



Resumo:

Este texto propõe uma reflexão a respeito do projeto “Arte mural, ação e expressão: processo artístico como agente de mobilização e revitalização do ambiente”, realizado na instituição Claretiano – Colégio de Rio Claro (SP). O projeto tem como principal objetivo a revitalização do bosque da instituição a partir de uma ação artística coletiva. Este texto propõe refletir a respeito deste processo de revitalização, analisando o projeto desde o princípio de desenvolvimento, abordando questões sobre arte e design em sua produção formal até a execução, tratando de conceitos como interdisciplinaridade, experiência, a importância do brincar, fazendo também uma análise da prática dos alunos em sua ação artística coletiva. Ainda, este material representa o portfólio referente a participação no XXI Prêmio Arte na Escola Cidadã.

Introdução:

O presente texto propõe uma reflexão acerca do projeto “Arte mural, ação e expressão: processo artístico como agente de mobilização e revitalização do ambiente”, tendo como principais referenciais teóricos, Olga Pombo (1993), Sandra Rey (1993), Tânia Fortuna (2000), Jorge Larrosa (2002) e Andrea Hofstaetter (2019). O projeto de Arte Mural tem como objetivo principal a revitalização do Bosque da instituição Claretiano – Colégio de Rio Claro, a partir de ação artística coletiva que será apresentada e ilustrada a seguir, atividade que também fez parte das celebrações aos 90 anos dos claretianos em Rio Claro.

Com este presente portfólio espera-se também realizar uma reflexão sobre a produção artística como agente de modificação de um ambiente, a partir da análise formal do projeto de Arte Mural, tratando desde questões específicas das áreas desenvolvimento físico e neurológico da criança e como estas percepções implicam nas decisões temáticas do projeto, além de abordar questões a respeito dos campos das artes e design, suas diferenças e aproximações. Além disso, visa refletir a respeito do conceito de interdisciplinaridade a partir do referencial de Olga Pombo e como ele se faz presente no planejamento e ações realizadas. Ainda, discutir as relações entre o projeto Arte Mural e as propostas do Material Anglo de Arte, observando as atividades curriculares desenvolvidas pelo professor Lucas Lima Fontana, da disciplina de Arte do colégio, também coordenador do projeto, e seus desdobramentos na produção deste trabalho. Do mesmo modo, faz-se aqui uma reflexão a respeito da importância do brincar trazendo como referência a análise do conceito por Tânia Ramos Fortuna, além da discussão a respeito dos conceitos de experiência, a partir de Jorge Larrosa e pedagogia como evento, conceito de Dennis Atkinson, referenciado por Andrea Hofstaetter, analisando a experiência dos participantes durante a ação

artística. Por fim, aborda-se a continuidade do projeto que se pretende ser mais duradouro, com intervenções futuras já pré-definidas e ações programadas.

Desenvolvimento:

O projeto “Arte mural, ação e expressão: processo artístico como agente de mobilização e revitalização do ambiente” tinha como objetivo principal mobilizar os estudantes da instituição a realizar uma ação coletiva e artística no intuito de modificar o ambiente do bosque a partir da pintura de seu muro. Embora a ideia inicial tenha surgido no 7º ano EFII a partir do debate sobre arte urbana, grafite e como os alunos percebem estas ações artísticas na comunidade, pensando nos valores da inclusão, o coordenador do projeto, Prof. Lucas Lima Fontana da disciplina de Arte, procurou incluir todos os alunos do colégio, desde o ensino infantil, passando pelos níveis Fundamental I e II e finalizando com o Ensino Médio.

Desta maneira, criava-se um desafio: seria necessária uma temática que pensasse as habilidades motoras distintas, uma vez que o desenvolvimento físico da criança acompanha um gradativo desenvolvimento neurológico. Nesse sentido, segundo Bee, “uma criança de seis anos, por exemplo, é capaz de correr e saltar bem, mas ainda não é muito habilidosa ao manusear um lápis ou cortar uma gravura” (apud GODTSFRIEDT, 2010, p.1).



Figuras 01 e 02: alunos do Ensino Fundamental II, 7º ano, auxiliando alunos do Ensino Infantil.
Fotos: Marcela Cristine da Silva.

Sendo assim, pensando no desenvolvimento motor das distintas faixas etárias e nos valores da inclusão, foi pensada uma temática inicialmente simples, através da qual todos poderiam participar e se expressar objetivando construir algo juntos (sobre a temática e questões formais do projeto abordarei adiante). Para tanto, foi decidido que os alunos do Infantil trabalhariam em equipe com alunos do Ensino Fundamental II, pintando seus blocos com ajuda

um do outro. Enquanto os alunos do Ensino Fundamental II, 6º ao 9º ano e Ensino Médio, além de pintar seus blocos individualmente, se preocuparam a dar acabamento, arrematando possíveis deslizes, observando assim o desenvolvimento das habilidades motoras. Segundo Papalia:

Aos três anos uma criança é capaz de desenhar um círculo e uma pessoa rudimentar. Aos quatro anos a criança é capaz de recortar sobre uma linha, desenhar uma pessoa razoavelmente completa e fazer desenhos e letras grosseiras. E aos cinco anos, a criança é capaz de se vestir sem muita ajuda, copiar um quadrado ou um retângulo e desenhar uma pessoa mais elaboradamente que antes. (apud GODTSFRIEDT, 2010, p. 1)



Figura 03: alunos do Ensino Infantil e Fundamental I sendo orientados pelo o coordenador do projeto, Prof. Lucas Lima Fontana da disciplina de Arte. Foto: Marcela Cristine da Silva.

