissionais com tais aptidões se lhes forem oferecidas situações limitadas de aprendizagem, nas quais há apenas a reprodução e transmissão de conhecimento – é preciso sim desafiar o jovem à pesquisa, à investigação, à experimentação.

Assim, de acordo com a BNCC (2018, p. 463), cabe às escolas de Ensino Médio contribuir para a formação de jovens críticos e autônomos, entendendo a crítica como a compreensão informada dos fenômenos naturais e culturais, e a autonomia como a capacidade de tomar decisões fundamentadas e responsáveis. Para acolher as juventudes, as escolas devem proporcionar experiências e processos intencionais que lhes garantam as aprendizagens necessárias e promover situações nas quais o respeito ao ser humano e aos seus direitos sejam permanentes.

Em lugar de pretender que os jovens apenas aprendam o que já sabemos, o mundo deve lhes ser apresentado como campo aberto para investigação e intervenção quanto a seus aspectos sociais, produtivos, ambientais e culturais. Desse modo, a escola os convoca a assumir responsabilidades para equacionar e resolver questões legadas por gerações anteriores, valorizando o esforço dos que os precederam e abrindo-se criativamente para o novo.

Além disso, ao priorizar a experimentação no processo de ensino-aprendizagem, a escola tem a possibilidade de articular o direito às ciências e tecnologias, às culturas, aos valores, ao universo simbólico, ao corpo e a suas linguagens, expressões, ritmos, vivências, memórias e identidades diversas.

PROCESSO CRIATIVO E JUVENTUDE: **ARTE COMO INTEGRADORA**

Conforme podemos perceber, a partir das edições mais recentes do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), assuntos abordados em trabalhos de arte contemporânea podem servir como elementos importantes de articulação, mostrando-se capazes de inspirar múltiplos caminhos de reflexão e prática. Preservação ambiental, violência urbana e aspectos históricos do país, por exemplo, são questões frequentemente abordadas por artistas contemporâneos – e já figuraram como temas de redação do ENEM desde a sua origem.

Acreditamos, de igual modo, que o uso de conteúdos de arte contemporânea no Ensino Médio pode ser um ponto de partida para estimular experimentações e processos criativos, pois permite à escola aguçar a curiosidade de seus estudantes, encorajar o diálogo e iniciar o debate sobre o mundo e as questões que afetam nossas vidas. Além disso, artistas contemporâneos servem como modelos de criatividade e pesquisa, que podem inspirar pessoas de todas as idades a considerar como as ideias são desenvolvidas, articuladas e realizadas no mundo atual, oferecendo aos(às) professores(as) oportunidades para apoiar diversos estilos de aprendizagem ao longo de diferentes momentos do processo de formação.

Tanto os recursos artísticos quanto a leitura crítica de imagens, da mesma forma que a produção e a experiência estética, propiciam o afloramento de questões latentes, desde anseios e curiosidades comuns à idade (o corpo, o conceito de beleza, os valores etc.), ou ao meio social (família, escola, futuro, organização da vida etc.), até situações mais profundas e cruciais de cada estudante. Sujeitos formados a partir dessa perspectiva

estarão preparados para atuar criativamente com uma gama ampliada de possibilidades, alcançadas por meio de uma educação voltada para a formação humana, com orientação para o mundo e para o trabalho³⁶.

Não se pode deixar de apontar que, na arte, o desenvolvimento de competências passa por etapas de construção de repertórios e saberes que, na maioria das vezes, convidam os estudantes a entender o mundo e os tempos presente e passado como contextos particulares e geradores de produtos artísticos ou expressivos, frutos da história, do tempo e do lugar em que foram produzidos. Naturalmente, esse escopo de saberes, quando assimilado, proporcionará aos jovens a capacidade de, por meio dos elementos oferecidos em realidades diversas, entender a diversidade dos produtos e formas de lidar com as situações surgidas.

Os jovens têm uma grande necessidade de serem ouvidos e também valorizam suas redes e relações sociais. Por isso, é importante criar situações de colaboração e participação, pois oportunidades de refletir sobre seu meio e escutar seus pares contribuem para sua formação cidadã. Promover discussões coletivas sobre obras de arte contemporânea pode dar início a pesquisas e investigações em torno de uma ideia ou assunto. Incentive-os a encontrar artistas que explorem temas comuns na arte, mas utilizando outros métodos e materiais. Peça aos estudantes para compartilharem com colegas de classe, e mesmo com aqueles de outros contextos, as suas reflexões e os possíveis próximos passos. Ajude-os a pensar em várias opções antes de selecionarem uma ideia ou assunto final para prosseguir. Envolve-os em discussões que os desafiem.

O modo de trabalhar dos artistas contemporâneos se assemelha ao de profissionais com atuação interdisciplinar, que lidam com diversas áreas do conhecimento em seus processos de criação. Dificilmente se referindo a si mesmos como estritamente “pintores” ou “escultores”, muitos artistas transitam pelas mídias, ferramentas e contextos mais diversos e eficazes para representar as ideias que desejam compartilhar.

36 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. Linguagens: concepção, organização e funcionamento da disciplina. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2015. p. 188-189.

Estudar tais processos é um modo de expor os estudantes a um pensamento e a um processo de criação “fora da caixa”. Essa exposição a diferentes produções artísticas permite a familiarização com várias maneiras de representar e pensar por meio de um tema ou conceito específico.

E isso é ainda mais enfatizado na BNCC, quando aponta que é fundamental aos estudantes assumir o papel de protagonistas como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo, em *saraus*, *performances*, *intervenções*, *happenings*, produções em *videoarte*, *animações*, *web arte* e outras manifestações e/ou eventos artísticos e culturais, a ser realizados na escola e em outros locais. Assim, devem poder fazer uso de materiais e instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, em diferentes meios e tecnologias (MEC, 2018, p. 474-475).

5.1. A EDUCAÇÃO STEAM

Em uma sociedade em constante mudança, com ampla conectividade e rápida velocidade de circulação de informações, com desafios imensos e complexos para enfrentarem dimensões sociais, ambientais e políticas, entre outras, já não é mais possível pensar o conhecimento de forma compartimentada. As interações entre os saberes são cada vez mais necessárias para se repensar e encontrar soluções para as questões complexas do mundo a partir da inovação e de muita criatividade.

Foi nessa perspectiva que surgiu, em meados dos anos 1990, nos Estados Unidos, a abordagem STEM (*Science, Technology, Engineering and Math*) – sigla em inglês que traduz a união dos campos de Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática. Ao incorporar saberes de diferentes campos em uma única metodologia, a STEM propõe que os conteúdos escolares sejam trabalhados de forma integrada e interdisciplinar, tornando o aprendizado muito mais significativo para os estudantes.

Depois de algumas décadas de aplicação dessa abordagem no Ensino Médio dos Estados Unidos, constatou-se, entretanto, que os resultados poderiam ser melhores. A partir dessa reflexão, a pesquisadora estadunidense Georgette Yakman foi uma das lideranças do processo de desenvolvimento da abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte+*Design* e Matemática), ou seja, que prevê a incorporação das artes e do design ao ensino das disciplinas de exatas.

Essa forma de abordar a tecnologia no currículo vai ao encontro das discussões em curso sobre competências para o século XXI. Que define pensamento crítico, responsabilidade social e ambiental e postura ética como fundamentais para a nova geração.

Conforme observa a pesquisadora brasileira Ana Mae Barbosa, pioneira da arte-educação no Brasil, essa mudança estimulou os processos de criação e resultou em melhora significativa na aprendizagem, valorizando o ensino de artes. Em sua visão, além de contribuir para a percepção estética, a

criatividade e a capacidade crítica, questionadora e transformadora dos estudantes, a inclusão das artes no currículo do Ensino Médio oferece a todos os envolvidos uma oportunidade de aprender e educar, assim como levar à compreensão de que todos podemos produzir arte.

“A arte contemporânea trata de interdisciplinarizar, isto é, pessoas com suas competências específicas interagem com outras pessoas de diferentes competências e criam, transcendendo cada um seus próprios limites ou, simplesmente, estabelecem diálogos” (BARBOSA, 2014).

A partir do contato com a arte e, mais especificamente, com a arte contemporânea, os estudantes são convocados a mobilizar habilidades relacionadas a múltiplas inteligências: linguística, espacial, visual, musical, lógica, matemática, corporal, cinestésica, interpessoal e intrapessoal. Segundo a pesquisadora, essa mobilização comprovadamente favorece a capacidade de interpretação, imaginação e criatividade nos processos de aprendizagem.

A esse respeito, ainda na década de 1980, a ideia de múltiplas inteligências foi desenvolvida por uma equipe de pesquisadores da Universidade de Harvard, coordenada pelo psicólogo cognitivo e educacional estadunidense Howard Gardner. Ao estudar diferentes grupos de pessoas, Gardner entende que as manifestações da inteligência são múltiplas e compõem um amplo espectro de habilidades. As inteligências, em sua perspectiva, estão em interação com as inclinações biológicas e as oportunidades de aprendizagem que existem em uma cultura. A proposta da educação STEAM, portanto, é contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas e habilidades comportamentais para a vida, dentre as quais a colaboração, a capacidade de resolver problemas e de lidar com diferentes situações. Além disso, trata-se de uma metodologia que visa fortalecer a capacidade de inovação, criatividade e raciocínio lógico, a partir de atividades desenvolvidas de modo colaborativo e autônomo pelos estudantes.

Em linhas gerais, propõem-se que, por meio de uma experiência criativa, os estudantes não apenas investiguem proble-

37 • Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-01/ciencias-exatas-podem-ser-ensinadas-com-humanidades-conheca-o-conceito>>.

38 • Pesquisa realizada pela Universidade Estadual de Michigan, e publicada na revista *Economic Development Quarterly*, mostra o impacto da participação da infância nas atividades de artes e artesanato às patentes geradas e aos negócios lançados por adultos. A equipe de pesquisadores multidisciplinares estudou um grupo de graduados da MSU Honors College de 1990 a 1995, que se especializou em ciência, tecnologia, engenharia ou matemática ou *STEM*. Nesse grupo, verificou-se que aqueles que possuem negócios ou patentes receberam oito vezes mais exposição às artes quando crianças do que o público em geral. Disponível em: <<https://msutoday.msu.edu/news/2013/a-young-picasso-or-beethoven-could-be-the-next-edison/>>.

mas e busquem soluções inovadoras para situações da vida real, mas estejam também aptos a extrapolar essas capacidades para os desafios do futuro.

Segundo Georgette Yakman, fundadora do STEAM Education, a *STEM* trata de como se pode fazer coisas, e a *STEAM* (que adiciona as humanidades), diz o porquê de se fazer tais coisas. A partir dessa mudança, então, os valores que são incorporados ao fazer³⁷. E atuar nessa perspectiva, torna-se, cada vez mais, um importante caminho para promover uma educação mais significativa e com impactos não apenas sobre o hoje, mas também sobre o futuro dos estudantes³⁸.

TIPOS DE INTELIGÊNCIAS

Ainda que algumas capacidades se sobressaiam mais do que outras, todos nós, estudantes e professores(as), somos dotados e dotadas de múltiplas inteligências que podem ser desenvolvidas a partir da experimentação e do exercício. Segundo o psicólogo e pesquisador Howard Gardner, podemos considerar, entre outros, alguns tipos de inteligência ao observar as práticas humanas:

Linguística

Abrange a facilidade nos usos da fala e da escrita, a compreensão rápida de textos e a transmissão objetiva de ideias; são pessoas com aptidão para aprender novos idiomas, criar narrativas e contar com precisão as experiências que vivenciaram.

Espacial ou visual

Envolve a percepção do mundo visual e espacial de forma precisa, assim como a habilidade para conceber formas mentalmente e criar composições visuais precisas; são pessoas capazes de perceber detalhes visuais e um senso apurado para estética.

Musical

Corresponde à facilidade para reconhecer, criar e reproduzir músicas, usando um instrumento ou a voz; são pessoas com sensibilidade apurada para ritmos, tons e timbres.