À procura da ludicidade

O projeto busca na ludicidade, a construção de um muro. Ao vislumbrar o mural em desenvolvimento e seu resultado formal, logo percebemos que a produção não representa um muro de tijolos comum, feito de baixo para cima. Neste caso, o muro é poeticamente construído a partir de blocos coloridos que se desprendem do ar, criando uma paisagem onírica, que remete aos jogos da infância.

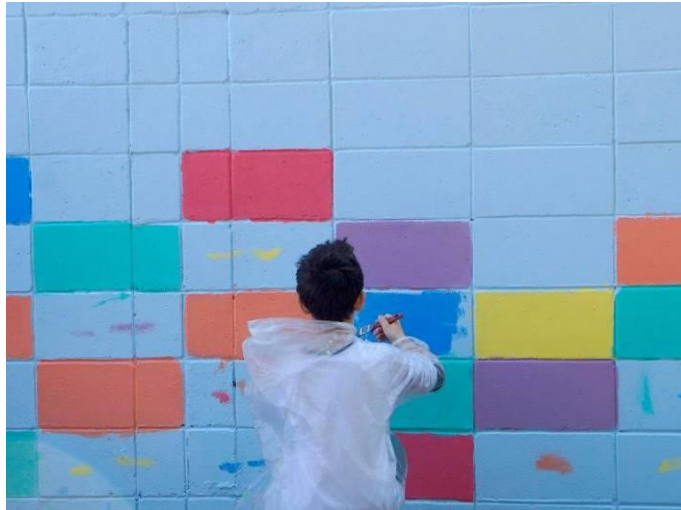


Figura 04: estudante retocando bloco. Foto: Marcela Cristine da Silva.

Visto o que representa tematicamente a obra, agora trataremos do processo artístico de seu desenvolvimento. Passamos então a refletir sobre a etapa anterior a execução da pintura mural, a partir da qual surgem formalmente as primeiras formas, ou seja, as primeiras ideias e os primeiros desenhos que as registram. Para ilustrar, compartilho a “collage” (figura 5) a seguir, um dos primeiros esboços que deu materialidade à temática pensada e foi um importante referencial para produção do mural.



Figura 05: “Collage” representando arte mural. Arte: Lucas Fontana.

Ao tratarmos esta “collage” como referencial (figura 5) , podemos pensar nele como um projeto. Dessa forma, poderíamos aproximar este processo ao do design, que baseia sua produção alicerçada em um projeto definido anteriormente. Há semelhanças entre estes distintos campos de atuação e ao trabalharmos o Ensino de Arte, é importante que estejamos atentos as possibilidades de trabalhos interdisciplinares (tratemos a este respeito adiante, abordando o conceito de interdisciplinaridade com mais propriedade).

As aproximações da arte ao design são evidentes¹, podendo-se fazer diversas analogias entre os tipos de análises e ações: relações nos métodos distintos como a enunciação de um problema; a identificação dos aspectos e das funções que traz uma análise física e psicológica da relação entre o fruidor e o objeto; as análises técnicas e econômicas que acabam muitas vezes por permear as intenções definindo decisões do artista assim como do designer, a questão dos limites, no que diz respeito à durabilidade do objeto ou obra de arte, assim como as disponibilidades tecnológicas existentes para cumprir suas intenções artísticas. Enfim, isso tudo sem dúvida passa similarmente pela análise de muitos artistas e designers.

Entretanto, não se pode afirmar que a metodologia empregada pelo artista seja a mesma de um designer. Embora exista uma série de semelhanças entre as intenções e fazeres de designers e artistas visuais existe um sem número de incoerências e entre elas há um ponto essencial que deve ser destacado já que esta análise permite perceber uma distinção clara entre os dois fazeres. O fazer artístico impossibilita o artista a seguir um protocolo específico como o de um projeto, já que um projeto pressupõe ao executor seguir rigorosamente os passos a fim de chegar ao produto final sem que haja erros no processo. Segundo Sandra Rey, “um projeto indica onde queremos chegar: ora, isso se revela impossível para arte. A obra apresenta um caminho com vários cruzamentos” (REY, 1996, p. 84). O caminho percorrido pelo artista, entre o percurso dado pela intenção inicial e a obra acabada se diferencia justamente porque a metodologia de trabalho do artista em seu atelier leva em conta a obra como processo e não como produto final. Ainda segundo Rey, “para o artista, a obra é ao mesmo tempo processo no sentido de processamento, de formação de significado” (1996, p. 85).

Observemos novamente a figura 05, a “collage” representando arte mural, nela é possível perceber a inscrição: “Blocos – o nº pelo total dos alunos”. Pressumimos que, se seguissemos tal gravura com rigor, cada aluno pintaria apenas um bloco e “ponto final”, adiante perceberemos como o desenvolvimento do trabalho tomou proporções maiores, ocorrendo com menos rigor e portanto com maior espontaneidade.

Igualmente, devemos ponderar questões como a fluidez do trabalho artístico, lembrando que os erros não são permitidos no processo de produção do designer, sob pena deste não atingir

¹CARMEL-ARHUR, Judith. Bauhaus. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001. Judith defende que as realizações da escola alemã na teoria e prática artística estabeleceram os cânones da moderna pedagogia do design. As relações e tensões entre arte, tecnologia e engenharia propiciadas pela atuação da escola Bauhaus reverberam até os dias de hoje nos campos artísticos e de design).

o objetivo funcional do produto final ou mesmo aspectos de segurança ao usuário do produto. Por outro lado, certos desacertos de um processo artístico, deslizes no fazer, podem agregar ao produto final, ou seja, à arte, a exemplo, as texturas que surgem em uma peça escultórica tirada precocemente da forma ou sua sutil e inesperada mudança de cor. Sobre estes deslizes do fazer artístico Sandra Rey pondera que “a obra sairá acrescida, pois guarda todos estes traços. O erro no processo de instauração da obra, não é engano: é aproximação. Errar é a dissipação das possibilidades da obra, apontando caminhos para aquela, ou talvez, para outras obras que virão”. (REY, 1996, p. 84).

Outro elemento que vem a somar para essa distinção dos campos estaria na objetividade do designer e na subjetividade do artista como coloca Munari ao fazer um comparativo entre o pintor e o designer, observa que “o designer opera em ligação com a ciência e a indústria, o pintor tem relações com o artesanato e com a produção manual. O designer tem que usar a cor de modo objetivo enquanto o pintor, usa-a, de modo subjetivo” (MUNARI, 1968, p. 362). Observa-se que esta citação não exclui a possibilidade do artista exercer uma produção ligada à ciência ou a indústria. Pelo contrário, uma das características da arte contemporânea é a mobilidade do artista no que diz respeito aos campos analisados e absorvidos para sua produção intelectual.

Interdisciplinaridade:



Figura 06: Projeto Arte Mural. Primeira seção: “temática jogos digitais”. Arte: Lucas L. Fontana.

O projeto acima (figura 6) representa a primeira seção com a temática lúdica de jogos digitais, lembrando a infância. Os blocos em preto representam as intervenções a serem realizadas. Esta seção possui cerca de 9 metros de comprimento, a altura total dos 17 blocos é de aproximadamente 3,3 metros, enquanto o padrão da área colorida pintada tem cerca de 1,5 metros. Cada bloco retangular tem aproximadamente 39,5 cm x 19 cm. Abaixo, o resultado após a primeira intervenção de todos os estudantes do colégio.



Figura 07: Projeto Arte Mural. Foto: Jose Luiz Pinotti.

A partir desta descrição detalhada em valores, além da fotografia acima, percebemos o quanto a matemática e geometria estão intimamente e propositalmente ligadas ao projeto de Arte Mural. A questão da interdisciplinaridade não se encontra somente nas distinções e aproximações entre arte e design. Neste projeto, ela está presente de várias formas.

“Arte mural, ação e expressão: processo artístico como agente de mobilização e revitalização do ambiente” faz parte de um projeto pedagógico amplo, que trabalha questões interdisciplinares envolvendo todas as disciplinas. Arte e física se encontram a partir do estudo da harmonia das cores. Conceitos como policromia, monocromia, isocromia, cores luz e pigmento foram trabalhados em sala de aula a partir dos materiais do Anglo, Somos Sistema de Ensino – apostilas de Arte 1º ao 5º do fundamental I. Além disso, há Química nas cores: a medida correta de pigmentos para determinada quantidade de tinta base, buscando o tom adequado, proporção que também é matemática. Ainda, a questão matemática se faz presente no projeto em si, como vimos na descrição da primeira seção do projeto (figura 6) e na proporção das formas geométricas, na harmonia pictórica dada pelo equilíbrio entre os distanciamentos dos blocos coloridos. Por fim, a linguagem também se faz presente, leituras poéticas da obra surgem durante o processo artístico a partir de depoimentos de alunos como, por exemplo: este muro era tão cinza e triste, nós estamos deixando tão alegre!

Além disso, muitos assuntos foram abordados conforme os marcos legais e indicações de temas contemporâneos da nova BNCC (BRASIL, 2019a). A exemplo, cidadania, sustentabilidade e educação ambiental foram tratadas a partir do debate a respeito do cuidado e revitalização do bosque da instituição; ciência e tecnologia a partir do debate a respeito da noção de projeto, arte e design gráfico e das ferramentas tecnológicas necessárias para criar um projeto gráfico. Além disso, a própria temática dos jogos digitais trata deste mesmo tema transversal; os

direitos da criança e do adolescente, educação e direitos humanos são apreciados a partir do conceito e importância do brincar, do qual falaremos mais adiante.

A interdisciplinaridade, como coloca Olga Pombo (1993), não é uma nova proposta pedagógica, “não há uma pedagogia da interdisciplinaridade” (POMBO, 1993, pp. 09). Entretanto, ao analisarmos a literatura a respeito do conceito, percebemos uma falta de consenso, a exemplo das seguintes citações: Palmade, entende como interdisciplinaridade “a integração interna e conceptual que rompe a estrutura de cada disciplina por construir uma axiomática nova e comum a todas elas, com o fim de dar uma visão unitária de um sector do saber” (apud POMBO, 1993, p.10). Já Jean Luc Marion, define a interdisciplinaridade como “a operação de várias disciplinas no exame de um mesmo objecto (apud POMBO, 1993, p.10). Outrossim, para Piaget, “a interdisciplinaridade aparece como intercâmbio mútuo e integração recíproca entre várias disciplinas (...tendo) como resultado um enriquecimento recíproco” (apud POMBO, 1993, p.10). Vemos que, primeiro, Palmade sugere uma integração capaz de criar uma única disciplina que incorpore todas as outras. Já Jean Luc Marion trata a interdisciplinaridade como um processo de cooperação entre as disciplinas, enquanto Piaget fala de intercâmbio e uma integração recíproca de disciplinas. Certamente, neste projeto houve a intenção de que “várias disciplinas (estivessem em conjunto) no exame de um mesmo objeto”, no caso, a Arte Mural, especialmente um projeto de revitalização do ambiente, o bosque. Para alcançar tal objetivo, como visto, realizamos um “intercâmbio e uma integração recíproca de disciplinas”.