Lógico-matemática

Refere-se à capacidade de trabalhar números e atividades que exigem lógica, usando a razão para reconhecer padrões e resolver tarefas complexas, assim como criar procedimentos como agendas, itinerários e listas; são pessoas com facilidade para contar e fazer cálculos matemáticos, além de criar notações práticas de seus raciocínios.

Corporal ou cinestésica

Corresponde à habilidade para usar a coordenação motora em esportes, artes cênicas ou artes plásticas; são pessoas com ótimo controle dos movimentos do corpo e destreza para a manipulação de objetos.

Interpessoal

Envolve a habilidade para entender os humores, motivações e desejos de outras pessoas; são pessoas com facilidade para liderar equipes e organizar grupos visando a realização de tarefas.

Intrapessoal

Abrange o autoconhecimento, o entendimento das próprias motivações e potenciais, sendo, muitas vezes, percebida pelo bom uso das outras inteligências; são pessoas com autocontrole apurado, sempre atentas aos próprios comportamentos.

5.2. STEAM, ACESSO E NOVO ENSINO MÉDIO

39 • No Brasil, a expressão “itinerário formativo” tem sido tradicionalmente utilizada no âmbito da educação profissional, em referência à maneira como se organizam os sistemas de formação profissional ou, ainda, às formas de acesso às profissões. No entanto, na Lei nº 13.415/17, a expressão foi utilizada em referência a itinerários formativos acadêmicos, o que supõe o aprofundamento em uma ou mais áreas curriculares, e a itinerários da formação técnica profissional. Disponível na BNCC (2018, p. 467): <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf>.

A partir da reforma aprovada em 2017 o Ensino Médio passou a ser composto por uma parte comum, estruturada em quatro áreas do conhecimento, e por uma parte constituída por itinerários formativos, a ser selecionado pelo estudante, mediante as possibilidades de oferta da instituição na qual ele estuda. Os itinerários são organizados por meio de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino.

Cada estudante pode escolher, então, entre os seguintes itinerários: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Formação Técnica e Profissional.

Essa nova estrutura valoriza o protagonismo juvenil, uma vez que prevê a oferta de variados itinerários formativos³⁹ para atender à multiplicidade de interesses dos estudantes: o aprofundamento acadêmico e a formação técnica profissional. Além disso, ratifica a organização do Ensino Médio por áreas do conhecimento, sem referência direta a todos os componentes que tradicionalmente compõem o currículo dessa etapa.

A proposta é possibilitar múltiplas trajetórias por parte dos estudantes e a articulação dos saberes com o contexto histórico, econômico, social, científico, ambiental, cultural local e do mundo do trabalho. Assim, a proposta do Novo Ensino Médio funda-se na lógica da flexibilidade e da aproximação dos estudantes aos desafios do mundo contemporâneo.

No Novo Ensino Médio, o foco de cada área do conhecimento é:

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES PARA O ENSINO MÉDIO

A definição das competências e habilidades para o Ensino Médio articula-se às aprendizagens essenciais estabelecidas para o Ensino Fundamental, com o objetivo de consolidar, aprofundar e ampliar a formação integral dos estudantes, atendendo às finalidades dessa etapa e contribuindo para que cada um deles possa construir e realizar seus projetos de vida, em consonância com os princípios da justiça, da ética e da cidadania⁴⁰.

Linguagens e suas Tecnologias

Ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens; na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais e no uso criativo das diversas mídias.

Ciências da Natureza e suas Tecnologias

Que os estudantes possam construir e utilizar conhecimentos específicos da área para argumentar, propor soluções e enfrentar desafios locais e/ou globais, relativos às condições de vida e ao ambiente.

40 • BNCC (p. 470-471).

Matemática e suas Tecnologias

Os estudantes devem utilizar conceitos, procedimentos e estratégias não apenas para resolver problemas, mas também para formulá-los, descrever dados, selecionar modelos matemáticos e desenvolver o pensamento computacional, por meio da utilização de diferentes recursos da área.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Análise e avaliação das relações sociais, dos modelos econômicos, dos processos políticos e das diversas culturas.

41 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. Projeto de Cursos para os Itinerários do Novo Ensino Médio / -- 1. ed. -Brasília: SESI/DN; SENAI/DN, 2018, p. 17.

42 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Disponível em: <<http://novoensinomedio.mec.gov.br/recursos/downloads/pdf/dcnem.pdf>>.

É importante ressaltar que a integração entre as áreas de conhecimento não se realiza por meio de um componente curricular específico, mas perpassa todas as atividades, contemplando, nas diversas áreas, projetos contextualizados de pesquisa e aprendizagem que desenvolvam a competência de leitura da realidade e de autoria de conhecimentos. Projetos que podem ser realizados problematizando questões temáticas, em ambientes diferenciados de aprendizagem (virtual, nas mídias digitais e nas empresas), incorporando saberes desenvolvidos nas experiências de vida, leituras e estudos complementares de opção pessoal⁴¹.

Sendo assim, a organização dos conteúdos, as metodologias aplicadas e as formas de avaliação, devem permitir que, ao final do Ensino Médio, o estudante demonstre: a) competências e habilidades na aplicação dos conhecimentos desenvolvidos; b) domínio dos princípios científicos e tecnológicos que estão presentes na produção moderna; c) práticas sociais e produtivas determinando novas reflexões para a aprendizagem; d) domínio das formas contemporâneas de linguagem⁴².

43 • O Programa tem como objetivo avaliar e disponibilizar às escolas públicas da educação básica obras e materiais de apoio à prática educativa. O PNLD 2021 é destinado à escolha de material didático para o segmento do Ensino Médio. O documento está disponível em: <<https://www.fn.de.gov.br/index.php/programas/programas-do-livro/consultas/editais-programas-livro/item/13106-edital-pnld-2021>>.

Tendo em vista que o ACESSE se ancora em princípios como a interdisciplinaridade, a experiência e a construção prática de processos formativos contextualizados com as demandas da vida contemporânea, suas práticas se constituem como instrumentos formativos de grande valia para a viabilização metodológica de novas estratégias de ensino e aprendizagem.

TEMAS INTEGRADORES

No Programa Nacional do Livro e do Material Didático 2021⁴³ (PNLD), que tem como base justamente a BNCC, a abordagem STEAM é apontada como um dos temas integradores obrigatórios, ao lado de Protagonismo Juvenil, Mídia educação e Mediação de conflitos. Isso significa que cada escola deve indicar livros que contemplem uma dimensão integrada das áreas do conhecimento, com orientações para atividades de pesquisa, discussão e produção (“mão na massa”), contemplando os quatro temas integradores.

O PNLD associa a STEAM a competências de argumentação, conhecimento e pensamento científico, crítico e criativo. Apresenta-a, a esse respeito, como um tema integrador capaz de “relacionar Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática, cujo tratamento deve estimular a criatividade dos estudantes para resolver problemas reais. A partir desse direcionamento, devem ser desenvolvidos projetos que articulem esses cinco campos de forma aplicada.”

No caso específico da arte, em que a integração pode parecer menos evidente, sugere-se, por exemplo, a aproximação, por um lado, do *design* e, por outro, de tendências da arte contemporânea como a instalação, a *performance*, a intervenção e o uso de tecnologias digitais em obras de bioarte e inteligência artificial. Além disso, é prevista a produção de instrumentos digitais de acompanhamento de práticas de ensino e aprendizagem voltados aos(as) professores(as) de Ensino Médio, tendo como foco a metodologia STEAM.

ORIENTAÇÃO AOS MATERIAIS DE ESTUDO

Ao tratar dos atributos de qualidade do texto e adequação temática, o Programa Nacional do Livro e do Material Didático 2021 estabelece que, a partir de então, os materiais de estudo devem se orientar pelos seguintes objetivos:

- **Contribuir para o desenvolvimento da autonomia de pensamento**, do raciocínio crítico e da capacidade de argumentar do estudante;
- **Propor situações-problema** que estimulem a busca de reflexão antes de explicações teóricas;
- **Aproximar gradativamente os principais processos**, práticas e procedimentos de análise e investigação, por meio de propostas de atividades que estimulem observação, curiosidade, experimentação, interpretação, análise, discussões de resultados, criatividade, síntese, registros e comunicação;
- **Apresentar, de forma contextualizada, propostas e sugestões** para que professores(as) e estudantes acessem outras fontes de informações (rádio, TV, internet etc.), fora dos limites do próprio livro didático;
- **Propor uso de laboratórios virtuais**, simuladores, vídeos, filmes e demais tecnologias da informação e comunicação;
- **Propor atividades de campo e de visitas a museus**, centros de ciências, parques zoológicos, universidades, laboratórios e a outros espaços que favoreçam o processo educacional.

O que se percebe é uma presente preocupação e intencionalidade pedagógica – seja na BNCC, no Novo Ensino Médio seja, é claro, em articulação com o ACESSE – de que os estudantes possam, cada vez mais, vivenciar uma aprendizagem criativa e significativa, que desenvolva competências e habilidades que os permitam colaborar na resolução aos desafios complexos da sociedade contemporânea.

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades. (BNCC, 2018, p.14)

Explore mais



Assista a uma palestra da pesquisadora e pedagoga Ana Mae Barbosa no *Seminário Arte, Cultura e Educação na América Latina*, realizado em 2018 no Instituto Itaú Cultural. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=lazonZslwWg>.

Divulgada em 2018 pela Unesco, a publicação *Decifrar o código: educação de meninas e mulheres em Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM)* apresenta estatísticas e estratégias para incentivar o

interesse, o envolvimento e o desempenho das meninas em campos de conhecimento tradicionalmente associados aos meninos. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000264691?posInSet=60&queryId=254423ca-7a7a-41e3-ac4a-652280a0e446>>.

O livro *The Art of Critical Making* (2013) sintetiza a proposta metodológica da Rhode Island School of Design (RISD), escola situada na costa Leste dos Estados Unidos, que tem como prática fundamental alimentar processos criativos iniciados pelos estudantes, a partir de atividades de orientação que abrangem todas as etapas do processo, incluindo pesquisa, elaboração de projeto, tentativas e resultados. Em atividade desde 1877, a escola passou por várias transformações ao longo de sua história. Já há alguns anos, cultiva a *deep learning* em humanidades, enfatizando a necessidade de se estabelecer conexões intrínsecas entre qualquer trabalho de arte e o contexto social e histórico em que é produzido. Saiba mais em: <<https://www.risd.edu/>>.

A plataforma *InnoveEdu* apresenta 96 experiências espalhadas pelo mundo que traduzem tendências capazes de tornar o aprendizado significativo e conectado com as demandas do século XXI. Na lista, estão desde ferramentas tecnológicas que facilitam o trabalho do(a) professor(a), até políticas públicas que transformam práticas pedagógicas em redes de ensino. Para saber mais: <<http://innoveedu.org>>.

O Porvir preparou uma plataforma especial, *Mão na massa*, com textos, vídeos, *podcasts*, infográficos, *quizzes*, simuladores etc., que trazem dicas e sugestões de atividades em frentes como: robótica, fabricação digital, elétrica/eletrônica, produção de mídia, entre outras. Disponível em: <<http://porvir.org/especiais/maonamassa/>>.

No site *Edutopia*, educadores da Bates Middle School, em Annapolis, Maryland (EUA), compartilham lições e recursos integrados nas artes que podem ser usados na escola (em inglês). Há dicas de como inserir o ensino de dança na ciência, *pop art* em espanhol ou fotografia em matemática. Disponível em: <<https://www.edutopia.org/school/bates-middle-school/>>.

Na matéria *Ciências e matemática com uma pitada de arte*, produzida pelo Porvir, é possível encontrar várias referências sobre educadores e artistas que defendem o *design* somado às ciências exatas para potencializar o desenvolvimento em escala mundial. Para saber mais: <<http://porvir.org/ciencias-matematica-uma-pitada-de-arte/>>.

A organização sem fins lucrativos, *Art21*, produz e divulga conteúdos sobre arte contemporânea e tem material voltado exclusivamente para educadores (em inglês). Disponível em: <<https://art21.org/for-educators/>>.