Material Sistema Anglo de Ensino como referencial e seus desdobramentos no projeto:

É importante ressaltar que, durante o projeto, nas aulas ministradas com apoio do material Anglo, foram abordados com os estudantes inúmeros momentos da história da arte: desde o muralismo mexicano de David Alfaro Siqueiros e Diego Rivera (MEIRA 2018b, p. 12), até o grafite contemporâneo do artista anônimo Banksy (MEIRA 2018b, p. 10), os trabalhos dos grafiteiros brasileiros Chivitz (MEIRA 2018^a, p. 20), irmãos Gêmeos (MEIRA 2018b, p. 80) e Crânio, a partir de seu trabalho no Brick Lane em Londres (MEIRA 2018b, p. 50).

Ainda, debatemos a respeito do documentário Cidade cinza, dos diretores Marcelo Mesquita e Guilherme Valiengo, o qual apresenta o campo artístico do grafite na cidade de São Paulo:

No filme, alguns grafiteiros se reúnem para repintar um painel de 700 metros que havia sido apagado pela prefeitura. O documentário conta como surgiu o grafite, sua evolução no mercado de arte e a repercussão internacional do grafite brasileiro. Propõe o debate sobre a sua legalidade, questionando o que é e o que não é arte nos muros de São Paulo. Mostra ainda como as instituições e o poder público lidam com as intervenções urbanas” (MEIRA 2018b, p. 80).

Além disso, a partir do conhecimento do trabalho da grafiteira Meduza, através do qual discutimos questões transversais como trabalho e diversidade cultural, além de abordar a questão de gênero no atual mercado de trabalho, a partir do roteiro de questões proposto pelos autores da Apostila de Arte Anglo - 6º ano, que sugeria questões como, por exemplo: você conhece mulheres que fazem grafite? Você acha que existem menos mulheres que homens nessa atividade? (MEIRA, 2018a, p. 71). No mesmo material os autores ilustraram a Ação Educativa do Dia Nacional do Graffiti de São Paulo, SP, trazendo no material o Cartaz do Dia Nacional do Graffiti de 2015, e descreveram:



Com o objetivo de dar visibilidade aos artistas de rua, a Ação Educativa, organização que atua em projetos socioeducativos desde a década de 1990, em São Paulo, promove uma celebração no Dia Nacional do Graffiti. Todo ano, em 27 de março, aniversário da morte de Alex Vallauri, a instituição realiza um evento com grafitagem ao vivo. Em 2017, o evento homenageou Meduza (Renata Santos), grafiteira que se dedica a essa arte há mais de 20 anos (MEIRA, 2018a, p. 71).

Figura 8: reprodução. Fonte: coleção particular.

Durante esta aula, debatendo estas questões, percebi que nenhum aluno conhecia uma grafiteira sequer, mulher. Então, procurei contatar uma artista local, privilegiando a cidade de Rio Claro, SP e seu campo artístico. Para ilustrar, seguem alguns trabalhos da artista, grafiteira, Amanda Smocowisk:



Figuras 09, 10 e 11: grafites demonstrando o estilo Amanda Smocowisk: Fotos: Amanda Smocowisk.

Essa organicidade do trabalho é importante, a questão artística do não rigor, de estar aberto as possibilidades. Foi analisando o portfólio da artista, seu estilo, que novas ideias para o projeto surgiram e, em conjunto, pensamos em realizar uma obra que fosse interativa e que levasse o logo da instituição consigo. Após alguns esboços surgiu a ilustração que segue (figura 12), analisada pelo diretor da instituição, Professor Manoel Valmir Fernandes, e aprovada pelo departamento de marketing do Claretiano.



Figura 12: “logo-pássaro”. Projeto: Lucas Lima Fontana e Amanda Smocowisk.
Arte: Amanda Smocowisk



Figura 13: projeto temática “Releitura logotipo Claretiano em estilo Smocowisk”

A quarta seção do projeto de Pintura Mural, propõe uma intervenção artística em grafite realizada pela artista Amanda Smocowisk. A arte possui aproximadamente 4,5 x 1,7 metros de comprimento. Os blocos em preto representam as intervenções a serem realizadas, enquanto os coloridos já foram pintados incluindo o fundo azul. A silhueta de um corpo feminino em preto, à frente do grafite, representa a interatividade com a obra que nos transformaria ludicamente em seres alados.



Figuras 14 e 15: ilustram o resultado da intervenção artística da grafiteira Amanda Smocowisk nas redes sociais.



Figuras 16 a 23: ilustram com depoimentos a reportagem da TV Claret de Rio Claro-SP: “Grafiteira realiza obra em muro e reforça importância de mulheres na arte”.

A pedagogia do evento e a busca por experiências significativas:

O professor deve buscar proporcionar a seus alunos não apenas conhecimento, mas experiências que sejam significativas nos processos pedagógicos e curriculares que buscam o conhecimento. Segundo Andrea Hofstaetter, referenciada no conceito de Dennis Atkinson, a ideia de pedagogia como acontecimento ou como evento, no intuito de irromper o novo, o inesperado, “vem contribuir com a intenção de criar alternativas ao cotidiano escolar, propondo-

se, a partir de uma intencionalidade poética, ações, diálogos e relações disruptivas (HOFSTAETTER, 2019c, 148). Para Hofstaetter:

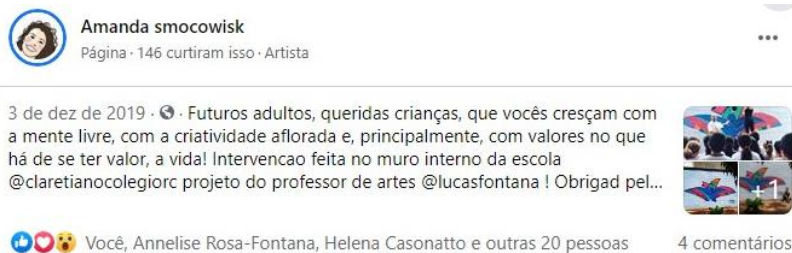
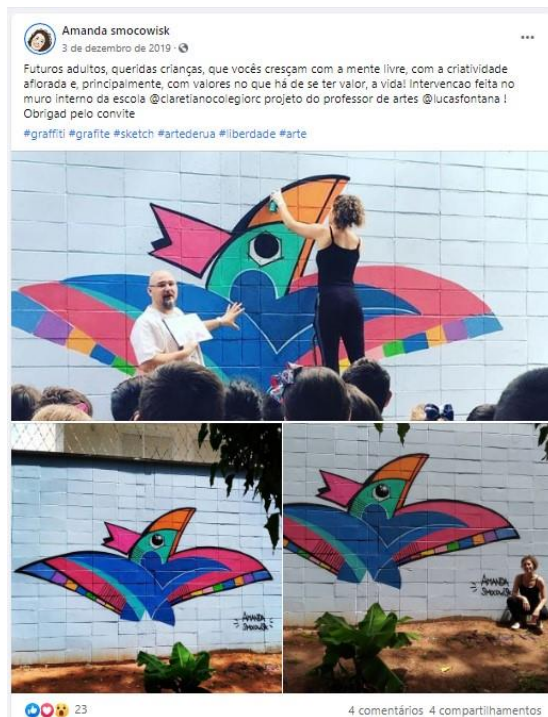
Um evento, nessa perspectiva, é considerado como um distúrbio, uma ruptura na forma usual de pensar e atuar. Dessa forma, pode precipitar a aprendizagem, porque requer o estabelecimento de novas relações entre o que é conhecido e o que ainda não é. Um evento nunca ocorre isoladamente. Está sempre encadeado a outros eventos. Pensar a aprendizagem como evento ou acontecimento tem relação com uma concepção de aprendizagem relacional. O conhecimento se produz na relação entre vários elementos (HOFSTAETTER, 2019c, 148).

O projeto de Arte Mural, busca a expressão a partir da ação de mobilização dos alunos com o intuito de estabelecer novas relações, como vimos, por exemplo, as diversas questões interdisciplinares trabalhadas, buscando gerar aprendizagem. Entretanto e sobretudo, está interessado em propor encontros, eventos que potencializem a ação de ensino-aprendizagem a partir de experiências que se pretende serem significativas aos sujeitos participantes desta ação.

Segundo Jorge Larrosa, “a cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada nos aconteça”. (LARROSA, 2002, p. 21). O projeto “Arte mural, ação e expressão: processo artístico como agente de mobilização e revitalização do ambiente”, quer transformar essa mobilização em evento, esta ação e expressão em experiência, e seu resultado formal final em revitalização, mas não somente do bosque. Talvez mais do jovem estudante, participante da ação. Para Lucas Fontana, estas experiências que ocorrem nos processos de “proposição e aprendizagem a partir das relações geradas entre os sujeitos... não objetivam somente a construção de conhecimento, criam situações em que algo é vivido, experimentado e experienciado”. (Fontana, 2019b, 142). Para Hofstaetter, esta experiência seria “como o ‘estar sendo’, como algo em processo, em constante produção, que envolve um corpo em ação, que muda, que está vivo. Não é experiência como algo acabado e memorável, que já se completou num passado. Também não é o que se passa fora do corpo”. (HOFSTAETTER, 2019c, 149). Afinal, a experiência “é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca”. (LARROSA, 2002, p. 21).



Figuras 24 a 27: ilustram com depoimentos a reportagem da TV Claret de Rio Claro-SP: “Grafiteira realiza obra em muro e reforça importância de mulheres na arte”.



Figuras 28 e 29: ilustram o resultado da intervenção artística da grafiteira Amanda Smocowisk nas redes sociais.

← conheça os outros colégios Claretianos

Rio Claro / SP (19) 2111-6015

PORTAL CLARETIANO

AGENCIE SUA VISITA TOUR VIRTUAL BOLSA SOCIAL BIBLIOTECA ESPORTES NOTÍCIAS CALENDÁRIO

CONTATO PASTORAL

28/06/2019

Arte e aprendizado: alunos se unem para colorir a escola

Pintura, Expressão e Muro é o nome do projeto desenvolvido pelo professor de Artes, Lucas Fontana, no qual alunos de todos os níveis se reuniram para transformar o Bosque da escola em um lugar mais colorido e divertido.

Sobre o projeto

O projeto de revitalização do Bosque, que também faz parte das celebrações aos 90 anos dos claretianos em Rio Claro, partiu da ação coletiva de todos os alunos do Claretiano - Colégio, passando pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Nesse sentido, o coordenador do projeto e professor de Artes, Lucas Fontana, criou uma temática que pensasse as habilidades motoras distintas.

O desenvolvimento físico da criança também depende de um desenvolvimento neurológico, assim, colocamos os alunos da Educação Infantil para trabalhar em equipe com os alunos do Ensino Fundamental, para que um ajudasse o outro. No caso dos alunos do Fundamental e Médio, os alunos preocupavam-se com acabamentos e possíveis deslizes, explicou o professor.

O projeto busca a representação de um muro de tijolos, mas não tijolos comum, ele é poeticamente construído com blocos coloridos, que desprende do ar, criando uma paisagem onírica e que remete aos jogos da infância.

O projeto trabalha questões interdisciplinares, envolvendo **Artes e Física**, que se encontram no estudo de harmonia de cores, policromia, monocromia, isocromia, cores, luz e pigmentos; **História da Arte**, que apresenta o muralismo mexicano até o grafite contemporâneo; **Química das Cores**, com a proporção correta de pigmentos, na busca do tom adequado; **Matemática**, nas proporções das formas geométricas, na harmonia pictórica dada pelo equilíbrio entre os distanciamentos dos blocos coloridos; e a **Linguagem**, com leituras poéticas da obra que surgiram durante o processo criativo, a partir de depoimentos como:

Este muro era tão triste e nós o estamos deixando alegre!