O *Exploratorium* é um museu de ciência, tecnologia e artes situado em San Francisco, nos Estados Unidos. Fundada em 1969, a instituição se caracteriza pela natureza participativa de suas exposições, apresentando-se como um centro de aprendizado informal frequentemente citado como um protótipo mundial para os museus participativos. Saiba mais em: <<https://www.exploratorium.edu/>>.

Intimamente associada à metodologia STEAM, a *Maker Ed* é uma organização dedicada à aprendizagem a partir de experiências práticas e projetos coletivos. A organização oferece treinamentos, orientação e recursos para indivíduos, instituições e comunidades interessadas em integrar a Educação Maker em seus contextos de aprendizado. Fique por dentro em: <<https://makered.org/>>.

APRENDIZAGEM
POR PROJETOS
INTEGRADORES

6. □

LINGUAGENS

- Criar peças artísticas visuais, performance, vídeo arte, utilizar ideias de elementos estruturantes de cada gênero, demonstrando conhecimento e manejo das formas de composição;

MATEMÁTICA

- Utilizar programas computacionais no estudo de figuras e simetrias;

Processo cognitivo

Projeto DE APRENDIZAGEM

Processo cognitivo

Arte **Aplicação**

Processo cognitivo

Análise **Análise**

Brincadeira ARTE na Indústria ???

NATUREZA

- Pesquisar em fontes diversas como se adverte uma fábrica impactou a relação humana com o tempo e o espaço;

HUMANAS

- Analisar transformações no mundo do trabalho através de estudos de caso, a qualificação profissional exigida pela indústria e pelo setor de serviços, relações de trabalho virtuais;

INVERTIDO

A arte contemporânea é uma instância dos nossos tempos e, por isso, dialoga com a cultura e a sociedade, tornando-se, assim, um importante dispositivo para se (re)pensar como as ideias são desenvolvidas, articuladas e realizadas no mundo de hoje. Sem princípios uniformizantes, a arte circula entre diferentes fronteiras tecnológicas e culturais, estimulando, de múltiplas formas, a curiosidade, a inquietude e a transformação do pensamento. Ao contrário do que se pode pensar, não é preciso ser um *especialista* em arte para se relacionar com ela. Basta, para tanto, entendê-la como uma janela para o pensamento crítico e a exploração criativa.

A partir de uma perspectiva metodológica inovadora, o Programa ACESSE convoca a arte contemporânea como um disparador de novas formas de projetar, ensinar, aprender, pensar e criar nas escolas de Ensino Médio. A proposta é integrar arte e ciência para abordar questões primordiais na formação de jovens: a origem da vida, a humanidade, as reconfigurações identitárias, as transformações sociais e biológicas, as dinâmicas naturais, as relações sociais e culturais – todas elas maneiras de falar do nosso tempo e dos territórios de conhecimento que nos circundam.

A partir dos princípios, conhecimentos e experiências cultivados pelo Centro de Referências em Educação Integral e pela Rede SESI de Educação, o programa se volta ao histórico

do *Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça* em busca de referências para a elaboração de propostas pedagógicas de caráter interdisciplinar. Reunindo conhecimentos, práticas e experiências de fontes diversas, esse acervo nos convida a transbordar fronteiras entre diferentes campos do saber e do fazer, tal qual a arte contemporânea o faz.

PROJETOS INTERDISCIPLINARES

O que nos interessa durante o desenvolvimento de projetos que integram arte e educação são os aspectos da arte que, como atividade humana, estendem reflexões a outros campos e espaços do saber. Não nos propomos, aqui, a decodificar, explicar ou descrever obras, mas a investigar suas múltiplas leituras sobre o nosso universo social.

Ao discutir e pesquisar questões suscitadas pelas obras de arte, seus processos de pesquisa e produção, os estudantes são convocados a perceber e traduzir suas linguagens, frequentemente recorrendo a conhecimentos relacionados às ciências humanas, exatas e da natureza. A partir dessa experiência, devem reelaborar suas percepções em novas reconfigurações da realidade.

Nas atividades do Programa ACESSE, a participação e a colaboração entre educadores(as) e estudantes surgem como importante fio condutor dos projetos propostos. Investigar o mundo e nele intervir: essa é a nossa proposta. A ideia é impulsionar tarefas prazerosas e capazes de engajar os jovens em diálogos genuínos com o mundo, que os desafiem a criar planos, ideias e soluções para as adversidades da vida.

44 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. Projeto de Cursos para os Itinerários do Novo Ensino Médio / -- 1. ed. -Brasília: SESI/DN; SENAI/DN, 2018.

45 • *Idem* (p. 32).

METODOLOGIA DE PROJETOS NO NOVO ENSINO MÉDIO

A metodologia de ensino com ênfase em projetos e práticas de pesquisa e de protagonismo, inclusive, é enfatizada como uma das dimensões da formação do currículo do Novo Ensino Médio da Rede Sesi⁴⁴. A proposta é que os estudantes desenvolvam projetos de aprendizagem, individuais ou em grupos, com base em questões temáticas que propiciem a leitura da realidade e a autoria de conhecimento, integrando a formação geral com itinerários produtivos, numa lógica de flexibilidade e de aproximação ao contexto de desafios do mundo contemporâneo.

Os estudantes serão estimulados a desenvolver seus projetos em ambientes diferenciados de aprendizagem (virtual, mídias digitais, visitas a empresas, entrevistas, leituras, relatórios de investigação e outros), contextualizados nas experiências de vida e de trabalho. Preferencialmente articulados ao plano pessoal de estudos, esses projetos devem ser registrados e inseridos na construção de um portfólio do percurso de aprendizagem do estudante, contemplando a sua trajetória escolar e os conhecimentos acumulados nas aprendizagens do mundo-vida.

É imprescindível promover ações de inclusão tecnológica de adolescentes e jovens e desenvolver metodologias de ensino para o fortalecimento da ciência e da tecnologia, de forma transversal no currículo, especialmente por meio de oficinas tecnológicas, projetos de aprendizagem e ciências aplicadas⁴⁵.

A aprendizagem por projetos integradores estimula a participação e o engajamento dos jovens em diferentes grupos para o estudo de problemas concretos. Cada projeto contribui ainda para o aperfeiçoamento das relações de confiança e aprendizagem participativa, para a elaboração de estratégias metacognitivas, a capacidade de fazer escolhas e o exercício da tomada de decisões.

Em vez de uma abordagem meramente conteudista, propõe-se o envolvimento dos estudantes com problemas complexos e socialmente relevantes, com os desafios da iniciativa e do empreendedorismo. Experimentando relações dialógicas com outros jovens e adultos experientes, os jovens pesquisadores têm oportunidade de vivenciar atividades menos controladas e com direcionamentos mais abertos.

NOVO ENSINO MÉDIO

Considerando que o Ensino Médio visa também a uma formação do estudante em relação a competências importantes para o mercado de trabalho, a aprendizagem por projetos torna-se ainda mais significativa.

A esse respeito, além de oferecer conteúdos científicos necessários para uma vida acadêmica na universidade ou técnico-científicos para ingresso em cursos técnicos, a formação proposta pelo Programa ACESSE reitera diretrizes apresentadas pelo Novo Ensino Médio e pela Base Nacional Comum Curricular, estimulando cada estudante a tomar parte de exercícios que servem como preparação para viver e conviver em sociedade, trabalhar colaborativamente com os outros, transitar do individualismo para o trabalho cooperativo, e se mover da repetição em direção à reflexão e à inventividade.

Tais projetos dirigem-se, portanto, à construção coletiva do conhecimento, considerando o processo de escolha do tema a ser investigado, a sua relevância social, o planejamento do projeto comum, a sua execução e a avaliação. Baseando-se no estabelecimento de relações com o mundo e com os interesses próprios de cada estudante, a produção criativa toma como ponto de partida as experiências pessoais e sociais dos jovens

pesquisadores, abrangendo atividades como observação, diálogo, avaliação e registro.

Entre os resultados esperados, figuram o fortalecimento do pensamento crítico e do potencial investigativo dos estudantes, assim como o desenvolvimento de habilidades para conectar conhecimentos aportados por diversas áreas, reforçando a importância de um pensamento sistêmico. Além disso, visa estimular o interesse dos estudantes por procedimentos artísticos e industriais, entendidos como campos de experimentação e construção de conhecimento.

CARDS TEMÁTICOS

Como instrumentos adicionais para o trabalho em sala de aula, o Programa ACESSE oferece às professoras e professores um conjunto de *cards* com temas diversos do cotidiano, que pretendem a disparar novas práticas, atividades e projetos integradores.

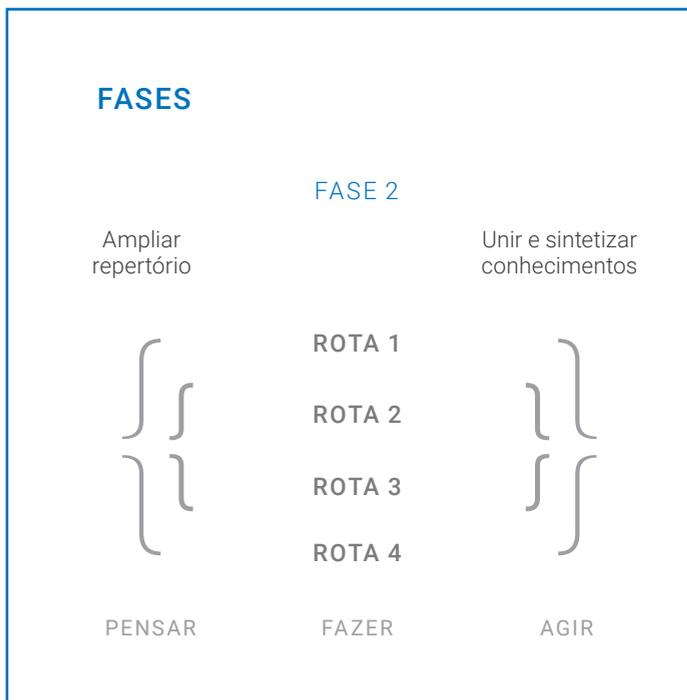
A proposta desses *cards* é trazer alguns conceitos iniciais e, também, sugestões de como explorar esses novos assuntos junto aos estudantes, instigando-os a desenvolver ações de pesquisa, criação e intervenção na escola, na comunidade e na cidade onde vivem.

A proposição não é apresentar receitas prontas, mas sim possíveis caminhos e ideias para um processo de aprendizagem mais significativo, no qual educação e artes se aproximem, se fortaleçam e abram espaço para uma participação ativa dos jovens no seu desenvolvimento integral.

6.1. FASES DE UM PROJETO

Tendo a arte contemporânea como permanente interlocutora, a aprendizagem por projetos integradores consiste em uma oportunidade singular de caminhar da pesquisa à intervenção.

Valendo-nos dos meios e procedimentos da arte contemporânea, o ACESSE propõe o envolvimento dos estudantes em um processo de construção coletiva de repertórios, passando por situações de cocriação e elaboração de uma intervenção que faça sentido para cada grupo de jovens pesquisadores. Dentro do itinerário de cada projeto integrador, propomos três fases de trabalho.



FASE 1 Pesquisa e ampliação de repertório

A primeira fase corresponde às atividades de *Pesquisa e ampliação de repertório*. Trata-se de uma etapa em que professores(as) e estudantes poderão se nutrir do pensamento dos artistas, observando seus processos de trabalho. Nesse primeiro momento, toda a turma será convidada a realizar pesquisas sob diferentes perspectivas e associações suscitadas pelos temas trazidos por cada artista. A ideia é conhecer de perto os processos utilizados pelos artistas e se inspirar por meio de seus procedimentos e obras.

Após acessar os materiais sugeridos, indicamos um momento de discussão em turma. Ao longo desse processo de reflexão e conversa, sugerimos que os debates sejam registrados por meio de textos, vídeos, fotografias ou outros instrumentos, conforme acordado pelo grupo.

A partir do que a turma leu, discutiu e assistiu, aconselhamos a elaboração de um mapa de referências: esse instrumento será a base de todos os conceitos, achados e reflexões que foram feitos e servirão como orientação para os aprofundamentos da próxima fase, nas rotas das áreas de conhecimento.

FASE 2 Desenvolvimento e cocriação

A segunda fase, *Desenvolvimento e cocriação*, prevê um momento em que a turma se divide em quatro grupos, segundo as diferentes áreas de conhecimento: Ciências Humanas, Matemática, Linguagens e Ciências da Natureza. Colaborativamente, cada grupo deve desenvolver ações e pesquisas relacionadas à respectiva rota e área de conhecimento do Ensino Médio.

FASE 3 Intervenção

A esse respeito, todo o processo de decisão deve ser documentado e compartilhado com a turma. Além disso, os estudantes podem ser estimulados a refletir sobre a interdisciplinaridade dos assuntos, ressaltando como um mesmo tema pode ser expressado de diferentes maneiras e, ainda, sobre como os discursos muitas vezes mudam de sentido, dependendo de quem os lê ou vê.

Na terceira fase, denominada *Intervenção*, propõe-se que cada grupo de estudantes compartilhe suas produções e descobertas. Nesse momento, é importante falar sobre o processo de trabalho e as diferentes leituras dentro dos grupos, apontando desafios, achados e possibilidades de novas pesquisas para aprofundamento. Também podem ser mencionadas conexões estabelecidas entre as propostas, as histórias de vida dos integrantes do grupo, bem como os objetos que veem hoje no mundo.

A partir do que foi levantado e discutido pelos grupos, a turma deve criar um projeto único de expressão de seus aprendizados ou, mais além, uma intervenção no território. Trata-se de um momento dedicado a articular experiências, sintetizar conhecimentos e concretizá-los, a partir dos mais diversos recursos, algum tipo de intervenção capaz de gerar visibilidade e relevância ao caminho percorrido. Nossa proposta, portanto, é que a turma possa agregar o resultado das rotas em um trabalho único que amplie sua visibilidade, envolvendo o território onde ela está. A esse respeito, ao menos três caminhos podem ser apontados:

1. O primeiro deles pressupõe a comunicação e o ato de tornar pública a pesquisa como uma forma de dar sentido ao conhecimento, de forma a sensibilizar outras pessoas e influenciar seus modos de enxergar o mundo. Se esta for a opção escolhida, a turma pode fazer um livro, um *site*, uma exposição, um pequeno documentário ou qualquer outra forma de expressão que leve todo o seu conhecimento para o mundo.

2. A segunda possibilidade é uma forma de intervenção mais pontual, direta e objetiva. A partir do conjunto de materiais levantados, será que a turma identificou alguma questão que gostaria de trabalhar mais e que a marcou? Será que poderia criar um trabalho artístico coletivo? Um grande mapa falando sobre materiais e procedimentos da arte que também estão na indústria e vice-versa? E depois expor esse mapa para toda a escola? E esse mapa poderia conter materiais que são usados na indústria e também na arte?

3. Um terceiro caminho seria identificar, em sua cidade ou bairro, uma indústria da qual o grupo pudesse se aproximar para pesquisar materiais e técnicas e, com os conhecimentos adquiridos no projeto, propor um produto artístico usando os materiais empregados por aquela indústria.

6.2. ARTE CONTEMPORÂNEA E ROTAS DE CONHECIMENTO

Conforme determinam o Novo Ensino Médio e a Base Nacional Comum Curricular, os percursos formativos apontam caminhos a serem trilhados pelos estudantes, que passam a optar por aprofundar suas pesquisas em torno de conteúdos relacionados aos diferentes campos do saber: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Em consonância com tais diretrizes, o Programa ACESSE se propõe como meio capaz de atender às necessidades e às expectativas dos jovens, fortalecendo o protagonismo juvenil e valorizando sua capacidade de escolha em relação ao itinerário formativo no qual desejam aprofundar seus conhecimentos. Tendo a arte contemporânea como estímulo à curiosidade e à criatividade, o programa reconhece diferentes itinerários formativos que possibilitam aos estudantes desenvolver pesquisas teóricas e práticas sobre temas e questões que verdadeiramente lhes instiguem.

Para tanto, cada escola deve criar espaços e tempos próprios ao diálogo com os estudantes, mostrando-lhes suas possibilidades, avaliando seus interesses e, eventualmente, orientando-os. É fundamental, nesse sentido, contribuir para o desenvolvimento do projeto de vida dos estudantes, estimulando-os a fazer escolhas responsáveis e conscientes, em diálogo com seus anseios e aptidões.

A partir desses pressupostos e dos múltiplos caminhos oferecidos pela arte contemporânea, esperamos fomentar cada vez mais o interesse dos jovens em permanecer na escola e, conseqüentemente, melhorar seus resultados de aprendizagem para o trabalho e a vida.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

No que se refere ao campo das Linguagens, podemos desenhar caminhos e percursos de aprendizagem e de criação de projetos que explorem o multiletramento, incentivando os estudantes a acessarem diferentes linguagens e estabelecerem relações entre elas, como os diversos artistas contemporâneos o fazem.

A linguagem audiovisual, por exemplo, parte do cotidiano juvenil e é amplamente utilizada pelos artistas para se expressarem, seja como registro-obra de experimentos performáticos (em que utilizam o próprio corpo simultaneamente como sujeito e objeto), seja como suporte final da obra, seja, até mesmo, como elemento constitutivo de uma instalação multimídia.

Assim, para qualquer situação, como debater temas, contar uma história, dar voz a múltiplas pessoas, registrar momentos e situações relevantes, há amplas possibilidades de expressão a serem despertadas e trabalhadas nesta rota.

Outro caminho é explorar a linguagem do corpo e sua expressão, ativando sentidos diversos, assim como variadas propostas artísticas o fazem, além de discutir a narrativa criada pelas obras; afinal, a criação de uma narrativa incorpora, em sua composição, fatos, tempos, lugares, personagens, causas etc. Pois um enredo rico é cheio de elementos que podem ser amplamente explorados de formas diversificadas por meio das múltiplas linguagens, seja pela palavra (linguagem verbal: oral e escrita), seja pela imagem (linguagem visual), seja pela representação (linguagem teatral) etc.

DICA

Nesta rota, podem ser explorados os *cards* temáticos:

TEMA 1

Luz, câmera, ação: o poder do audiovisual

TEMA 3

O corpo fala: o que diz e como diz

TEMA 4

Os cinco sentidos em movimento

TEMA 6

Novos sentidos para antigos objetos:
o deslocamento em ação

TEMA 8

Criação de narrativas: objetos e técnicas

TEMA 9

Intervenções tecnológicas: avanços e desafios

MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

Os campos da Arte e da Matemática, por sua vez, se aproximam em vários momentos da História da Arte. Podemos refletir, por exemplo, sobre o contexto do Renascimento, quando muitos artistas dominavam a pintura, as ciências naturais, a engenharia e a Matemática, e, também, sobre o Concretismo brasileiro, nos anos 1950, marcado pelo encontro entre Arte e geometria. Além disso, há inúmeras referências matemáticas presentes nos processos e, até mesmo, em obras de artistas contemporâneos.

Conforme atesta a própria História da Arte, a geometria das formas, os cálculos de equilíbrio, os ângulos, as escalas e as relações com o espaço são, ao mesmo tempo, explorações matemáticas, sensoriais, sensíveis e capazes de provocar diferentes impressões e efeitos sobre o espectador. Essa é uma ótima oportunidade para se explorar esta área em projetos desenvolvidos nesta rota.

É interessante lembrar também que a arte contemporânea se propõe, ao utilizar a medida e a escala, a ativar aspectos políticos, históricos, biográficos, públicos e privados. Diversas obras buscam questionar as fronteiras entre o grande e o pequeno, permitindo o acesso a aspectos invisíveis das medidas, ironizando, assim, a objetividade da escala arquitetônica.

O que um artista quer transmitir, gerar de reflexão ou questionar quando insere a imagem de um ser humano, por exemplo, diante de uma montanha soberana? É a sua pequenez diante da grandeza da natureza? São os perigos da montanha para o frágil homem? É o homem que se vê como capaz de dominar aquele ambiente?

Sendo assim, torna-se interessante explorar, nos projetos, com os estudantes, a justaposição de materiais, o alinhamento de cenários de forma não proporcional, aproximação ou afastamento de imagens, inserção de objetos em diferentes perspectivas. A partir daí, muitas inquietações e descobertas podem surgir.

Isso sem falar da possibilidade de explorar ferramentas, dispositivos e instrumentos tecnológicos, que também têm sido amplamente utilizados pelos artistas contemporâneos, como instalações em 3D, hologramas e *tagtool* (a arte de fazer desenhos e animações em tempo real), entre outros.

DICA

Nesta rota, podem ser explorados os *cards* temáticos:

TEMA 5

Parece, mas não é: *real versus* imaginário

TEMA 6

Novos sentidos para antigos objetos:
o deslocamento em ação

TEMA 7

Aproximações e afastamentos:
escala, grandeza e pequenez

TEMA 9

Intervenções tecnológicas: avanços e desafios

TEMA 10

Relação com o espaço: conexões
para gerar movimentos

CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Toda ação artística influencia e é influenciada pelos próprios contextos históricos e sociais, assim como pelo pensamento de uma época. Por isso, é possível, nesta rota, desenvolver experiências de aprendizagem que coloquem os estudantes em contato direto com o território.

Os artistas contemporâneos se valem muito desse movimento como uma prática de ativação da memória, a fim de refletir sobre tradições ou, inclusive, sobre o seu rompimento. Pessoas, saberes e recursos diferenciados podem ser articulados dentro do itinerário formativo dos estudantes, enriquecendo seu repertório, ampliando seu olhar sobre o local em que vivem e fortalecendo sua autonomia para estabelecer conexões possíveis para além de temas trabalhados diariamente na escola.

Outra perspectiva presente em muitos processos criativos dos artistas contemporâneos é a reflexão sobre as diversas narrativas em nossa história, a fim de apontar as várias visões de mundo e, muitas vezes, ressaltar uma crítica social (ou ambiental) e, desse modo, discutir questões do mundo contemporâneo, como estruturas de poder contidas na produção da História, por exemplo, e o impacto na construção de uma cultura: Quem temos inserido como personagens nas narrativas atuais? Quem tem voz? Que temas são mais comuns de serem colocados em pautas nas histórias contadas?

DICA

Nesta rota, podem ser explorados os *cards* temáticos:

TEMA 1

Luz, câmera, ação: o poder do audiovisual

TEMA 2

O território e sua história: memória local x global

TEMA 3

O corpo fala: o que diz e como diz

TEMA 6

Novos sentidos para antigos objetos:
o deslocamento em ação

TEMA 8

Criação de narrativas: objetos e técnicas

TEMA 9

Intervenções tecnológicas: avanços e desafios

TEMA 10

Relação com o espaço: conexões
para gerar movimentos

CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Luz, movimento e transformação da matéria são elementos recorrentes entre muitas obras de arte contemporânea, também, são fundantes da Física, da Biologia e da Química. Seja a partir de processos naturais, seja daqueles mediados pela tecnologia, há muitos caminhos de percepção e análise das múltiplas matérias com as quais lidamos na vida e na arte.

Sendo assim, é possível seguir, nesta rota, caminhos que pressuponham a exploração de questões relativas a luz, cor, movimento e matérias orgânicas, assim como estudos que contemplem os elementos constituintes de materiais de trabalho dos artistas e seus processos de transformação.

Além disso, cabe explorar também as questões relativas ao corpo, lugar da expressão identitária, afetiva, cultural e biológica. Ao longo da história, as pessoas têm alterado seus corpos para expressar mensagens ao seu redor. Este pode ser o ponto de partida de pesquisas e experimentações sobre mutações, biogenética, entre outros aspectos.

Sem falar sobre a ativação de sentidos por meio das artes (ópticas, táteis etc.), que passa pela experiência com o corpo, além do aprofundamento sobre textura, consistência, topologia etc. que pode revelar muitos mistérios sobre os materiais.

DICA

Nesta rota, podem ser explorados os *cards* temáticos:

TEMA 4

Os cinco sentidos em movimento

TEMA 5

Parece, mas não é: real *versus* imaginário

TEMA 6

Novos sentidos para antigos objetos:
o deslocamento em ação

TEMA 7

Aproximações e afastamentos:
escala, grandeza e pequenez

TEMA 9

Intervenções tecnológicas: avanços e desafios

TEMA 10

Relação com o espaço: conexões
para gerar movimentos

**O REGISTRO
COMO PARTE
FUNDAMENTAL
DA PRÁTICA
PEDAGÓGICA**

7.