A atividade, além de reunir crianças de várias idades em um momento de criatividade, habilidades motoras e lazer, promoveu uma forma de os alunos, que estão fechando ciclos (os alunos de pré irão para o Ensino Fundamental - Anos Iniciais e os alunos de 5ºs anos irão para o Fundamental - Anos Finais), possam deixar sua marca - literalmente - no colégio.

← conheça os outros colégios Claretianos

Rio Claro / SP (19) 2111-6015

PORTAL CLARETIANO

AGENCIE SUA VISITA TOUR VIRTUAL BOLSA SOCIAL BIBLIOTECA ESPORTES NOTÍCIAS CALENDÁRIO

CONTATO PASTORAL

03/12/2019

Grafiteira de Rio Claro dá mais cores ao mural do bosque do Claretiano - Colégio

Em 2019, o professor de Arte, Lucas Fontana, desenvolveu no Claretiano - Colégio o projeto **Arte Mural, ação e expressão: processo artístico como agente de mobilização e revitalização do ambiente**, no muro do bosque do colégio.

O objetivo do projeto foi revitalizar o Bosque, a partir de uma ação artística conjunta e inclusiva no qual todos participam. De acordo com o Prof. Lucas, o desenvolvimento físico da criança acompanha um gradativo desenvolvimento neurológico. Sendo assim, os alunos de várias idades puderam se desenvolver motora e psicologicamente, além de praticar a inclusão ao acompanharem estudantes mais jovens, construindo algo em equipe.

A ideia do colorido, como é aplicado no mural, foi pensado por despertar a construção poética da imagem, "criando uma paisagem onírica, que remete aos jogos da infância", como explicou Lucas.

O projeto visou, também, a interdisciplinaridade, tendo em vista que os participantes precisaram compreender aspectos de tecnologia, arte, matemática, história etc., para manifestarem arte da melhor forma.

A nova visão da atividade

Pensando em ampliar ainda mais o desenvolvimento do projeto, Lucas convidou a grafiteira Amanda Smocowisk, de Rio Claro, que desenvolve diversos murais na cidade, para produzir um material que completará a pintura já existente. A atividade visa, além da arte e estética, apresentar aos alunos uma profissão que não é vista como feminina, mas que possui muita representatividade, principalmente em Rio Claro.

Durante a manhã de hoje, 3 de dezembro, Amanda desenvolveu no muro da escola a criação feita por ela e pelo Prof. Lucas, que remete ao logo do Claretiano, envolvido pela arte marca de Amanda, com cores fortes, contornos e muita expressividade.

Figuras 30 e 31: notícias veiculadas a respeito do Projeto

A questão do brincar:

Com base em ideias dos próprios alunos dos 7ºs anos do EFII, o projeto se pretende mais duradouro, com intervenções futuras já pré-definidas e ações programadas, em sua continuidade, está repleto de referências lúdicas. A intenção é chamar atenção para importância do brincar que, infelizmente, com o passar dos anos até a fase adulta, apensar de sua importância, vai se tornando menos presente na vida das pessoas. Para Tânia Fortuna, alguns exemplos da contrapartida adulta diante da situação de jogo são, por exemplo, “comentários deletérios sobre o brincar (por ex. “é bobagem”)... rigoroso ordenamento da atividade lúdica (só é permitido brincar em determinados horários e locais, com brinquedos “úteis”)” (FORTUNA, 2000, pp. 7-8).



Figuras 32 e 37: ideias de intervenções artísticas de alunos dos 7ºs anos EF II para projeto de Arte Mural.

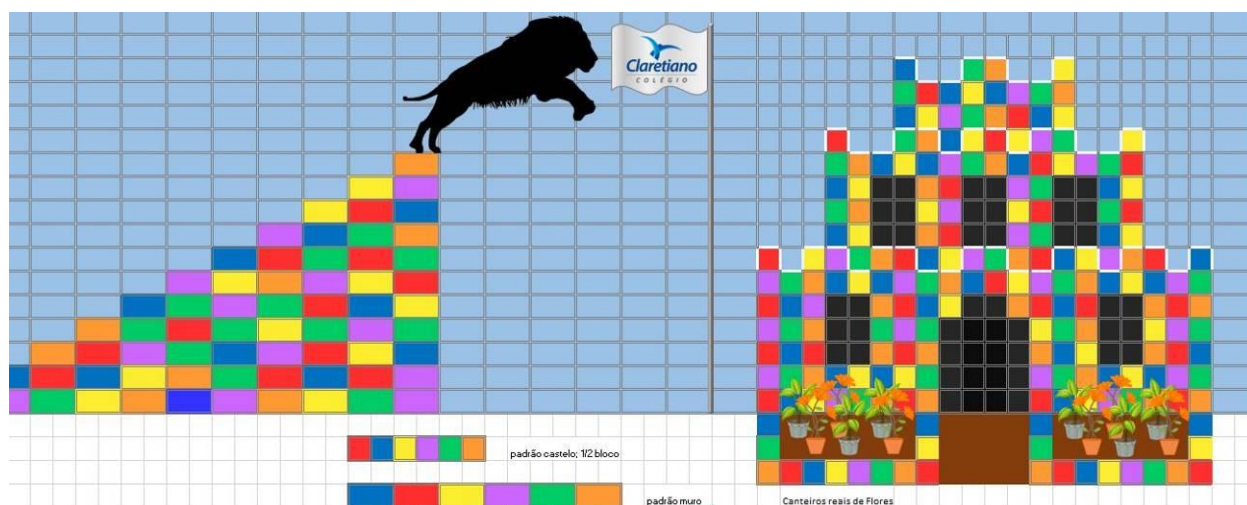


Figura 38: quinta e sexta seções do projeto.