Produção de professores(as) durante encontro presencial do ACESSE, 2018.
Foto: Maria Tuca Fanchin



46 • Disponível em:
<https://www.sescsp.org.br/online/artigo/10513_A+ARTE+DE+CAMINHAR>.

47 • É a mais antiga gruta ornamentada com inscrições rupestres que se conhece. Data de mais de 20 mil anos e foi descoberta na região francesa de Ardèche, em 1994, por três espeleólogos. Pode-se ver o documentário (em inglês) *A caverna dos sonhos esquecidos*, de Werner Herzog em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NBqHaYckNDg>>. Para saber mais: <https://super.abril.com.br/comportamento/pinturas-na-caverna-de-chauvet-arte-primitiva-mesmo/>>.

“O desenho faz parte de minha matriz biológica”, afirma a artista brasileira Edith Derdyk (1955). Assim como ela, defendemos o desenho como ação inerente ao ser humano. Desde tempos imemoriais, desenhamos formas, letras e ideias, desenhamos elementos de nossa imaginação para torná-los visíveis aos outros, desenhamos, até mesmo, para transformar o mundo.

“A escrita tem sua origem no desenho e essas conexões atávicas que fazem parte da natureza da imagem e da palavra viraram afluentes naturais e necessários [...] Escrever e desenhar são atividades que se aproximam muito, por vocações similares, em alguns aspectos, tal como se fossem caminhadas em suas extensões no tempo e no espaço – a linha é um elemento que transita e se desloca, seja no campo do papel seja no espaço”, continua a artista no artigo “A Arte de caminhar”⁴⁶.

Podemos perceber o desenho, então, como parte importante de um processo expressivo, físico e mental. Trata-se de uma linguagem presente em todas as áreas do conhecimento, tanto na Ciência quanto na Arte e na técnica, constituindo-se, portanto, como uma linguagem transitiva.

O desenho é uma linguagem que nos ajuda a ver, a sermos vistos, a criar e a registrar o mundo. Desde o homem da gruta de Chauvet⁴⁷, que fez as primeiras inscrições na parede, até as múltiplas aparições do desenho na arte contemporânea e no *design*, o ato de desenhar é essencial na criação e na

48 • *A pintura corporal entre índios brasileiros*, de Lux Boelitz Vida, está disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ra/article/view/131339/127728>>. Pinturas indígenas apresentam a identidade de cada etnia nos JMPI, reportagem do portal G1 que pode ser acessada em: <<http://g1.globo.com/to/tocantins/noticia/2015/10/pinturas-indigenas-apresentam-identidade-de-cada-etnia-nos-jmpi.html>>. O *Livro das Árvores*, escrito por professores Ticuna, está disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me002040.pdf>>.

49 • MONDZAIN, Marie-José. *Homo Spectator – Ver, Fazer, Ver*. Lisboa: Orfeu Negro, 2015.

comunicação da vida. Também, para muitos povos indígenas, o desenho é um ritual sagrado, que marca seus corpos e sua relação com a natureza⁴⁸.

Vamos caminhar da tradição manual à digital, da aquisição de competências às suas aplicações, da ideia ao desenho, da investigação à solução, e avaliar a contribuição do desenho na concepção e no desenvolvimento de obras, produtos e registros.

A IMPORTÂNCIA DOS REGISTROS

“Registrar” é uma prática peculiar do ser humano, desde o início da humanidade. É só observarmos as pinturas rupestres, os desenhos feitos em cavernas ou pedras que fixavam momentos da vida humana, do que os primeiros indivíduos observavam à sua volta, suas histórias e os acontecimentos da vida naqueles tempos. Registrá-los e criar imagens, faz do ser humano um espectador para as que estão fora de si. Nasceram, assim, as primeiras imagens, os primeiros registros e os primeiros espectadores⁴⁹.

Seja para disseminar sua cultura, seja para expressar sentimentos, seja para guardar situações importantes vividas para serem revisitadas depois, a humanidade foi criando, ao longo dos anos, instrumentos e dispositivos para o registro de seu cotidiano, nos diferentes momentos de sua existência. Com o passar do tempo, o que mudou foram as tecnologias e as técnicas disponíveis. Hoje em dia, para imortalizar um fato, uma cena, dar voz a um sentimento escondido e, quem sabe, depois, voltar a ele, podemos nos valer de meios como o desenho, a fotografia, o vídeo, a pintura, o texto e o áudio.

Mas é preciso dar um passo anterior ao registro: é preciso observar. E para observar, é necessário desenvolver um olhar atento e estar aberto para isso, como sinaliza a educadora brasileira Madalena Freire Weffort: “Esse aprendizado de olhar estudioso, curioso, questionador, pesquisador envolve ações

exercitadas do pensar: o classificar, o selecionar, o ordenar, o comparar, o resumir, para assim poder interpretar os significados lidos. Nesse sentido, o olhar e a escuta envolvem uma ação altamente movimentada, reflexiva, estudiosa.”⁵⁰

O processo artístico traz isso na sua essência – o olhar atento do artista sobre algo se transforma, num segundo momento, em uma pintura, uma obra, uma instalação, que, ao serem observadas e acessadas por outro, tendem a provocar e trazer novas reflexões. Algumas vezes, no entanto, a criação artística é uma ação efêmera, um evento, uma *performance*, uma intervenção no espaço que é documentada por meio de fotos, vídeos, áudios, desenhos e textos que relatam o processo. Neste caso, o trabalho artístico é a ação vivenciada ao longo do processo e o registro é a memória dessa ação. Muitas vezes, a fotografia, o vídeo, o projeto ou um documento podem constituir a arte como registro e o registro como arte.

Na perspectiva educativa, observar, registrar e refletir também são ações fundamentais e ganham novos significados quando esses três verbos se unem. Para isso, no entanto, é necessário haver intencionalidade pedagógica, planejamento, foco e objetivo. Registrar por registrar não traz aprendizados e novos conhecimentos.

Nesse movimento, o primeiro passo é a observação atenta, conforme nos lembra Madalena Freire: “observar não é invadir o espaço do outro, sem pauta, sem planejamento, sem devolução e, muito menos, sem encontro marcado... Observar uma situação pedagógica não é vigiá-la, mas, sim, fazer vigília por ela, isto é, estar e permanecer acordado por ela, na cumplicidade da construção do projeto, na cumplicidade pedagógica.”⁵¹

É documentar – e isso, portanto, pressupõe contextualizar, conhecer, olhar minúcias da realidade vivida coletivamente. Assim, o(a) educador(a) e o(a) educando(a) observam, mas também registram o que veem, ouvem, dizem e fazem e, mais do que isso, refletem sobre tal.

50 • FREIRE WEFFORT, Madalena. Educando o olhar da observação – Aprendizagem do olhar. In: Observação, registro e reflexão. Instrumentos Metodológicos I. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

51 • Idem, p.14.

PRODUÇÃO, ANÁLISE E VISUALIZAÇÃO DE DADOS

Há diferentes formas de reunirmos informações coletadas, algo que nos propomos aqui, neste processo de pesquisa e intervenção. Um conceito que tem se destacado neste campo é o de visualização de dados, uma prática que tenta sintetizar uma quantidade grande de dados para uma audiência alargada. A ideia, portanto, é transmitir dados e conteúdos complexos de forma simples, por um princípio que o crítico e professor russo Lev Manovich chama de redução.

Em suma, trata-se de representar os dados captados, analisá-los e organizar as informações derivadas desses dados em sistemas, estruturas, gráficos, dando uma forma visual a partir de elementos como linhas, pontos e círculos.

A visualização de dados está relacionada à ciência da computação, à ciência de dados, à matemática, à comunicação visual e ao *design*. Ao reunir as informações coletadas, elas podem se traduzir em símbolos, formas, movimentos, facilitando sua interpretação, por unir uma proposta visual à informação. Com o uso das tecnologias e recursos da computação gráfica, a visualização de dados vem se superando cada vez mais e atribuindo, em alguns casos, formas artísticas às apresentações de dados, integrando ciência e arte.

Existem projetos de visualização de dados, desenvolvidos por cientistas, *designers*, artistas e curiosos, por exemplo, a partir da investigação das sensações, emoções e movimentos gerados pelo próprio corpo. Nessas pesquisas, a visualização de dados pode resultar, até mesmo, em trabalhos artísticos, frequentemente, utilizando-se materiais comuns como papéis, linhas, botões, tecidos, alfinetes e lápis coloridos. Tais trabalhos, entretanto, não se limitam a apresentações físicas e podem se converter em apresentações digitais.

Com o uso de novas tecnologias, torna-se possível, por exemplo, criar gráficos animados, interativos e atualizáveis. Além disso, com o acesso cada vez mais potencializado das redes de informação e comunicação, tem sido possível criar situações de visualização de dados em tempo real.

No decorrer desses processos, a visualização de dados tem ganhado corpo científico e se tornado foco de muitas pesquisas. Dentre outras questões, tais pesquisas têm levantado, por exemplo, uma série de questionamentos sobre a veracidade dos modos de apresentação dos resultados de uma investigação. A esse respeito, muitos pesquisadores do *design*, das artes visuais, da sociologia e da educação, dentre outros, vêm discutindo a importância de considerarmos o peso inconteste que a mediação pode exercer sobre qualquer conjunto de dados, refletindo, sobre esses mesmos dados, algum tipo de viés cultural.

7.1. MODALIDADES DE REGISTRO

Durante a aprendizagem por projetos integradores, a prática do registro – valendo-se de diversas linguagens, inclusive artísticas – pode ser desenvolvida com vários objetivos e aplicada em momentos diversos.

COMO ETAPA DE DIAGNÓSTICO INICIAL E AVALIAÇÃO DE RESULTADO

Exemplo: o grupo vai a um determinado local e fotografa, desenha ou pinta a situação e, depois de desenvolvida uma intervenção do projeto no local (como a recuperação de uma praça, por exemplo), refaz o registro para observar e comparar o que foi alterado.

COMO PRODUTO DO PROJETO

Exemplo: o grupo tem como objetivo do seu projeto contar a história do bairro. Assim, registra (por meio de vídeos, fotografias, entrevistas etc.) depoimentos de cidadãos sobre o assunto de interesse e isso se torna o material e o produto da intervenção.

COMO AÇÃO DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Exemplo: os estudantes vão realizar uma expedição investigativa pelo bairro para conhecer o patrimônio material e imaterial da cidade, com base na identificação de locais com relevância histórica, política e/ou arquitetônica. Na expedição, são utilizados recursos, como ilustrações, desenhos, fotografias e outros, para auxiliar na observação e no registro do percurso, para, em seguida, dar continuidade ao projeto.

PARA ACOMPANHAR O DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E AS ATIVIDADES DOS ESTUDANTES

Exemplo: o(a) educador(a) e os estudantes – depois de definido o objetivo – escolhem como vão registrar os encontros, os debates e as discussões das atividades realizadas em sala de aula, para refletir sobre elas. Para isso, podem gravar áudios, fazer filmagens, estabelecer diários coletivos. Criar uma narrativa única e coerente fará toda a diferença, senão, corre-se o risco de serem apenas registros pontuais, sem possibilidade de análises mais profundas. O importante é que seja uma ação compartilhada no grupo – os estudantes devem participar ativamente da produção dos registros – e que o material seja analisado em momentos oportunos de revalidação de ações, novos combinados, avaliação etc.

PARA DISSEMINAR CONHECIMENTOS

Exemplo: todo material registrado pelos próprios estudantes e seus projetos, assim como registros feitos dos aprendizados ao longo do processo, podem se transformar em novos produtos, como exposições, documentários etc.; além de se caracterizar como motivos para a promoção de rodas de conversa, grupos de debates, reuniões e encontros, tanto na escola quanto no território. Por isso, promover um registro polifônico, isto é, avaliar e utilizar a escrita, a fotografia, a dramaturgia (gestual), o repente (cantoria), algum recurso pictórico etc., favorece e amplia a comunicação com a comunidade extraescolar.

7.2. INSTRUMENTOS DE REGISTRO

Em consonância com a proposta da BNCC, em que os jovens estudantes são convidados a experimentar e praticar, ao longo de todo o seu processo de aprendizagem, o uso das diferentes linguagens para promover registros dinâmicos (apresentações pessoais, relatos autobiográficos, mapas comentados e dinâmicos, almanaques, *playlists* comentadas de produções culturais diversas, fanzines, *e-zines*⁵²), o ACESSE incentiva professores(as) e estudantes a produzir vários registros.

Os cadernos artesanais, por exemplo, podem ser bons recursos para registro de campo do projeto, em uma atividade que costuma gerar engajamento e explorar a criatividade e habilidades manuais do grupo.

Explore com os estudantes também diferentes possibilidades de construção de mapas – de referências e mentais – que ajudam a sistematizar, organizar e conectar conhecimentos, ideias e explorações.

O mapa de referência, ou mais conhecido como *moodboard*, é um painel que reúne correspondências visuais de objetos, fotos, textos, amostras de materiais e imagens sobre um assunto que se queira explorar e ir aprofundando. Este recurso será fundamental para estabelecer relações entre as diferentes áreas de conhecimento que se queira explorar num projeto integrador e as diversas possibilidades de conexões com os processos artísticos.

Partindo destes parâmetros visuais, será mais fácil para os estudantes encontrarem as relações e associações entre a Física e a Matemática, e a questão de gênero, território e memória que as obras artísticas trazem como temáticas fundantes e provocativas, por exemplo. A proposta é que os estudantes possam ir preenchendo e atualizando seus mapas de referências ao longo do processo. Vocês podem produzir os mapas em papéis e cartolinas, com colagens e recortes, ou em meios digitais disponíveis.

52 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018 (p. 501). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf>.

Os mapas mentais também são estratégias visuais de organização de informações que têm como força a capacidade de mostrar relações entre as partes e o todo. Partindo de um tema central, devem ser mapeadas as ideias e propostas associadas ao tema. Devem ser usadas cores diferentes para cada ramificação do diagrama, as cores são como um apoio visual à categorização realizada. Eles podem ser feitos a mão, durante uma atividade em grupo, por exemplo, ou com *post-its*, colagem, desenhos e imagens mais elaboradas, de acordo com o tempo disponível.

Os participantes podem, inclusive, elaborar mapas mentais em seus próprios cadernos de campo, associando aspectos estudados sobre arte contemporânea, componentes curriculares e habilidades a serem desenvolvidas nas suas disciplinas. Trata-se de um exercício interessante para provocar educadores(as) e estudantes a organizarem suas reflexões em outro formato, estabelecendo, para isso, categorias e relações.

DISPOSITIVOS DIGITAIS

Hoje há várias possibilidades na internet para armazenar informações e imagens e colaborar no processo de registro dos projetos de aprendizagem, com a utilização de um *app* ou *software*. É possível explorar com os estudantes algumas oportunidades e identificar juntos os meios que podem fazer mais sentido para o trabalho cotidiano de todos. Algumas sugestões:

- **Pinterest:** é uma rede social a qual permite compartilhar imagens, textos, vídeos, fotos etc., além da possibilidade de agrupar os temas, separado-os em pastas específicas. Com isso, cria-se um verdadeiro “mapa de inspirações”. A ferramenta permite também fazer *upload* de novos materiais que o grupo venha a produzir ao longo do projeto. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/>>.
- **Padlet:** trata-se de um verdadeiro mural virtual. É possível criar murais temáticos e disponibilizar imagens, textos, vídeos, fotos etc.

Por meio de um *link*, todos podem também comentar e criar coletivamente materiais.

Conferir em: <<https://pt-br.padlet.com/>>.

- **Tate Collectives:** *site* em inglês do museu britânico Tate Modern, uma plataforma para jovens compartilharem sua arte e ideias com a Tate e com outros adolescentes. Criar seu portfólio e carregar lá o trabalho ou descobrir outros jovens criativos. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/collectives/>>.
- **Keep:** recurso integrado ao Google, o Keep é um aplicativo no qual é possível salvar rascunhos de texto, gravações de áudio, imagens e listas de tarefas, mantendo um registro multiplataforma com tudo aquilo que é importante para o usuário. O Keep permite que notas sejam salvas na conta Google do usuário e sincronizadas entre todos os seus dispositivos via *web*. Disponível em: <<https://keep.google.com/>>.
- **Stop Motion Studio:** usando esse aplicativo, é possível criar um vídeo em *stop motion* em poucos minutos. Para isso, basta enviar o *clip* do vídeo com o qual se quer trabalhar ou um *link* que direcione a ele. Feito isso, aparecerá uma interface que permite ajustar a velocidade dos frames e a sua duração. Ao final, é possível baixar o resultado no computador ou obter um *link* de acesso. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=pt_BR>.
- **Inshot:** trata-se de um editor profissional de vídeos e fotos para o Youtube, Tik Tok, Whatsapp e Instagram. Usando esse recurso, é possível produzir vídeos com músicas e fotografias, recortar vídeos preexistentes e usar efeitos como desfocar o fundo e adicionar textos. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.instashot&hl=pt_BR>.

ESQUENTA



A arte e o fazer, de colocar de verdade a mão na massa, andam conectados, lado a lado. Que tal, então, experimentar e propor aos seus estudantes que esse processo criativo se torne ponto de partida, inclusive para a produção de registros de interesses e conteúdos das atividades que pretendem realizar? A ideia é que vocês possam fabricar seus próprios cadernos de campo, totalmente personalizados.

Essa é uma ótima maneira de fazer com que os estudantes invistam no processo de *design* e reflexão, utilizando para isso materiais simples – como papéis coloridos, folhas de sulfite, restos de tecidos, papelão, cartolinas, recortes de revistas, jornais, cópias de fotografias de obras de arte, além de canetinhas, colas, perfurador, estiletes, régua, tesouras, diferentes tipos de agulhas, lã, barbante, elásticos, náilon, linhas coloridas, entre outros.

No dia da atividade, apresente os materiais disponíveis e, em seguida, explique que cada um poderá produzir o caderno da maneira que quiser e que, este primeiro dia, será apenas o ponto de partida. A ideia é que ele seja “recheado” com produções diversas ao longo da realização das atividades – aqui vale colagens, recortes, escritos, desenhos, pinturas, impressões etc.

Cada um poderá ir preenchendo o caderno com memórias, impressões, recordações, pensamentos, materiais e o que mais achar interessante para registrar esses momentos, interesses e aprendizados do processo.

Em seguida, compartilhe algumas formas simples de encadernação.

Acesse alguns tutoriais para ajudar neste momento:

— *Encadernação com costura romanesca*: <<http://artesanaiscomkikaflorence.blogspot.com/2015/05/encadernacao-com-costura-romanesca.html?m=1>>.

— *Encadernação artesanal*: <<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-uma-agenda-artesanal-passo-a-passo/>>.

— *Encadernação japonesa*: <<https://blog.tkscrapbook.com/tutorial-encadernacao-japonesa/>>.

— *Encadernação com costura copta*: <<https://www.youtube.com/watch?v=nHAJyzzb4EE>>.

Aproveite para incentivar os estudantes a compartilharem suas impressões sobre o processo de produção enquanto estão elaborando seus cadernos.

ARTISTAS EM DESTAQUE

Bruno Vilela, finalista da 6ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

O processo de Bruno Vilela é movido por intensa pesquisa e registro. Primeiro, ele estuda determinado tema, faz leituras a respeito e condensa partes importantes do que leu, criando uma espécie de *storyboard* (esboço visual da história). Em seguida, vai a campo fotografar. Quando retorna ao seu ateliê, projeta as fotos para transformá-las em pintura. Para ele, “a fotografia condensa uma história. E a memória dessa aventura que vivo no processo está na pintura. A fotografia é o alimento da pintura.” Na série “Réquiem sobre papel”, por exemplo, cria imagens e significados a partir de antigas fotos de família.

Saiba mais em: <<https://www.youtube.com/watch?v=b-aVmW5xZWU>>.

A influência é muito mais da fotografia simples, amadora, de família, base para as obras. O simples fato de tirar os olhos e cortar o quadro torna uma foto banal de família, onde a mãe ajuda o filho a cortar o bolo em seu primeiro aniversário, num filme de terror.

Entrevista a Paulo Carvalho e Schneider Carpeggiani.

Link de acesso: <http://www.brunovilela.com.br/pt/Texts/view/entre_a_memoria_e_o_imaginario>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Ismael Monticelli, premiado da 7ª edição do Prêmio Indústria Nacional Marcantonio Vilaça

Os trabalhos de Ismael Monticelli geralmente têm seu ponto de partida na observação sensível do entorno próximo, como da casa onde mora, ou de um contexto específico, como do museu que irá abrigar sua exposição, por exemplo. A partir de profundas pesquisas que envolvem entrevistas, documentos históricos e diferentes materiais, suas obras desdobram-se em metódicos arranjos, ordenações e organizações. Ao empreender tais ações, o artista procura apresentar espaços, objetos, materiais e narrativas de outras formas, revelando o que deles não é percebido ou facilmente visto, tecendo outras relações entre aparência e realidade. Tais experimentações têm gerado proposições em diversas mídias, como objetos, instalações, fotografias e impressos, sem restrições a uma técnica ou categoria.

Saiba mais em: <<https://www.ismaelmonticelli.com/>>.

Geralmente, o trabalho é iniciado pela formação de uma imagem mental e por anotações, desenhos esquemáticos e projetos de computação gráfica. Esta ideia de imagem é trabalhada exaustivamente até que se consolide fisicamente em algum trabalho.

Entrevista à Ibeu Galeria de Arte.

Link de acesso: <<http://ibeugaleria.blogspot.com/2011/08/entrevistas-novissimos-2011-ismael.html>>



Imagem 11 • Ismael Monticelli
Exercício de futurologia, 2018
Imagem: Ismael Monticelli

AVALIAÇÕES SIGNIFICATIVAS



Produção de professores(as) durante encontro presencial do ACESSE, 2018.
Foto: Maria Tuca Fanchin



Em resposta às diretrizes da nova Base Nacional Curricular Comum e do Novo Ensino Médio, as atividades de avaliação em situações de Educação Integral devem se relacionar com um conjunto de estratégias, objetivos e intervenções que visam alcançar uma pluralidade de focos de interesse. Nesse sentido, o compromisso central de processos de avaliação é promover uma visão clara e conjunta dos avanços e limites das ações de cada comunidade escolar, para que seus integrantes aprendam com as próprias experiências e as ampliem como materialização dos princípios e práticas da concepção da educação para o desenvolvimento integral.

Para o Centro de Referências em Educação Integral, a qualidade da educação está vinculada à concretização de uma formação multidimensional de crianças e jovens. No caderno *Avaliação na Educação Integral*⁵³, defende-se, a esse respeito, “uma formação que reconheça e valorize suas identidades e conexões, não apenas com a escola, mas também com a cidade e com o mundo, fortalecendo-os como sujeitos portadores de direitos, produtores de conhecimento e cultura e protagonistas na construção de sua própria autonomia e multiletramento no mundo contemporâneo.” (p.24)

O mesmo documento aposta que, na tentativa de abarcar sistemicamente todos os fenômenos que implicam a oferta da Educação Integral, a avaliação deve ser organizada de acordo

53 • Documento completo em: <https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2020/05/caderno-avaliacao-na-educacao-integral-4_compressed.pdf>.

com as prioridades de cada rede. Ou seja, a proposta é que as comunidades escolares possam e devam usar instrumentos de avaliação de acordo com as próprias necessidades. A avaliação de processos educativos sempre deve ser produzida de maneira a fazer sentido para todos os envolvidos.

No Programa ACESSE, partimos da concepção de que a Educação Integral articula um conjunto de competências e habilidades que se organizam sob um olhar que valoriza a multidimensionalidade dos sujeitos, considerando, portanto, suas dimensões física, emocional, social, intelectual e cultural. Nossas avaliações devem se voltar também a objetivos transversais e integradores do currículo escolar, para os quais devem convergir o desenvolvimento de habilidades, valores e atitudes de todas e de cada área do conhecimento.