Entre as temáticas pensadas para as próximas seções da Arte Mural que pensam a ludicidade, estão a temática “Salto do Leão”, previsto para ser realizado em março de 2020 para o aniversário da escola, no qual se projeta a imagem de uma escadaria colorida e aproximadamente 4,5 x 2 metros, um leão de 1,5 x 0,8 metros saltando em direção a bandeira da instituição, significando simbolicamente a parceria Anglo Claretiano (figura 14). Ao lado direito, a temática do “Castelo”, prevista para junho de 2020, mostra que os blocos de tijolos, nesta ocasião serão divididos por dois para realização do padrão colorido de pintura, conferindo aspecto de azulejos (figura 14). Em frente ao castelo e abaixo de suas janelas pretende-se construir canteiros reais de para plantarmos flores coloridas. O castelo terá aproximadamente 3 x 4 metros. Estas seções foram baseadas em jogo de videogame a partir de depoimentos de alunos que de forma descritiva pensaram futuras intervenções artísticas no muro da escola, após serem instigados pelo Prof. Lucas Lima Fontana da disciplina de Arte – as intervenções citadas foram infelizmente adiadas para 2021 em decorrência da Pandemia Covid-19.

Visto que o projeto inicia e segue com a temática da ludicidade analisamos, a partir de Tânia Fortuna, o objetivo e a importância de se trabalhar o brincar no ambiente escolar. Para ela, a “atividade lúdica assinala... a evolução mental” (FORTUNA, 2000, pp. 7-8). Segundo a autora:

Reiteramos que a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infralógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos (FORTUNA, 2000, pp. 7-8).

Considerações finais

Os desafios de trabalhar o Ensino de Arte na contemporaneidade são inúmeros e têm sido tema de diversos debates, os quais procuram problematizar novas formas de pensar o ensino da disciplina, inclusive a própria formação de novos docentes. A exemplo, discutir novas perspectivas operacionais de desenvolvimento curricular no Ensino de Arte, com foco em resultados concretos, foi o desafio proposto pelo VIII Congresso Internacional Matéria-Prima (CIMP) a professores e investigadores em Ensino das Artes Visuais. O congresso foi organizado pelo Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa e apresentado na Sociedade Nacional de Belas Artes, em Lisboa,

Portugal, no começo de julho de 2019, para o qual a foi apresentada a comunicação “O Ensino de arte a partir da proposição de Objetos de Aprendizagem Poéticos” (FONTANA, 2019b). Esta oitava edição do CIMP, contou com um “fórum alargado, participado e cosmopolita” (QUEIROZ, 2019d, p. 18). João Paulo Queiroz, Artista visual, professor e coordenador do Congresso, salienta que:

“...algumas notas que se afirmaram dentro dos temas mais abordados: a sustentabilidade e a educação ao para a cidadania, o multiculturalismo e a emancipação pós-colonial, a inovação pedagógica, os recursos educativos, as metodologias didáticas históricas e contemporâneas, a cultura visual como contexto educativo, ... a cidade e o espaço urbano... A arte urbana, a moda, as redes sociais e os novos meios digitais também constituem propostas de exploração didática apresentadas. (QUEIROZ, 2019d, pp. 18-21)

Como vimos, este projeto foi pensado para que houvesse a participação de diversos professores e principalmente a inclusão de todos os alunos e uma convidada especial, artista grafiteira da comunidade local. A temática foi intrínseca à Matemática e Geometria, presente na proporção das formas e na harmonia pictórica dada pelo equilíbrio entre os blocos coloridos. Arte e física, na harmonia das cores. Policromia, monocromia, isocromia, cores luz e pigmento foram trabalhados em sala de aula. A Química na busca do tom adequado, medida correta de pigmentos para determinada quantidade de tinta base. Tecnologia no debate a respeito de projeto, arte e design gráfico e ferramentas tecnológicas necessárias para criar um projeto gráfico. Ciências abordou temas transversais como cidadania, sustentabilidade e educação ambiental, a partir do debate a respeito do cuidado e revitalização do bosque da instituição. Por fim, a linguagem se fez presente nos depoimentos dos alunos. Nesse sentido, o projeto pedagógico de Arte Mural, também pensa os desafios de trabalhar o ensino de Arte na contemporaneidade, buscando propiciar aos alunos, a partir da ação artística coletiva, experiências singulares e significativas, de forma inter e transdisciplinar, objetivando proporcionar um conjunto de experiências que sejam verdadeiramente ricas e profundamente intensas, do mesmo modo que se preocupa, como sugere Loponte a respeito das produções contemporâneas, a “instigar processos de formação menos lineares e mais abertos, menos rígidos e mais flexíveis, menos racionais e mais poéticos, capazes de produzir um pensamento que nos ajude a enfrentar a complexidade que é educar em nosso tempo (LOPONTE, 2012, p. 1).

Ainda, objetivamos que o mutirão de estudantes “artistas”, percebam-se como agentes, cidadãos, protagonistas de uma ação de revitalização, que somente poderia ser alcançada a partir de uma atitude estética individual e ação de intervenção artística coletiva, dado ao tamanho do suporte, no caso, o muro. Segundo João Paulo Queiroz, coordenador do VIII CIMP, o congresso de 2019 “reflete um posicionamento global que aposta na sustentabilidade ambiental e cultural,

integrando um posicionamento global que assenta numa perspectiva cada vez mais crítica...” (QUEIROZ, 2019d, p. 21). Revitalizar o bosque, a partir do protagonismo de nossos alunos, está de acordo com esse posicionamento global, crítico, que trata a sustentabilidade, as questões ambientais e culturais cada vez com mais interesse.