A esse respeito, entre os quatro eixos de avaliação definidos pelo Centro de Referências, não por acaso, o eixo que diz respeito aos estudantes está diretamente relacionado às dez competências propostas pela BNCC: conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; comunicação; cultura digital; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; e responsabilidade e cidadania.

54 • Centro de Referências em Educação Integral e MOVE. Avaliação na Educação Integral. Elaboração de novos referenciais para políticas e programas. p. 62.

MATRIZ DE AVALIAÇÃO⁵⁴

Para a construção de uma matriz de avaliação em Educação Integral, podemos levar em conta os seguintes elementos, ainda que estes não venham a fazer parte do produto final do trabalho:

Público-alvo

Sujeitos participantes, usuários ou beneficiários de políticas e programas sobre os quais se deseja incidir e alcançar resultados.

Estratégias

Caminhos a serem percorridos pelas políticas ou programas com vistas a alcançar os resultados desejados sobre o público-alvo.

Resultados

Conquistas, mudanças ou entregas que se deseja junto ao público-alvo, incluindo as transformações mais significativas e estruturantes.

Indicadores e descritores

Atributos precisos e confiáveis, que sejam capazes de atestar que os resultados desejados foram alcançados.

Tempo

Percepções a respeito dos tempos necessários para que os resultados desejados sejam alcançados, respeitando o amadurecimento próprio da intervenção, bem como sua cadeia lógica ou causal.

A avaliação, portanto, afirma-se como parte e etapa fundamental de um processo de ensino e aprendizagem. O importante é que a avaliação permita que a aprendizagem se torne visível para todos: educadores(as) e estudantes.

E quando ela é feita de forma participativa, com a colaboração dos próprios estudantes, pode tornar-se ainda mais significativa. É fundamental que os critérios de avaliação sejam compartilhados e claros para todos desde o início.

Uma forma de colocar isso em prática é estabelecendo, por exemplo, a avaliação por rubrica, pois se torna uma ferramenta interessante de apoio ao aprendizado do estudante e ao desenvolvimento no refinamento das habilidades de raciocínio, pois ela traz um retorno informativo aos estudantes sobre o andamento do que estão aprendendo.

Embora o formato de uma avaliação por rubrica possa variar em acordo com a realidade de cada escola ou local de aplicação, toda rubrica tem duas características comuns: (1) uma lista de critérios, ou “o que conta” em um projeto ou tarefa e (2) graduações de qualidade (de excelente a insuficiente, por exemplo, para uma determinada atividade), identificando nessas graduações algo que todos deveriam tentar alcançar e o que deveria ser evitado.

Com isso, ficam bem claras as expectativas dos(as) professores(as) sobre o que gostariam que os estudantes aprendessem. As graduações de qualidade permitem aos estudantes compreenderem o que precisam aprender – em que medida –, a localizar em que pontos ainda precisam avançar e quais os caminhos concretos para melhorar estes pontos.

55 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. Projeto de Cursos para os Itinerários do Novo Ensino Médio / -- 1. ed. -Brasília: SESI/DN; SENAI/DN, 2018, p. 42.

56 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. Projetos de aprendizagem: concepção, organização e funcionamento da disciplina. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2016. p. 40.

A partir desse envolvimento, os números, dados e informações levantados por cada avaliação ganham novos significados, permitindo uma compreensão mais profunda sobre o que foi descoberto e aprendido, sobre em que foi possível avançar ou não, sobre as motivações e os desafios vividos em cada processo. A própria avaliação torna-se, por fim, um momento de aprendizado intenso, de levantar dúvidas, refazer, pesquisar e criar relações que incentivam novas buscas e novas descobertas.

No projeto pedagógico do Novo Ensino Médio⁵⁵, a avaliação é justamente concebida como um processo formativo e sistematizado pelo qual o estudante se torna autor do próprio conhecimento e, assim, se autoriza a ser e a dizer, desenvolvendo a capacidade de tomar iniciativa, perceber dificuldades e criar novas alternativas para responder aos desafios.

Consequentemente, a avaliação não pode se restringir à verificação do acúmulo, pelo estudante, de experiências e conhecimentos escolarizados, nem ser apenas resultado da intuição docente, mas deve contemplar a totalidade da pessoa e sua capacidade de se organizar e atuar criticamente no seu contexto social e profissional.

Assim, na aprendizagem por projetos integradores, é importante que sejam realizadas avaliações ao longo de todo o processo, tanto focadas no desenvolvimento e na execução do próprio projeto, como a fim de acompanhar e avaliar o processo da aprendizagem dos estudantes.

Somente por meio da avaliação se pode saber se uma ação alcançou os objetivos a que se propôs, seja do ponto de vista dos propósitos do projeto, seja do ponto de vista do desenvolvimento dos estudantes. Ambas as avaliações devem ser realizadas ao longo de todo o processo, e não apenas ao final, permitindo as regulações e mudanças que se fizerem necessárias para reorientar as ações em direção aos objetivos estabelecidos⁵⁶.

8.1. MODALIDADES DE AVALIAÇÃO

Há diferentes tipos de avaliação que devem acompanhar todo o processo de ensino-aprendizagem⁵⁷:

- **Avaliação diagnóstica (antes da execução):** é o momento em que se faz a coleta de dados e informações, com a finalidade de levantar a situação-problema e as condições existentes para o seu enfrentamento, como conhecimentos já adquiridos sobre o assunto, o que precisa ser mais bem conhecido, os recursos disponíveis etc.
- **Avaliação formativa (durante a execução):** é o acompanhamento sistemático do desenvolvimento das ações, a detecção de atrasos e falhas e a correção no curso do projeto durante o processo de execução, além do acompanhamento dos aprendizados que estão sendo estabelecidos.
- **Avaliação somativa (após a execução):** verifica se o projeto atingiu ou não os objetivos. Para tanto, detecta a relevância e o impacto das ações desenvolvidas, destacando os pontos positivos e negativos, produzindo, assim, os elementos para se estabelecer um juízo de valor acerca do trabalho realizado e preparar as mudanças para uma segunda fase, se ele for continuar.

57 • *Idem Ibidem* (p. 45-46).

DICAS PARA CONSTRUIR UMA AVALIAÇÃO

ESCOLHA O FOCO

Avaliar tudo é muitas vezes desejado, mas ocasionalmente pode demandar mais tempo e disponibilidade do que de fato se tem. Definir claramente o foco principal do que se quer avaliar garante clareza e eficiência à avaliação. Algumas perguntas orientadoras: O que iremos avaliar? Qual o foco? Quais os indicadores que iremos priorizar? Em quais etapas?

DEFINA O MÉTODO

Em conjunto com os estudantes, é importante definir como será realizada a avaliação tanto da evolução e das atividades do projeto em si, quanto do desenvolvimento de aprendizagem. A construção desses instrumentos – seja um questionário, seja o *Marco zero/Marco final*, seja registro fotográfico etc. – pode ser feita de forma colaborativa, a fim de garantir ainda mais adesão e sentido para os estudantes. É importante definir, inclusive, em quais momentos cada um dos instrumentos será aplicado.

ORGANIZE AS FORMAS DE PARTICIPAÇÃO

É preciso determinar quem participa e de que forma essa participação deve ser proposta no planejamento da avaliação. Por exemplo: um grupo de estudantes pode ficar responsável, a cada encontro, por realizar uma observação ativa e, assim, acompanhar o andamento do projeto e os avanços de aprendizagem.

ANALISE AS INFORMAÇÕES LEVANTADAS

Todo o conteúdo precisa ser sistematizado e tratado conforme sua natureza (números, discursos, representações etc.), transformando-se assim em informações que possam ser interpretadas. É possível organizar rodas de conversa sobre o que foi levantado, promover uma leitura

compartilhada dos dados, assistir ou ouvir os registros de áudio ou vídeo feitos...

O importante é que a avaliação seja um momento de aprendizado, isto é, que ela não seja um fim em si mesma, mas que as descobertas se transformem em novos conhecimentos.

COMUNIQUE E COMPARTILHE OS RESULTADOS

Para que os achados gerem novos conhecimentos, é importante que sejam compartilhados com diferentes públicos, indo além do grupo de estudantes e professores(as) envolvidos diretamente em determinado projeto. Esses espaços de reflexão e decisão para a criação de novas ações podem ser estabelecidos junto a outras classes, às famílias, comunidade local etc.

8.2. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação, enquanto processo contínuo e dialógico, utilizará múltiplos instrumentos e formas em diferentes momentos da ação. Para o desenvolvimento das avaliações, pode-se criar, junto com os estudantes, instrumentos comparativos chamados *Marco zero* e *Marco final*, que deverão ser aplicados no início e no fim do projeto. Pode-se utilizar, ainda, outros instrumentos e metodologias, como observação direta, registro fotográfico, questionários, cadernos de campo e mapas mentais.

O Novo Ensino Médio, inclusive, traz como proposta o desenvolvimento de um Plano Pessoal de Estudos, elaborado pelo

estudantes a partir da orientação dos(as) professores(as) para mobilizá-los à pesquisa, à investigação, à atitude reflexiva e à crítica, tendo como o resultado final um portfólio contendo o registro das atividades propostas⁵⁸. Por meio do portfólio – seja ele digital seja físico –, é possível registrar todas as atividades passíveis de avaliação (como autoria de textos de diversos gêneros em linguagens variadas, propostas de intervenção para resolução de problemas, resenhas de leituras, sinopses de filmes, relato do planejamento e da execução de projetos, visitas técnicas, dentre outras).

Ao longo do ano, o portfólio pode ser validado de forma dialógica entre os estudantes e os(as) professores(as), por meio de apresentação oral, imagens, áudios, ou outra forma coerente com o projeto.

Ao longo do processo, podemos ainda conduzir autoavaliações dos estudantes em relação a trabalho em grupo, autonomia e participação em relação aos desafios propostos, assim como a habilidades específicas do currículo do Ensino Médio. Outros aspectos do desenvolvimento também podem ser observados, tais quais: ampliação de repertório nas áreas de conhecimento, ampliação de técnicas de pesquisa, aquisição de habilidades para outras linguagens e o desenvolvimento criativo etc.

Há várias maneiras, inclusive, de se realizar uma autoavaliação, partindo dessa proposta de tornar visível os aprendizados. Uma forma é ela ser bem visual, usando gráficos de radar, por exemplo. A ideia é trazer, no início, os temas que serão discutidos ao longo de uma experiência de aprendizagem, por exemplo, e pedir que os estudantes utilizem como legenda um semáforo de cores para identificar o grau de conhecimento sobre o tema: muito (verde), médio (amarelo) e pouco (vermelho), colando pequenas etiquetas destas cores ao lado dos temas.

Depois da experiência de aprendizagem realizada, o grupo volta aos mesmos temas e faz novamente a autoavaliação sobre o conhecimento adquirido. Visualmente, desta forma, os estudantes conseguem identificar o que passaram a conhecer mais a respeito.

59 • CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. Conceitos, princípios e estratégias estruturantes. Caderno 1. p. 142.

Por fim, tendo em vista a importância de se promover um desenvolvimento integral dos estudantes, é interessante também que sejam incluídos indicadores referentes às suas competências e habilidades. Esses indicadores podem se organizar nas seguintes dimensões⁵⁹:

DIMENSÕES	INDICADORES
	Autocuidado Qualidade de Vida Potência
	Autoconhecimento Estabilidade Emocional Resiliência Sociabilidade Abertura ao novo Responsabilidade
	Sustentabilidade econômica Sustentabilidade ambiental Sustentabilidade política
	Multiletramentos Construção do conhecimento
	Abertura Apreciação Apropriação Identidade Produção

É importante que acompanhem os trabalhos dos estudantes ao longo de todo o projeto, avaliando e orientando a qualidade dos registros, a atenção à escrita e as formas de sistematização do que foi estudado.