Além disso, o profissional Claretiano preocupa-se em questionar a lógica pedagógica tradicional e curricular, comum ao ensino conservador, habitual de quem espera um professor que apenas passe o conteúdo enquanto o aluno “absorva” o mesmo. Como vimos, este projeto interdisciplinar propõe trabalhar os conteúdos de forma diferenciada, possibilitando aos alunos um aprendizado múltiplo. A partir dele, desejamos fugir do automatismo, ou como coloca Lucas Fontana, “da estagnação dos planos de aula e projetos de ensino que objetivam apenas atingir metas de ensino, que visam conceituar um aprendizado, como se somente conceitos representassem conhecimentos adquiridos e sentenciassem uma avaliação satisfatória (FONTANA, 2016, p. 24). Acreditamos que o projeto Arte Mural, da mesma forma que Lucas Fontana pensa suas proposições com Objetos de Aprendizagem Poéticos (FONTANA, 2016 e 2019) “vai além das situações de aprendizado que propõe encontros estanques que pressuporiam um aprendizado predefinido curricularmente (FONTANA, 2016, p. 24).

Luciana Loponte, em 2012, já apontava o momento em que as experiências digitais já sobrepujam as físicas. Ela observava que vivemos “em uma época de quase onipresença da fotografia na vida cotidiana, em câmeras digitais de todos os formatos e celulares, estamos mais preocupados em registrar e compartilhar experiências do que vivê-las” (LOPONTE, 2012, p. 9). Nas ações realizadas neste projeto, os celulares ficaram de lado, a intenção foi instigar os estudantes a fruir da experiência fenomenológica que eles mesmos criavam. Aproveitamos de um dos espaços diferenciados da instituição, fora da sala de aula, o bosque, para “produzir além de conhecimento, transformações, eventos que transcendam o espaço/tempo da instituição escolar para além da sala de aula e para além do âmbito estanque curricular “(FONTANA, 2019, 142). É certo que, como profissionais da arte educação, atentos aos desafios de trabalhar o ensino de arte na contemporaneidade, como Luciana Loponte observa, devemos nos preocupar em:

“Contaminar nossos processos de formação inicial docente com uma atitude estética, que vai além de certa racionalidade e objetividade didáticas, pode nos ajudar a provocar nossos jovens alunos iniciantes no sentido de, quanto à docência, ousar mais em seus planejamentos, estratégias didáticas, modos de lidar com o conhecimento e com o cotidiano escolar, assim como com as novas gerações de alunos.” (LOPONTE, 2013, 15).

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Temas contemporâneos transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos**. MEC. Brasília, DF, 2019a. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf> Acesso em 20 de novembro de 2019.

FONTANA, Lucas Lima. **O Ensino de arte a partir da proposição de Objetos de Aprendizagem Poéticos**. *Matéria Prima*, v. 7, n. 3, 2019b.

FONTANA, Lucas Lima. **Professor-criador de objetos de aprendizagem poéticos: potencializando encontros no ensino de arte**. Porto Alegre: Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Instituto de Artes, UFRGS, 2016.

FORTUNA, Tânia R. **Sala de aula é lugar de brincar**. Planejamento em destaque: análises menos convencionais. *Porto Alegre: Mediação*, 147-164, 2000.

GODTSFRIEDT, Jonas. **Desenvolvimento motor: motricidade global e fina**. *Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital*, p. 1, 2010.

HOFSTAETTER, Andrea. **Um objeto propositor poético: evento artístico e pedagogia do evento**. In: Congresso Internacional Matéria-Prima. [Atas]. Olhar, Perceber, Criar, Intervir: VIII Congresso Internacional Matéria-Prima. Lisboa: CIEBA-FBAUL, 2019. 2019c.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. *Revista Brasileira de Educação*. Campinas, n. 19, p. 20-28, jan./fev./mar./abr. 2002.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. **Desafios da arte contemporânea para a educação: práticas e políticas**. *Arquivos Analíticos de Políticas Educativas*, v. 20, n. 42, 2012 Disponível em: <http://epaa.asu.edu/ojs/article/view/1125> Acesso em 21 de novembro de 2019.

MEIRA, Beá et al. **Somos Sistemas de Ensino: ensino fundamental 2: arte 6º ano**. 1ª ed. São Paulo: SOMOS Sistemas de Ensino, 2018a.

MEIRA, Beá et al. **Somos Sistemas de Ensino: ensino fundamental 2: arte 7º ano**. 1ª ed. São Paulo: SOMOS Sistemas de Ensino, 2018b.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. Lisboa: Edições 70, 1968.

POMBO, Olga; GUIMARÃES, H.; LEVY, T. **Interdisciplinaridade: conceito, problemas e perspectivas**. *A interdisciplinaridade: reflexão e experiência*, v. 2, p. 8-14, 1993.

QUEIROZ, João Paulo. **Os respigadores da Educação Artística e as letras da cidade**. In: Congresso Internacional Matéria-Prima. [Atas]. Olhar, Perceber, Criar, Intervir: VIII Congresso Internacional Matéria-Prima. Lisboa: CIEBA-FBAUL, 2019d. Disponível em: http://congressomateria.fba.ul.pt/2019_ACTAS_MP.pdf Acesso em 18 de outubro de 2019.

REY, Sandra. **Da prática a teoria: três instâncias metodológicas sobre pesquisa em Poéticas Visuais**. In: *Porto Arte*. Porto Alegre, v.7, n.13, p.81-95, Nov. 1996.

Reportagem TV Claret – Rio Claro/SP: <https://www.youtube.com/watch?v=56hht7LyVkU>