Outro aspecto fundamental: devemos ouvir as sugestões dos jovens ao longo de todo o processo para redefinição de metas, temas de interesse que gostariam de incluir e metodologias de trabalho. É importante ressaltar que num projeto de aprendizagem com foco no protagonismo juvenil, o acerto e o erro têm valor positivo, pois ambos podem ser usados pelo(a) educador(a) para alimentar e retroalimentar a aprendizagem, o crescimento e o desenvolvimento dos jovens como pessoas e como cidadãos.

Explore mais



A educadora Marisa Szpigel aborda o assunto em artigo para o portal Nova Escola, trazendo apontamentos importantes sobre instrumentos de avaliação de processos artísticos. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1783/instrumentos-para-a-avaliacao-processual-em-arte>>.

A dissertação de mestrado *A avaliação de aprendizagem em arte – desvelando realidades*, de Ana Luiza Bernardo Guimarães, apresenta percursos metodológicos e um panorama histórico sobre avaliação em artes. Conferir em: <<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2010/2010%20-%20GUIMARAES,%20Ana%20Luiza%20Bernardo.pdf>>.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9.

BARBOSA, Ana Mae. Arte na educação: interterritorialidade, inter-disciplinaridade e outros inter. **Visualidades**, Goiânia, v. 3, n. 1, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação - MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf. Acesso em: 08 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação - MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 08 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação - MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/dcnem.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2021.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005. (Coleção Todas as artes).

CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. **Conceitos, princípios e estratégias estruturantes: caderno 1**. 2017. Disponível em: https://educacaointegral.org.br/na-pratica/wp-content/uploads/2017/08/caderno-1_conceitos-principios-e-estrategias-estruturantes_na-pratica-1.pdf. Acesso em: 08 mar. 2021.

CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL; MOVE. **Avaliação na educação integral. elaboração de novos referenciais para políticas e programas**. Disponível em: https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2020/05/caderno-avaliacao-na-educacao-integral-4_compressed.pdf. Acesso em: 08 mar. 2021.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA. **Mapa estratégico 2018-2022**. Disponível em: <http://www.portaldaindustria.com.br/publicacoes/2018/3/mapa-estrategico-da-industria-2018-2022/>. Acesso em: 08 mar. 2021.

COSTA, Antônio Carlos Gomes da. **Protagonismo juvenil: adolescência e participação democrática**. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

GREINER, Christine. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2015.

HELGUERA, Pablo. **Education for socially engaged art a materials and techniques handbook**, 2011. p. 14. Disponível em: http://20bienal.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2016/04/Helguera-Pablo_Socially-Engaged-Art.pdf. Acesso em: 09 mar. 2021.

KASTRUP, Virgínia; PASSOS, Eduardo. Cartografar é traçar um plano comum. **Fractal, Rev. Psicol**, v. 25, n. 2, p. 263-280, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1984-02922013000200004>. Acesso em: 09 mar. 2021.

KWON, Miwon. **One place after another: site-specific art and locational identity**. Cambridge: MIT Press, 2002.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

MONDZAIN, Marie-José. **Homo spectator: ver, fazer, ver**. Lisboa: Orfeu Negro, 2015.

OSTROWER, Fayga. **A sensibilidade do intelecto**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

PAZ, Octavio; Marcel Duchamp. **O castelo da pureza**. São Paulo: Perspectiva, 2012. (Elos, 13).

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PESTANA, Maria Inês Gomes de Sá. Avaliação educacional: o sistema nacional de avaliação da educação básica. In: RICO, Elizabeth Melo. **Avaliação de políticas sociais: uma questão em debate**. São Paulo: Cortez, 1998.

REGGIO CHILDREN; PROJETO ZERO. **Tornando visível a aprendizagem:** crianças que aprendem individualmente e em grupo. São Paulo: Phorte, 2014. p. 82. (Coleção Reggio Emília).

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado:** processo de criação artística. Disponível em: https://www.academia.edu/10982636/SALLES_Cecilia_Almeida_Gesto_inacabado_processo_de_cria%C3%A7%C3%A3o_art%C3%ADstica. Acesso em: 09 mar, 2021.

SAITO, Cecília. **Ação e percepção nos processos educacionais do corpo em formação.** São Paulo: ECidade;Hedra, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. **Linguagens:** concepção, organização e funcionamento da disciplina. Brasília: SESI/DN, 2015.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA; SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL. **Projeto de cursos para os itinerários do novo ensino médio.** Brasília: SESI/DN; SENAI/DN, 2018.

VECCHI, V. **Arte e criatividade em Reggio Emilia:** explorando o papel e a potencialidade do ateliê na educação da primeira infância. São Paulo: Phorte Editora, 2017.

WEFFORT, Madalena Freire. Educando o olhar da observação: aprendizagem do olhar. In: **Observação, registro e reflexão:** instrumentos metodológicos I. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte:** um paralelo entre arte e ciência. 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

**DIRETORIA DE EDUCAÇÃO
E TECNOLOGIA – DIRET**

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor de Educação e Tecnologia

SESI/DN

Robson Braga de Andrade
Diretor

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor Superintendente

DIRETORIA DE OPERAÇÕES

Paulo Mól Junior
Diretor de Operações

Gerência de Patrocínio e Projetos Culturais

Claudia Martins Ramalho
Gerente de Patrocínio e Projetos Culturais

Agnes Mileris
Cristina Beneton
Mauricio Chagas
Samara Carrias
Equipe Técnica

Gerência Executiva de Educação

Wisley João Pereira
Gerente Executivo de Educação

Tatiana Carvalho Motta
Marcela dos Santos Anjo Estrela
Equipe Técnica

**Universidade Corporativa SESI
e SENAI – UNINDÚSTRIA**

Jacks Teixeira de Oliveira
Gerente de Educação Executiva e Corporativa

Maria Valéria Jacques de Medeiros
Renata Pereira Coimbra
Equipe Técnica

DIRETORIA DE COMUNICAÇÃO – DIRCOM

Ana Maria Curado Matta
Diretora de Comunicação

Gerência de Publicidade e Propaganda

Armando Uema
Gerente de Publicidade e Propaganda

Katia Rocha
Coordenadora de Gestão Editorial

**DIRETORIA DE SERVIÇOS
CORPORATIVOS – DSC**

Fernando Augusto Trivellato
Diretor de Serviços Corporativos

**SUPERINTENDÊNCIA DE
ADMINISTRAÇÃO – SUPAD**

Maurício Vasconcelos de Carvalho
Superintendente Administrativo

Alberto Nemoto Yamaguti
Normalização

ASSOCIAÇÃO CIDADE ESCOLA APRENDIZ

Centro de Referências em Educação Integral
Realização

Natacha Costa
Coordenação Técnica

Raiana Ribeiro
Coordenação de Programas

Fernando Mendes
Gestão do Centro de Referências
em Educação Integral

Bianca Soares Ramos
Gestão do Programa

Maria Antônia Goulart
Supervisão Pedagógica

Luciana Perpétuo
Noale Toja
Soraia Melo
Tatiana Martins
Equipe Formativa

Verônica Nascimento
Daiane Brasil
Jéssica Kibrit
Assistência de Projeto

Daniele Próspero
Daniel Toledo
Gabriela Moulin
Valéria Prates
Criação, pesquisa e redação

Dalila Alves
Débora Martins
Lia Ana Trzmielina
Marta Pachiella Martinez
Mariana Leite
Revisão de textos

Eduardo Pozzi
Identidade Visual

Gláucia Cavalcante
Direção de Criação

Michele Gonçalves
Projeto Gráfico

Andreia Freire
Diagramação e infografia

CONSELHO CONSULTIVO

Ana Beatriz Goulart
Centro de Referências em
Educação Integral (CR)

Bianca Soares Ramos
MAIS – Movimento de Ação e Inovação Social

Felipe Arruda
Instituto Tomie Ohtake

Gabriela Agustini
Olabi Makerspace

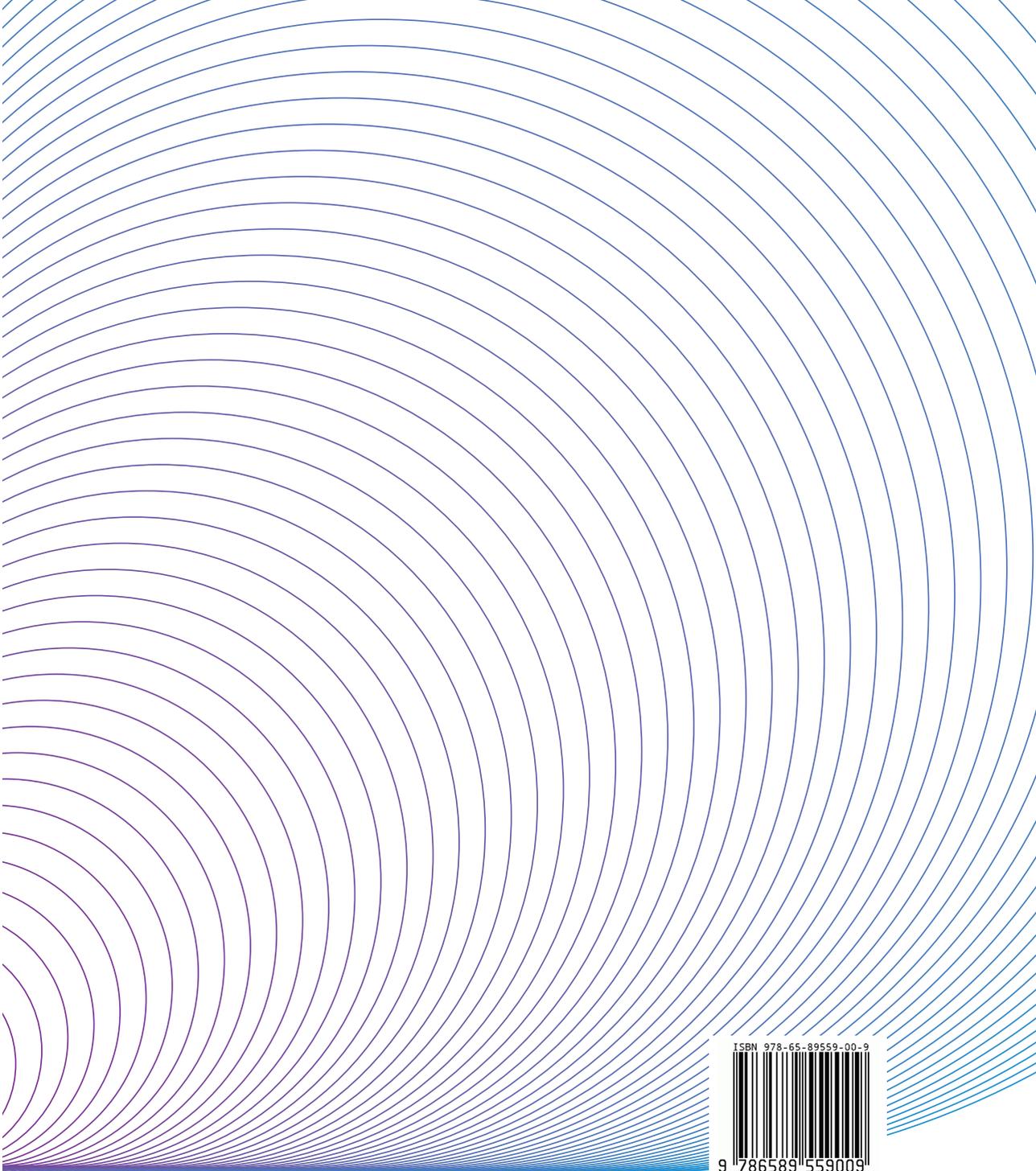
Marcus de Lontra Costa
Curador do Prêmio Indústria
Nacional Marcantonio Vilaça

Maria Antônia Goulart
MAIS - Movimento de Ação e Inovação Social
e Centro de Referências em Educação Integral

Natacha Costa
Associação Cidade Escola Aprendiz e Centro
de Referências em Educação Integral

Pilar Lacerda
Fundação SM

Stela Barbieri
Binah Espaço de Artes



CIDADE ESCOLA
APRENDIZ

 Centro de Referências em
Educação Integral

SESI
Serviço Social da Indústria
PELO FUTURO DO TRABALHO